Software Specification

Requirements

for

SUBICAKE

Version 1.0 approved

Prepared by <author>

<organization>

<date created>

Table of Contents

Ta	Table of Contentsii					
Re	evisi	ion History	iii			
1.	Int	troductiontroduction	1			
		Purpose				
	1.2	Document Conventions	1			
	1.3	Intended Audience and Reading Suggestions	1			
		Product Scope				
	1.5	References	2			
2.	Ov	verall Description	2			
		Product Perspective				
		•				
	2.3	User Classes and Characteristics	2			
	2.4	Operating Environment	3			
	2.5	Design and Implementation Constraints	3			
	2.6	User Documentation	4			
	2.7	Assumptions and Dependencies	4			
3.	Ex	xternal Interface Requirements	4			
	3.1	User Interfaces				
	3.2	Hardware Interfaces	4			
	3.3	Software Interfaces	6			
	3.4	Communications Interfaces	6			
4.	Sv	rstem Features	6			
	4.1	System Feature 1 Error! Bookmark not d				
	4.2	System Feature 2 (and so on)				
5.	Of	ther Nonfunctional Requirements	7			
•	5.1	Performance Requirements				
	5.2	Safety Requirements				
	5.3	Security Requirements				
		Software Quality Attributes	8			

5.5 Business Rules	Error! Bookmark not defined.
6. Other Requirements	9
Appendix A: Glossary	Error! Bookmark not defined.
Appendix B: Analysis Models	
Appendix C: To Be Determined List	Error! Bookmark not defined.

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Introduction

1.1 Purpose

Tujuan pembuatan software ini adalah untuk mempermudah proses penjualan kue secara online. Hal ini berlaku bagi pemilik system/website, maupun bagi user yang menggunakan fasilitas website. Selama ini jual beli kue ini terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu dengan semakin berkembangnya teknologi informasi terutama dengan adanya internet, maka diharapkam proses penjualan kue ini dapat dipermudah dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui pembuatan website

1.2 Document Conventions

Pembuatan system ini untuk memudahkan customer untuk melakukan pembelian kue ulang tahun yang diinginkan secara online tanpa harus datang ke toko kue secara langsung.

1.3 Intended Audience and Reading Suggestions

Dokumen ini dapat dibaca oleh klien, projek manager, developer, tester, dan penulis dokumentasi yang harus dibaca dari introduksi lalu mengikuti alur kebawah tanpa ada satu poin atau segmen yang di lewati guna lebih mengerti isi dokumen ini

1.4 Product Scope

Adapun ruang lingkup pembuatan software ini adalah aplikasi berbasis web yang mempunyai beberapa fasilitas yaitu:

- a. System mampu menampilkan katalog barang sesuai kategori.
- b. System mampu melayani barang yang dibeli dan perhitungan harga dari barang yang dipilih.
- c. System mampu melayani pendaftaran untuk user yang ingin menggunakan fasilitas system.

- d. System dapat memberikan informasi status barang yang dikirim kepada user.
- e. System dapat menghubungkan user dengan pihak ketiga dalam pengurusan pembayaran.

1.5 References

Proses pembuatan website dibantu dengan sumber dari bootstrap, dengan gabungan style dari https://harvestcakes.com/whole-cakes dan https://www.flowerchimp.co.id/

2. Overall Description

2.1 Product Perspective

Website penjualan kue online ini dibuat untuk mempermudah proses penjualan kue. Produk ini dijalankan oleh admin pemilik system dan oleh user yang memiliki koneksi internet. Penggunaan system terbagi menjadi dua yaitu antarmuka untuk user individu dan antarmuka dan antar admin. produk ini dapat berjalan pada system operasi yang mendukung aplikasi berbasis web.

2.2 Product Functions

Manfaat yang didapat apabila menggunakan system ini antara lain adalah:

- a. Mempermudah proses penjualan kue.
- b. Dapat memberikan penawaran untuk user sesuai minat dan kebutuhan user.
- c. Memberikan alternatif pembayaran

2.3 User Classes and Characteristics

Dalam system ini, users yang terlibat adalah sebagai berikut

a. Admin

Admin bias memiliki banyam fungsi, sebagai pengelola transaksi, pengelola system, pengelola user.

b. User

- *User* akan memalakukan registrasi dengan mengisi data berupa nama, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, nomor telphone, alamat tempat tinngga secara lengkap, dan alamat email.
- User memiliki hak akses untuk memilih kue yang diinginkan.
- User memiliki hak akses untuk melihat katalog kue.
- User akan diminta untuk membayar tagihan jika user jadi memesan kue.

2.4 Operating Environment

Jenis/ Kegiatan	Perangkat Lunak yang Digunakan
Sistem Operasi	Microsoft Windows 7/10
Database Management System(DBMS)	MySQL
Pengolah Kata	Microsoft Word
Bahasa Pemograman	HTML 5, CSS, PHP, JavaScript
Presentasi	Microsoft Powerpoint
Pengolah Jadwal	GitHub

2.5 Design and Implementation Constraints

- a. Daya saing yang rendah
- b. Aplikasi ini hanya bias diakses via web saja.

2.6 User Documentation

Website ini mempunyai manual book yang dapat membantu dalam mengakses fitur-fitur yang ada di website ini, seperti login dan pemesanan.

2.7 Assumptions and Dependencies

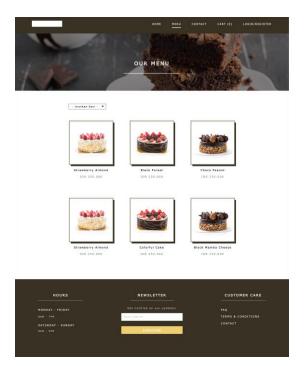
- a. User pengguna system ini minimal tahu dan dapat mengoperasikan computer terutama untuk aplikasi berbasis web.
- b. Tersedia koneksi internet dan internet untuk mengakses aplikasi ini.
- c. Tidak ada kerusakan pada hardware.
- d. Website Cake Shop ini tidak memilik masalah yang rumit, dikarenakan website ini sangat mudah digunakan.
- e. Untuk *user*, kerahasiaan nama dan *history* akan terjaga dengan aman.

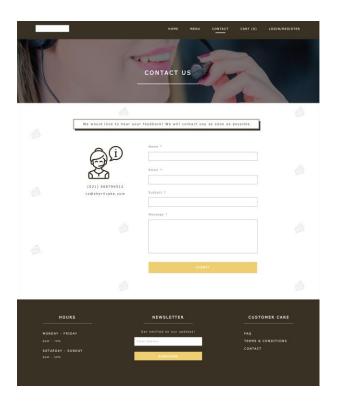
3. External Interface Requirements

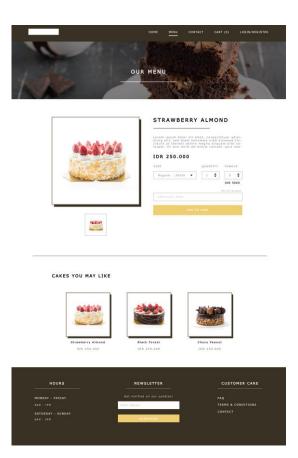
3.1 User Interfaces











3.2 Hardware Interfaces

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan dalam perangkat lunak yang dibuat adalah:

- a. PC dan Notebook.
- b. Keyboard dan mouse untuk interaksi antara user dan system.
- c. Koneksi internet.
- d. Semua perangkat keras yang digunakan merupakan perangkat standar dalam system computer serta untuk koneksi internet.

3.3 Software Interfaces

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam untuk mengakses website SubiCake antara lain:

- a. System operasi windows
- b. Browser.

3.4 Communications Interfaces

Pada komunikasi, tidak ada komunikasi antara user dengan owner secara langsung, tetapi website wajib untuk mengirimkan data dari customer, dan ada fitur dimana user dapat memberi feedback terhadap aplikasi.

4. System Features

4.1 Fitur Registrasi

4.1.1 Description and Priority

Customer akan melakukan pengisian form registrasi terlebih dahulu di menu registrasi agar dapat melakukan transaksi.

4.1.2 Stimulus/Response Sequences

Langkah-langkah untuk melakukan registrasi adalah:

- a. user mengakses web SubiCake.
- b. Pilih menu registrasi.
- c. Input form yang sudah disediakan.
- d. Lalu submit.

4.2 Fitur Login

Customer yang sudah terdaftar akan melakukan login terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi memesan kue ulang tahun dengam cara memasukkan *username & password*.

4.3 Shopping Chart

Customer dapat melakukan transaksi disystem ini, dengan memilih kue, memilih ukuran kue, lalu menginputkan data kue setelah itu di submit, dan hasil inputan akan disimpan di database agar pengolahan data terjaga dan lebih mudah. Customer akan mendapatkan notifikasi untuk melakukan pembayaran, jumlah yang harus dibayar sudah dihitung otomatis oleh system sesuai dengan kue yang di pilih sesuai yang di inputkan oleh customer. Lalu customer akan mendapatkan konfirmasi jika pembayaran sudah selesai.

5. Other Nonfunctional Requirements

5.1 Performance Requirements

Web aplikasi SubiCake ini dibuat agar memudahkan customer dalam melakukan transaksi dengan pihak toko kue.

5.2 Safety Requirements

Semua data yang telah diberikan tidak akan di publikasikan kepada user tanpa persetujuan dari user, dan user telah menyetujui memberikan data dengan sukarela tanpa adanya paksaan sesuai yang tertera di *terms&condition*.

5.3 Security Requirements

Keamanan data customer yang terdaftar dijaga baik oleh pihak toko kue. Password yang telah tersimpan di database juga sudah di enkripsi sehingga tidak mudah untuk curi

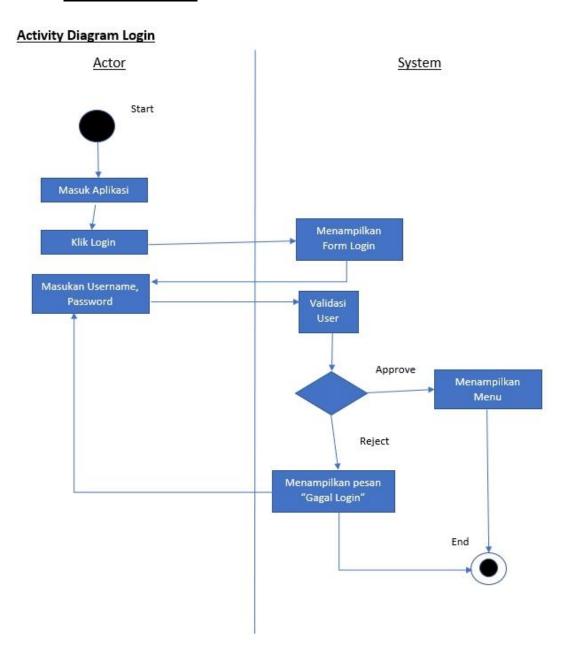
5.4 Software Quality Attributes

Web aplikasi ini didesign untuk mempermudah customer melakukan pengaksesan, karena didesign dengan simple namun menarik dan fungsionalitas dari masing-masing system yang dipaparkan jelas.

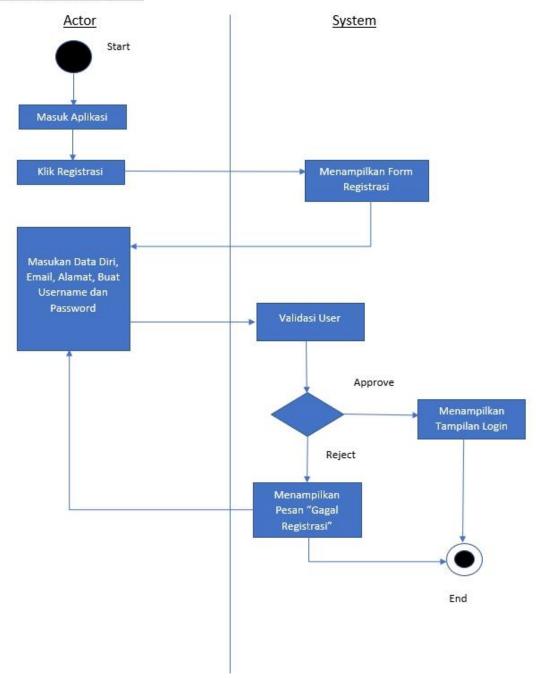
6. Other Requirements

Appendix A: Analysis Models

1. Activity Dagram

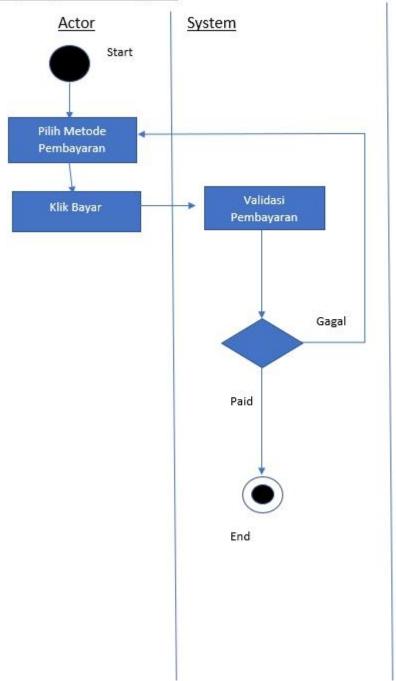


Activity Diagram Register

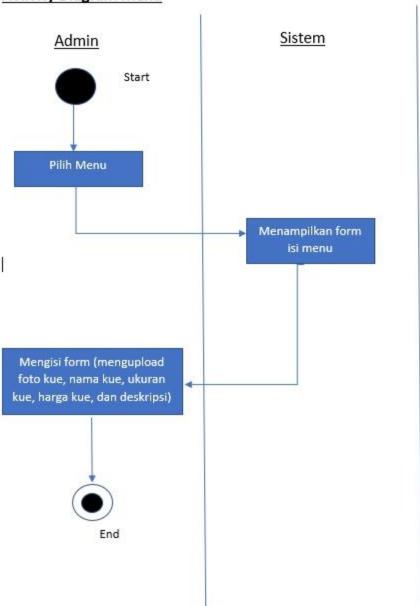


Activity Diagram Pemesanan <u>Actor</u> System **ADMIN** Start Menampilkan Form Pilih Menu Pemesanan Pemesanan Mengisi form Menyimpan form pemesanan pemesanan Pengecekan Stok Melihat form Rejected pemesanan Accept ed Menampilkan pesan "Pemesanan Diterima" End

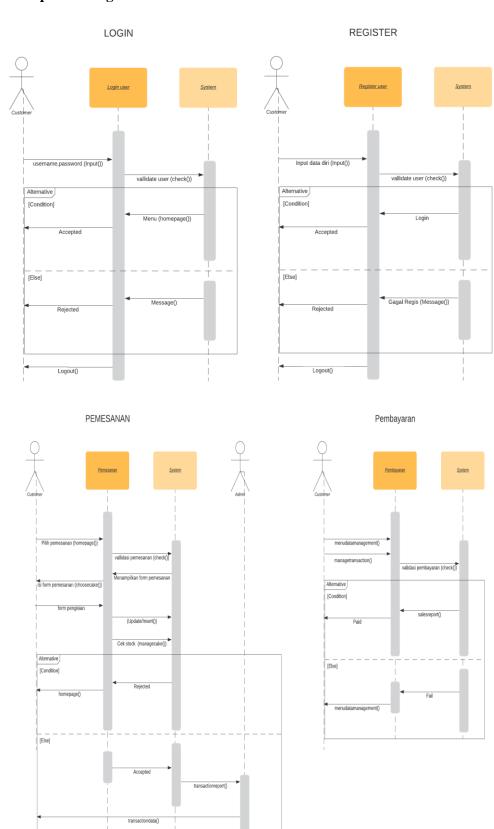
Activity Diagram Pembayaran



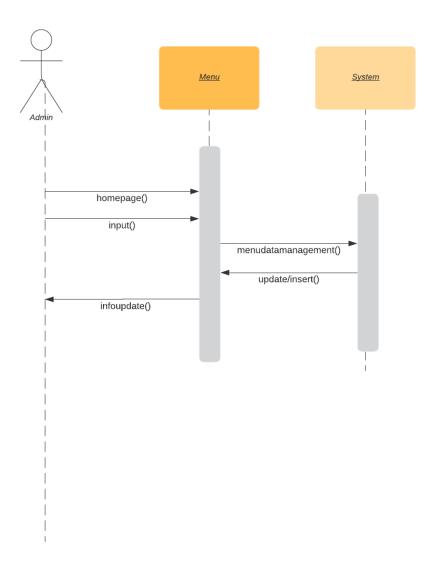
Activity Diagram Menu



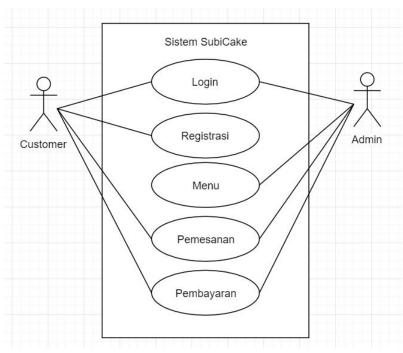
2. Sequence Diagram



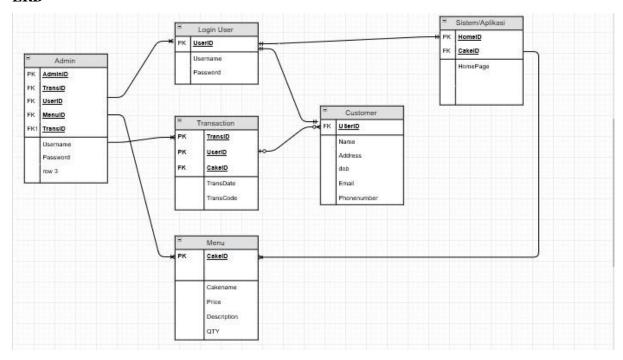
MENU ADMIN



3. Usecase Diagram



4. ERD



5. Class Diagram

