

---

# **Software Requirements Specification**

## **Indonesian Virtual Destination**

**Prepared by**

NO	NAMA MAHASISWA	NIM
1	Raffi Dzaky Mahendra	22.K3.0003
2	Maximillian Maleakhi Budiono	22.K3.0001
3	Rachel Valentina Selima	22.K3.0008
4	Sean Nathaniel Prabowo	22.K1.0061
5	Yohanes Oktavianto	22.K1.0043
6	Rachel Aurellia Candraningtyas	22.K1.0027

**Soegijapranata Catholic University**

**Semarang, 31 Oktober 20**

<b>1. Introduction</b>	<b>1</b>
1.1 Purpose	1
1.2 Intended Audience and Reading Suggestions	1
1.3 Product Scope	2
<b>2. Overall Description</b>	<b>2</b>
2.1 Product Perspective	2
2.2 Product Functions	3
2.3 User Classes and Characteristics	3
2.4 Operating Environment	4
<b>3. System Features</b>	<b>5</b>
3.1 User Login & Registration	5
3.2 Find Destinations	5
3.3 Rate Destinations	6
3.4 Explore Destination	6
3.5 Ticketing	7
<b>4. Functional Requirements</b>	<b>7</b>
4.1 Mencari Destinasi Wisata	7
4.2 Tampilan Destinasi Wisata	7
4.3 Memberi Rating Destinasi Wisata	7
4.4 Tiket Destinasi Wisata	8
<b>5. Nonfunctional Requirements</b>	<b>8</b>
5.1 Performance Requirements	8
5.2 Security Requirements	8
5.3 Software Quality Attributes	8
<b>6. Requirements Notation</b>	<b>9</b>
6.1 Use Case Diagrams	9
6.2 Sequence Diagrams	10
6.3 Entity Relationship Diagrams	11
6.4 Class Diagrams	11
<b>7. Software Design</b>	<b>12</b>
7.1 Landing Page	12
7.2 Login Page	12
7.3 Registration Page	13
7.4 User Interface	13
7.5 Ticketing	14
7.6 Rating	15
7.7 Navigation Bar	15
<b>8. Testing</b>	<b>17</b>
8.1 Functional Requirements	17
8.2 Non-Functional Requirements	20
8.3 Security	21
8.4 Performance	22

## **1. Introduction**

### **1.1 Purpose**

Proposal ini membahas terkait Software yang dapat digunakan untuk mengunjungi berbagai jenis destinasi wisata di Indonesia secara virtual. Software ini nantinya diharapkan dapat memenuhi kebutuhan tersier masyarakat untuk mengunjungi berbagai jenis destinasi wisata tanpa harus mengunjunginya secara langsung. Software ini juga dibuat untuk membantu masyarakat dan pemerintah untuk meningkatkan nilai jual tempat pariwisata yang ada di Indonesia. Inovasi ini dirasa akan sangat efektif untuk memperkenalkan pesona Indonesia ke dunia Internasional.

### **1.2 Intended Audience and Reading Suggestions**

#### **1. Software Developer**

Audience yang dituju dalam penulisan dokumen *System Requirements* ini mencakup berbagai kelompok dan individu. Terutama adalah *Software Developer* yang nantinya akan terlibat langsung dalam pembuatan, pengembangan, dan pemeliharaan dari *Software Indonesian Virtual Destination*.

#### **2. Pemerintah dan Badan Pariwisata**

Pemerintah Pusat atau Daerah dan Dinas / Instansi Pariwisata terkait juga akan menjadi target Audience dalam penulisan dokumen ini karena mereka adalah pengguna potensial untuk mempromosikan destinasi wisata yang ada di Indonesia kepada masyarakat lokal dan turis mancanegara, Pemerintah dan Dinas / Instansi pariwisata terkait dapat menggunakan *Software Indonesian Virtual Destination* untuk meningkatkan citra pariwisata nasional tanpa harus terlalu banyak mengeluarkan usaha dan biaya dalam segi promosi secara *Digital*.

#### **3. Investor dan Pengembang**

Tentunya akan ada investor ataupun pengembang yang tertarik dalam pengembangan teknologi di bidang pariwisata virtual di Indonesia, hal ini dikarenakan peluang dalam pengembangan Software ini cukup besar karena masih sedikit sekali perusahaan maupun perorangan yang memiliki ide maupun niatan untuk membuat Software yang serupa di bidang pariwisata. Sementara itu, pemerintah Indonesia saat ini cukup gencar dalam mempromosikan destinasi wisata di Indonesia melalui media sosial yang ada, tentunya hal ini juga akan meningkatkan daya tarik investor untuk dapat semakin melihat keuntungan dan peluang *Software Indonesian Virtual Destination* untuk semakin berkembang di bidang pariwisata Indonesia.

### **1.3 Product Scope**

Software yang akan kami buat ini nantinya dapat memberi kesempatan kepada masyarakat luas untuk mengeksplor dan menikmati destinasi wisata yang ada di Indonesia. Selain itu, dengan Software *Indonesian Virtual Destination* juga diharapkan dapat meningkatkan nilai pariwisata nasional. Dengan meningkatnya nilai pariwisata nasional diharapkan dapat membuat Indonesia semakin dikenal di mata dunia sebagai salah satu negara tujuan wisata yang memiliki berbagai jenis destinasi unggulan. Selain itu, juga dapat mengundang turis atau wisatawan asing untuk ikut berkontribusi dalam sektor pariwisata lokal.

Software ini nantinya akan berbasis *Website* sehingga dapat diakses melalui *Browser* pada semua *Device*. Selain berbasis website, Software ini nantinya juga akan memanfaatkan teknologi VR agar tercipta *Experience* yang realistik.

Perlu dicatat bahwa pada penulisan dokumen ini kelompok kami hanya berfokus pada penyampaian *Fundamental Activities* untuk merancang sebuah Software tanpa mencakup implementasi dari Software tersebut.

## **2. Overall Description**

### **2.1 Product Perspective**

Software *Indonesian Virtual Destination* merupakan pengembangan Software dari jenis *profile product* yang sudah ada sebelumnya. Dengan pengembangan yang kami lakukan, Software ini diharapkan dapat membawa *Virtual Experience* yang baru dan menjadikannya alat yang cukup ideal untuk menjelajahi berbagai tempat wisata yang ada di Indonesia kapanpun dan dimanapun.

Dengan menggunakan teknologi terbaru, Software ini memungkinkan pengguna atau *User* untuk menjelajahi berbagai destinasi wisata yang ada di Indonesia, mendapatkan berbagai informasi sejarah pada setiap lokasi yang dikunjungi secara virtual, dan dapat merasakan sensasi yang nyata dan realistik dalam berwisata seperti saat menaiki wahana permainan, mengikuti upacara adat, dll melalui teknologi VR.

Dengan adanya Software *Indonesian Virtual Destination* diharapkan dapat menjadi sebuah produk yang mampu menggabungkan antara teknologi, pariwisata, dan budaya dalam satu kesatuan yang unik dan belum pernah terbayangkan sebelumnya.

## 2.2 Product Functions

### 1. Virtual Experience

*Software Indonesian Virtual Destination* ini harus memungkinkan *User* untuk menjelajahi berbagai jenis destinasi wisata yang ada di Indonesia tanpa harus mengunjunginya secara langsung. Dengan konsep virtual tersebut diharapkan dapat memudahkan *User* untuk menjelajahi berbagai tempat wisata dari manapun dan kapanpun. Selain itu, memungkinkan *User* untuk mengunjungi berbagai tempat wisata yang jarak tempuh aslinya sangat jauh menjadi sangat singkat dengan menggunakan konsep virtual ini.

### 2. Location Information

*Software Indonesian Virtual Destination* akan mencantumkan informasi yang lengkap dan rinci terkait tentang lokasi wisata (termasuk dengan sejarah dan budaya yang ada pada tempat wisata tersebut) harga tiket, dan fasilitas yang tersedia.

### 3. Interactivity

*Software Indonesian Virtual Destination* ini memungkinkan *User* untuk saling berinteraksi dengan lingkungan virtual dan berinteraksi dengan *User* lain yang sedang mengunjungi tempat wisata tersebut.

## 2.3 User Classes and Characteristics

### 1. User Client

Pada *Software Indonesian Virtual Destination*, *User Client* merupakan kategori pengguna yang berperan sebagai konsumen. Karakteristik dari *General User* adalah mereka yang menggunakan *Software Indonesian Virtual Destination* untuk melakukan kegiatan wisata secara virtual.

### 2. User Admin Destination

Pada *Software Indonesian Virtual Destination*, *User Admin* merupakan kategori pengguna yang bertanggung jawab atas pengelolaan virtual destination dan terbagi dalam beberapa user sbb :

NO	ADMIN USER TYPE	TANGGUNG JAWAB DAN KEWENANGAN
01	Admin User Maintenance	Melakukan update Informasi / content
02	Admin User Registration	Melakukan otorisasi registrasi dari user client

### **3. User Partner**

Pada Software *Indonesian Virtual Destination* juga menyediakan user bagi para Partner terkait (Mitra Business dan pihak terkait lainnya ) yang berhak memasarkan Software Indonesian Virtual Destination berdasarkan kesepakatan MOU. .

## **2.4 Operating Environment**

### **1. Operating System (OS)**

*Software Indonesian Virtual Destination* harus dapat berjalan di berbagai sistem operasi. Seperti yang telah kami sampaikan sebelumnya pada poin *Product Scope Software Indonesian Virtual Destination* akan berbasis **Website** sehingga dapat diakses melalui *Browser* pada semua *Device*.

### **2. Supporting Device**

*Software Indonesian Virtual Destination* kemungkinan besar akan membutuhkan perangkat pendukung berupa VR untuk mendukung proses virtualisasi sehingga dapat menciptakan pengalaman yang realistik. Perangkat pendukung tersebut harus dipastikan agar kompatibel dengan *Device* utama yang digunakan oleh *User*.

### **3. Internet Connection**

Untuk mengakses berbagai konten yang terdapat pada *Software Indonesian Virtual Destination* diperlukan koneksi internet yang lancar dan stabil agar tidak mempengaruhi *Experience User* dalam berwisata secara virtual.

## **3. System Features**

### **3.1 User Login & Registration**

#### **3.1.1 Description and Priority [High]**

Fitur login dan registration diperlukan agar user dapat mengakses semua fitur yang ada dalam software ini.

#### **3.1.2 Stimulus/Response Sequences**

Dalam fitur login, user akan diminta untuk memasukan username dan password. Jika username dan password yang dimasukkan benar, maka user bisa masuk kedalam software ini. Namun jika username dan password yang dimasukkan belum terdaftar, maka user akan diminta untuk melakukan registrasi terlebih dulu dalam fitur registration.

#### **3.1.3 Functional Requirements**

REQ-1 : Memperbolehkan user untuk Login dengan username dan password yang benar.

REQ-2 : Memperbolehkan user untuk Registrasi dengan username dan password yang ditentukan.

### **3.2 Find Destinations**

#### **3.2.1 Description and Priority [High]**

Fitur ini berfungsi untuk mempermudah user dalam mencari tempat destinasi yang diinginkan.

#### **3.2.2 Stimulus/Response Sequences**

Dalam fitur ini, user hanya perlu mengetikkan nama tempat destinasi yang ingin dicari. Kemudian sistem akan memproses dan mengembalikan tempat destinasi yang user cari.

#### **3.2.3 Functional Requirements**

REQ-1 : Memberikan hasil berupa tempat destinasi yang user cari.

### **3.3 Rate Destination**

#### **3.3.1 Description and Priority [Low]**

Fitur rate destination ini memperbolehkan user untuk memberikan rating pada setiap tempat destinasi sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi user lain.

#### **3.3.2 Stimulus/Response Sequences**

Pada setiap tempat destinasi yang ada dalam software kami akan diberikan tempat untuk menilai tempat destinasi tersebut. Kemudian user akan diberi kebebasan untuk menilai destinasi tersebut.

#### **3.3.3 Functional Requirements**

REQ-1 : User dapat dengan bebas menilai tempat destinasi yang ada.

REQ-2 : User dapat memilih berapa jumlah bintang sesuai dengan kondisi destinasi yang dituju

### **3.4 Explore Destination**

#### **3.4.1 Description and Priority [High]**

Fitur explore destination ini memperbolehkan user untuk mengeksplorasi tempat destinasi yang dituju secara virtual. User akan bisa merasakan seperti benar-benar berjalan disana. Namun akan benar-benar terasa jika user berada di tempat tersebut. Sehingga fitur ini dapat menjadi bahan pertimbangan atau sekedar melihat-lihat saja.

#### **3.4.2 Stimulus/Response Sequences**

Setelah memilih tempat destinasi yang dituju, user dapat mengeksplor tempat destinasi tersebut secara virtual. User bisa menggerakan kekiri, kanan, depan, belakang sesuai yang user inginkan. Kami juga akan memberikan spot-spot pilihan yang bisa user pilih sehingga user dapat melihat-lihat.

#### **3.4.3 Functional Requirements**

REQ-1 : User dapat menggerakan layar dengan bebas.

REQ-2 : User bisa memilih tombol yang berisi spot-spot pilihan yang sudah kami tentukan.

### **3.5 Ticketing**

#### **3.5.1 Description and Priority [High]**

Fitur ticketing dapat digunakan oleh User atau partner destinasi, dimana mereka dapat menjual dan membeli tiket masuk dari destinasi yang mereka lihat dan ingin tuju

#### **3.5.2 Stimulus/Response Sequences**

Setelah melihat-lihat dan memilih tempat destinasi yang dituju, user dapat memilih menu untuk membeli tiket masuk, memilih berapa jumlah tiket yang akan dibeli, dan memilih metode pembayaran.

#### **3.5.3 Functional Requirements**

REQ-1 : User dapat memilih jumlah tiket yang akan dibeli

REQ-2 : User wajib memilih metode pembayaran yang akan digunakan

## **4. Functional Requirements**

### **4.1 Mencari Destinasi Wisata**

Pengguna dapat mencari destinasi wisata di Indonesia berdasarkan berbagai kriteria, seperti nama tempat, kota atau provinsi, dll. Sistem akan menyediakan kolom pencarian untuk memudahkan pengguna dalam memasukkan kata kunci, memilih lokasi, dll.

### **4.2 Tampilan Destinasi Wisata**

Setelah pengguna melakukan pencarian, sistem harus dapat menampilkan halaman destinasi dengan gambar yang menarik.

### **4.3 Memberi Rating Destinasi Wisata**

Pengguna dapat memberi penilaian dengan memasukkan jumlah bintang sesuai tingkat kepuasannya terhadap destinasi wisata di Indonesia yang telah dikunjunginya secara virtual. Penilaian destinasi wisata tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap destinasi wisata itu sendiri karena jika pengguna memberi Rating baik terhadap suatu destinasi wisata akan berpengaruh langsung terhadap pengguna lainnya.

#### **4.4 Tiket Destinasi Wisata**

Pengguna dapat membeli atau memesan tiket jika tertarik dan ingin berkunjung langsung ke destinasi wisata yang dipilih. Fitur pemesanan tiket ini akan tersedia pada halaman destinasi wisata yang telah dipilih oleh pengguna dan tersedia menu untuk pemilihan pembayaran tiket.

### **5. Nonfunctional Requirements**

#### **5.1 Performance Requirements**

Dari sisi performa tentunya *Software Indonesian Virtual Destination*, harus memiliki sistem kinerja yang tinggi, dimana sebuah sistem harus memiliki dan mampu memberikan pengalaman virtual dengan kualitas yang baik, seperti grafis yang realistik dan interaktif bagi penggunanya. Tidak hanya itu sebagai sebuah *Platform* tentunya kita juga harus mempertingkatkan kapasitas pengguna, dimana dalam hal ini sebuah sistem juga harus mampu menangani banyak pengguna (*user*) secara bersamaan tanpa mengurangi kualitas atau kinerja dari sistem itu sendiri.

#### **5.2 Security Requirements**

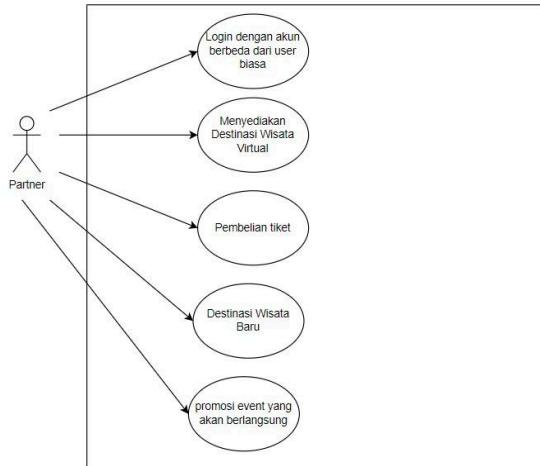
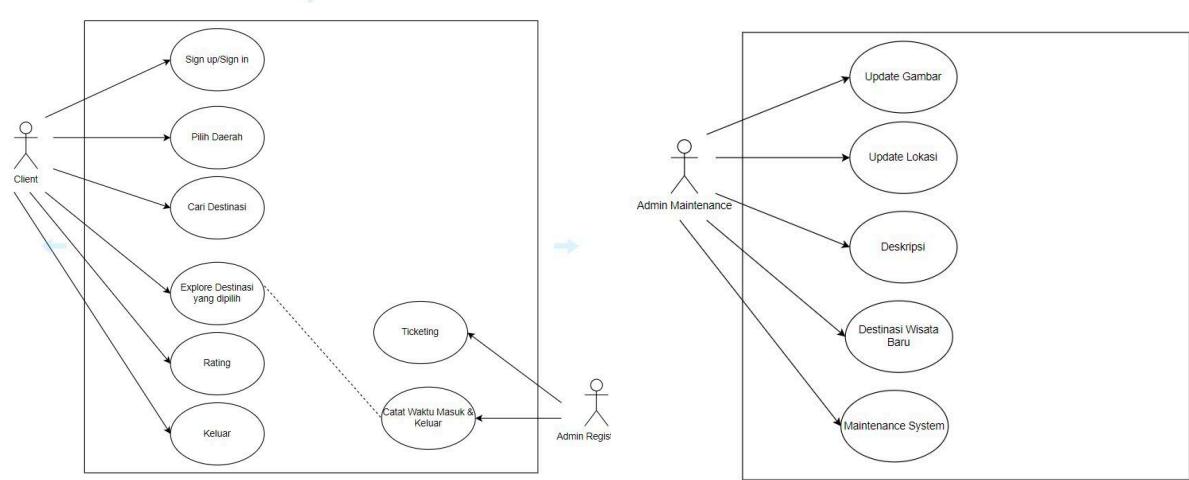
Dari segi keamanan data, *Software Indonesian Virtual Destination* harus menciptakan rasa aman bagi pengguna (*User*), dalam hal ini data pengguna yang dikumpulkan seperti informasi login dan preferensi pengguna harus benar-benar dijaga dengan ketat agar tidak bisa diakses atau disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab.

#### **5.3 Software Quality Attributes**

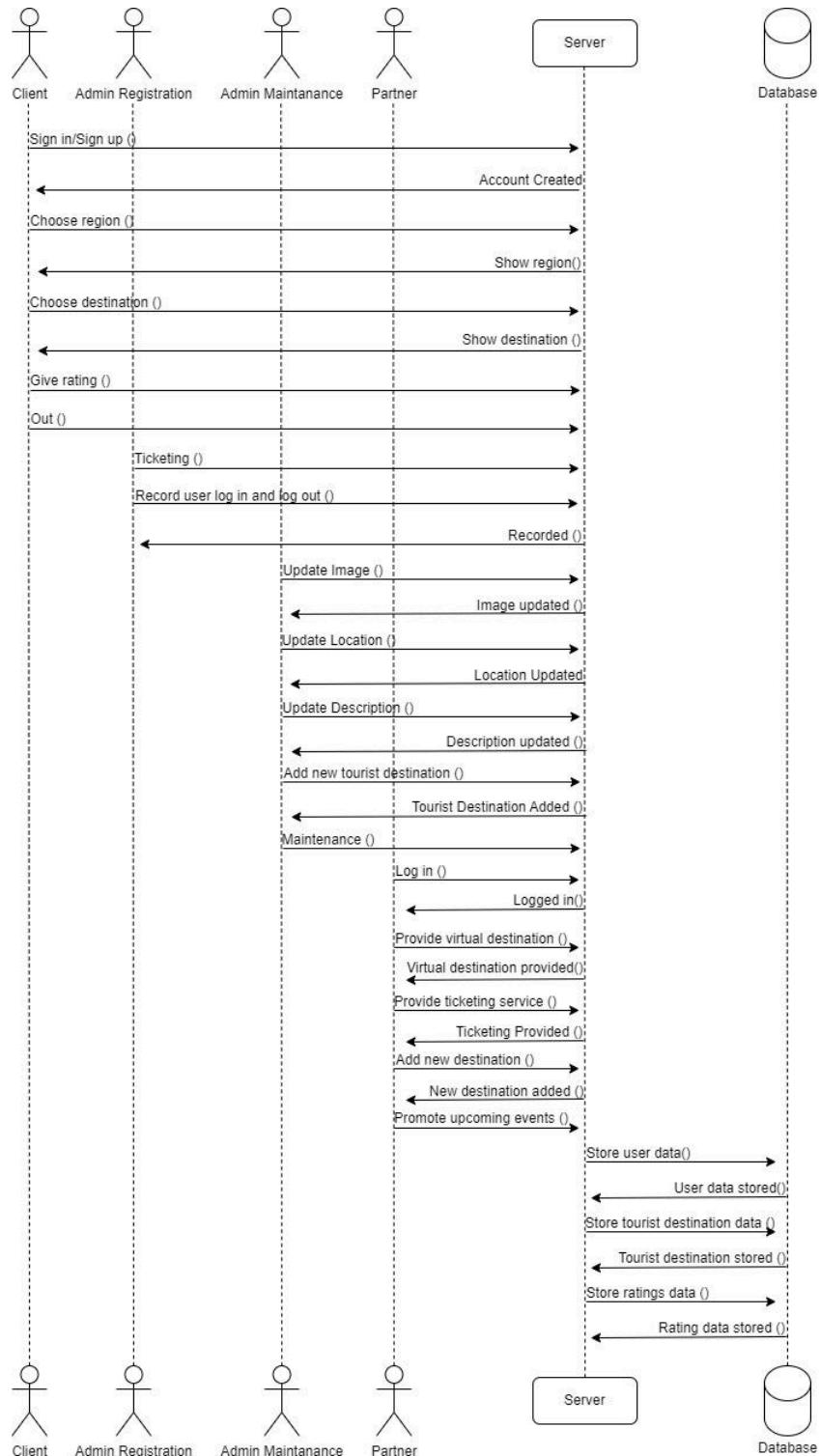
Tentunya dalam membuat sebuah media ataupun software, seperti *Indonesian Virtual Destination*, harus memperhatikan segi pemeliharaan yang mudah, hal ini dikarenakan sebuah Software harus mudah untuk diperbarui dan diperbaiki jika diperlukan untuk mengatasi masalah ataupun meningkatkan kualitas fitur. Dari segi skalabilitas, dimana sebuah sistem Software harus dapat diperluas atau diperbesar kapasitasnya dengan mudah, jika mengalami peningkatan jumlah pengguna ataupun destinasi yang baru ditambahkan.

## 6. Requirements Notation

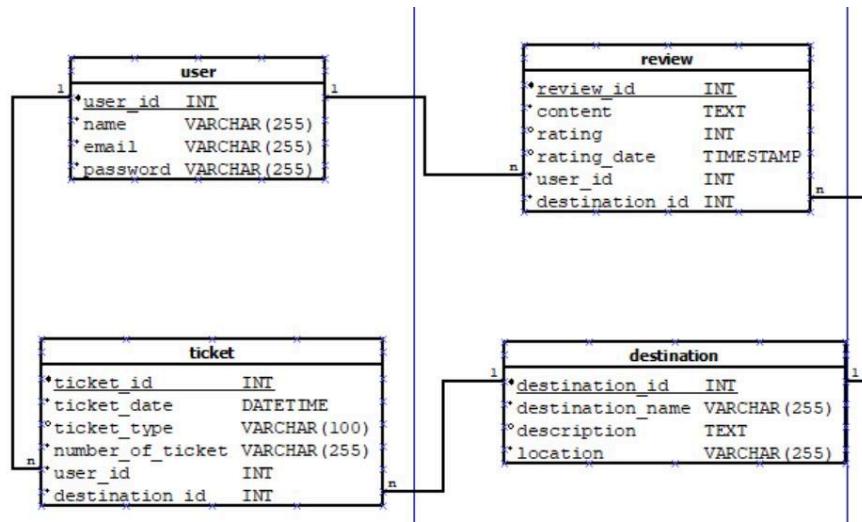
### 6.1 Use Case Diagrams



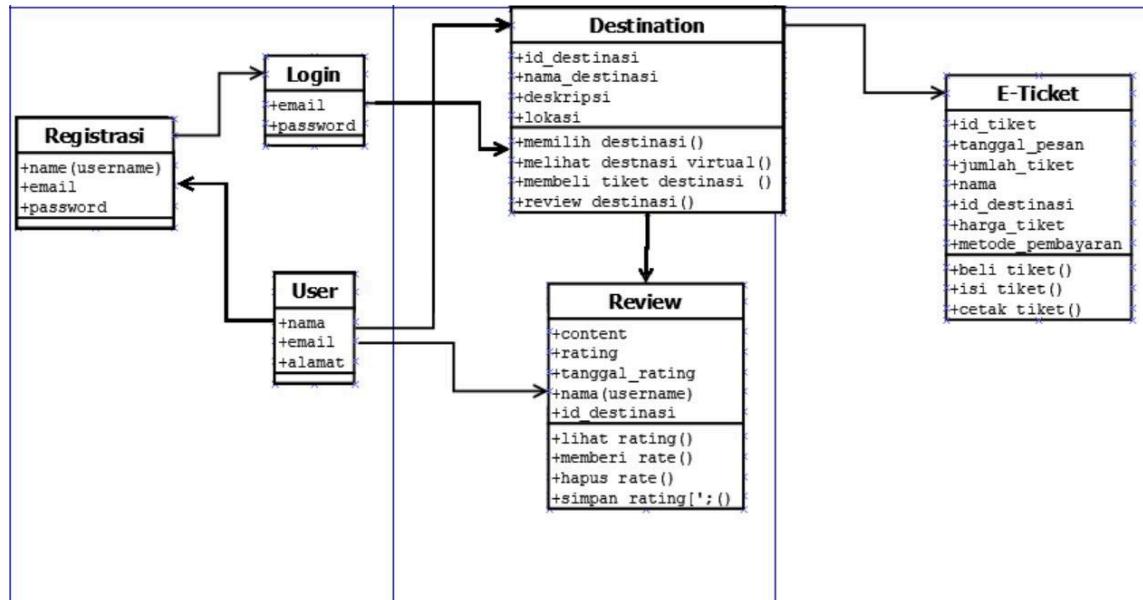
### 6.2 Sequence Diagrams



### 6.3 Entity Relationship Diagrams

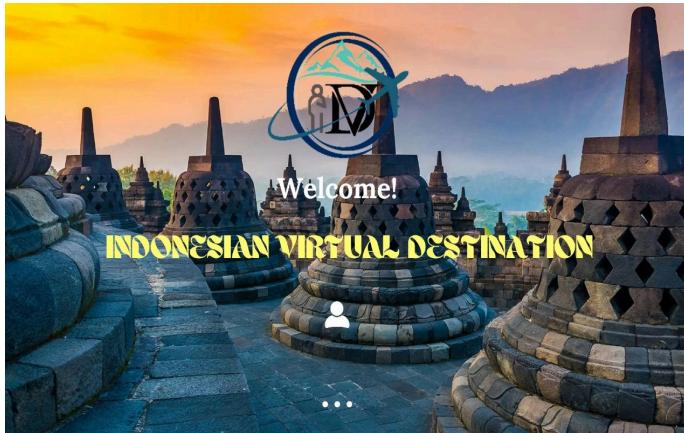


### 6.4 Class Diagram



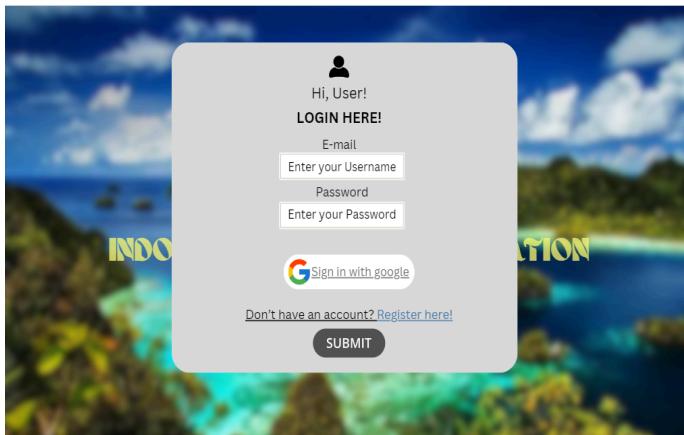
## **7. Software Design**

### **7.1 Landing Page**



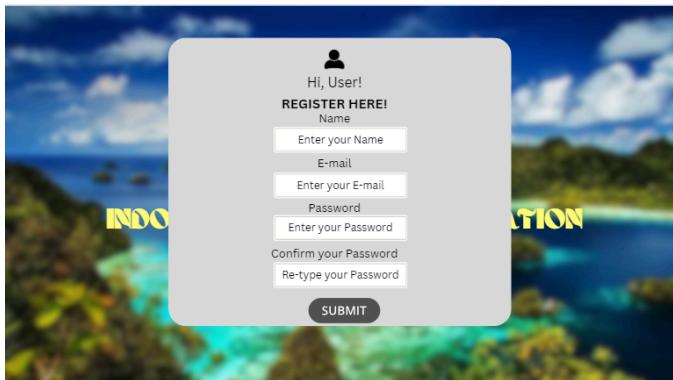
Gambar disamping merupakan landing page dari software yang kami buat tentang Indonesia Virtual Destination. Landing page merupakan halaman khusus dalam web yang biasa terletak pada halaman awal web yang dapat berisi informasi-informasi web tersebut dan dapat juga berisi iklan atau promosi suatu produk tertentu. Pada landing page web di samping juga terdapat icon gambar “manusia” pada bagian bawah tengah yang digunakan user untuk login maupun registrasi pada web tersebut.

### **7.2 Login Page**



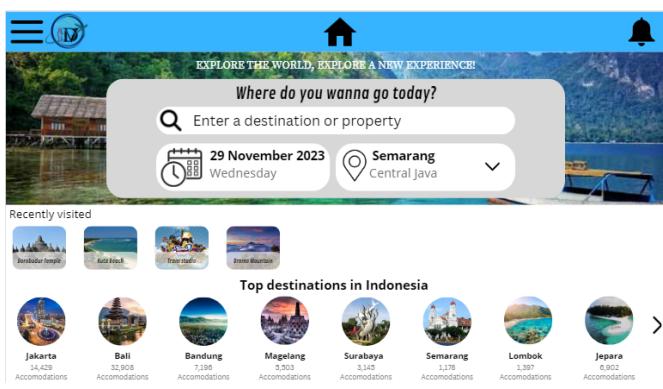
Gambar disamping merupakan *login page* dari software *Indonesian Virtual Destination*. *Login page* merupakan fitur wajib dalam web yang biasa terletak pada halaman awal (*landing page*) yang berfungsi agar pengguna dapat menggunakan website tersebut sesuai dengan fungsinya. Jika pengguna belum memiliki akun terdapat fitur *Registration* yang dapat digunakan untuk membuat akun agar dapat terhubung ke dalam website tersebut.

## **7.3 Registration Page**



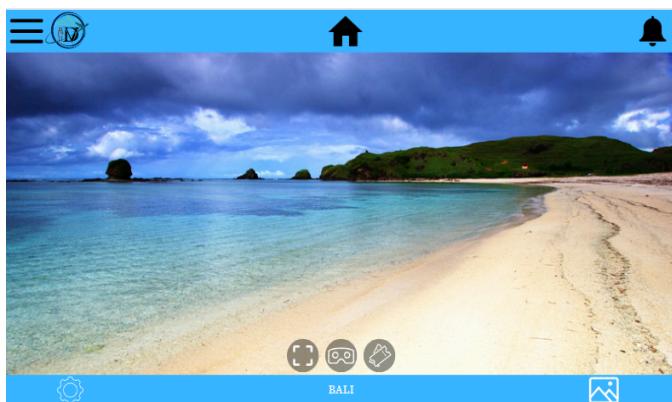
Gambar disamping merupakan *registration page* dari Software yang kami buat tentang *Indonesian Virtual Destination*. *Registration page* merupakan fitur wajib dalam web yang berfungsi agar pengguna yang belum memiliki akun dapat mendaftarkan pada form di samping sehingga pengguna tersebut dapat memiliki akun dan dapat menggunakan fitur-fitur web secara khusus.

## **7.4 User Interface**



Gambar disamping merupakan tampilan *user interface* dari software yang kami buat tentang *Indonesian Virtual Destination*. *User interface* dapat dituju apabila pengguna telah melakukan login atau registrasi terlebih dahulu pada halaman awal tadi. Pada *user interface* di samping ini terdapat banyak fitur yang dapat digunakan pengguna untuk mencari destinasi wisata virtual yang diinginkan serta fitur yang menampilkan destinasi wisata yang terkenal di Indonesia.

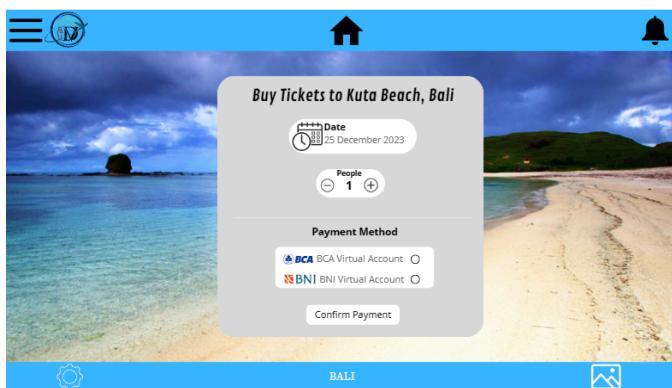
### **7.4.1 User Interface(Destination Page)**



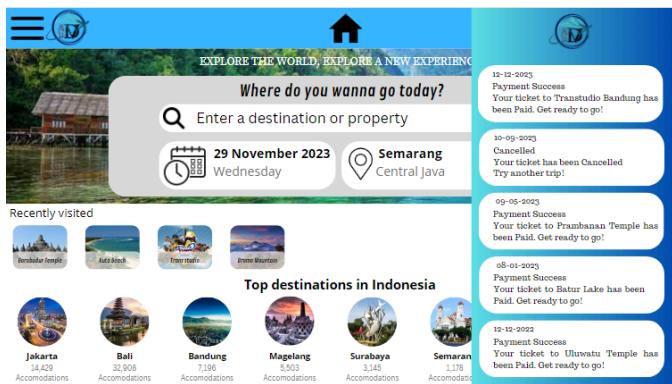
Gambar disamping merupakan tampilan salah satu fitur dari software yang kami buat tentang *Indonesia Virtual Destination*. Fitur ini akan muncul jika user memilih salah satu dari destinasi yang telah disediakan. Dalam page ini User dapat melihat secara keseluruhan dari destinasi yang telah dipilih dari atas. User juga diberikan beberapa fitur berupa 'VR Mode'. Dengan fitur ini, user dapat melihat destinasi yang dipilih secara 360 derajat seperti di dunia VR (Virtual Reality). Ke-

mudian ada fitur 'Full Screen' yang bisa mengubah layar dari software ini menjadi penuh. Kemudian ada fitur buy ticket yang memudahkan user untuk membeli tiket masuk ke dalam destinasi yang dipilih.

## 7.5 Ticketing

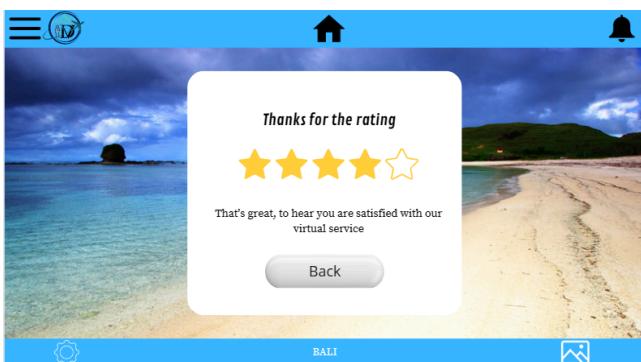


Gambar disamping merupakan tampilan fitur *ticketing*. Fitur ini memudahkan user dalam memesan tiket tempat wisata yang diinginkan. Pembayaran bisa dilakukan melalui virtual account.



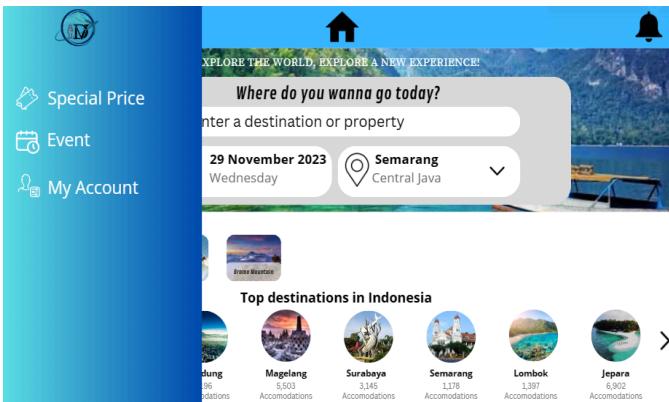
Ini adalah notifikasi setelah melakukan proses transaksi. Jika proses pembayaran berhasil maka akan muncul notifikasi berhasil. Namun jika tidak berhasil maka akan muncul notifikasi gagal.

## 7.6 Rating



Gambar disamping merupakan tampilan fitur rating yang dapat dilakukan oleh user setelah mengunjungi tempat destinasi wisata secara virtual. User akan diminta untuk memberikan rating dengan memasukkan jumlah bintang berdasarkan tingkat kepuasan user tersebut.

## 7.7 Navigation Bar



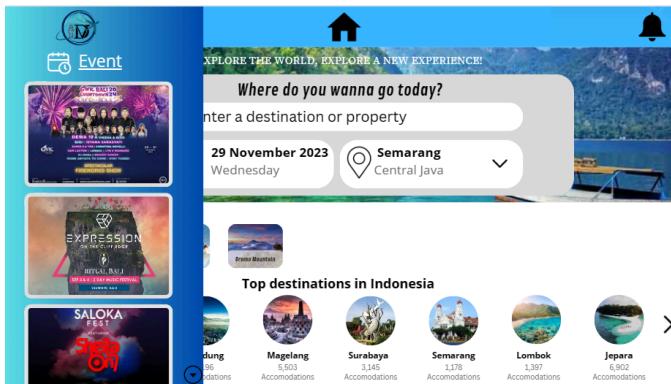
Ini adalah tampilan menu Software kami, paling atas terdapat pilihan *Special Price* yang berisi penawaran tiket spesial yang disediakan oleh website kami. Menu tersebut dapat membantu pengguna untuk membeli atau memesan tiket destinasi wisata jika tertarik dan ingin berkunjung langsung ke destinasi wisata yang dipilih. Selanjutnya terdapat menu *Event* yang berisi informasi acara menarik yang akan atau sedang berlangsung dan menu *My Account* yang berisi informasi akun dari pengguna.

### 7.7.1 Navigation Bar (Special Price)



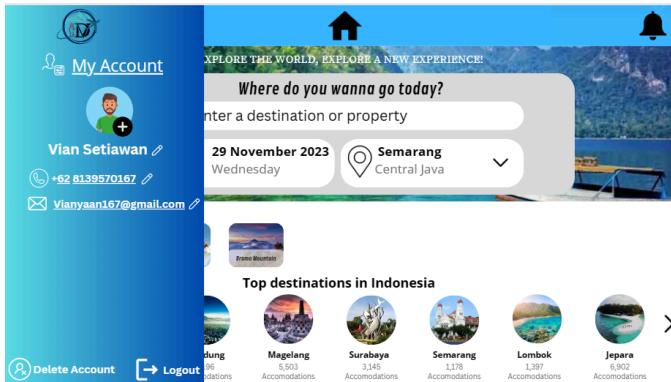
Gambar disamping merupakan tampilan dari menu Special Price. Pada menu tersebut ditampilkan berbagai promo penawaran tiket yang disediakan oleh website kami. Pengguna dapat membeli jika tertarik dan ingin berkunjung langsung ke destinasi wisata yang dipilih.

## 7.7.2 Navigation Bar (Event)



Gambar disamping merupakan tampilan dari menu Event. Pada menu tersebut ditampilkan berbagai informasi acara menarik yang akan atau sedang berlangsung.

## 7.7.3 Navigation Bar (My Account)



Gambar disamping merupakan tampilan dari menu My Account. Pada menu tersebut ditampilkan informasi akun dari pengguna berupa *Username*, *Phone Number*, dan *Email Address*. Pada menu tersebut pengguna juga dapat mengganti *Username*, *Phone Number*, dan *Email Address*. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *Logout* dan *Delete Account*.

## 8. Testing

### 8.1 Functional Requirements

No	Item	Behavior	Success Parameter	Results	Comments
1.	Membuka Home Page	Ketika kita mengunjungi URL, sistem dapat diakses.	Homepage ditampilkan di browser.		
2.	Melakukan proses registrasi pertama/sign in	Memasukkan username, email, dan passord.	Menuju ke halaman Login		
3.	Login dengan username dan password yang benar	Melakukan input username dan password yang sesuai ketika proses sign in berlangsung.	Menuju ke sistem utama (menampilkan dashboard)		
4.	Login dengan tidak memasukkan password dan username	Tidak melakukan input username dan password sama sekali.	Menampilkan notifikasi bahwa username dan password masih kosong.		
5.	Login dengan username dan password yang salah	Melakukan input username dan password secara random.	Menampilkan notifikasi bahwa username dan password salah.		
6	Melihat halaman destinasi	Membuka halaman destinasi yang mencakup gambar,	Halaman destinasi ditampilkan dengan benar dan informatif.		

		deskripsi, dan peta lokasi.			
7	Memilih lokasi daerah yang ingin dikunjungi.	Menginputkan kata kunci terhadap lokasi daerah yang dicari.	Lokasi daerah ditampilkan di dashboard sesuai dengan tempat destinasi yang dicari.		
8	Pengguna mencoba melakukan pencarian daerah destinasi tanpa kata kunci	Tidak menginputkan kata kunci terhadap lokasi yang dicari.	Notifikasi kesalahan akan muncul jika <i>user</i> mencoba melakukan pencarian lokasi tanpa kata kunci.		
9	Memberikan rating terhadap destinasi.	Melakukan rating dengan cara memberi bintang terhadap destinasi yang sudah dilihat ataupun dikunjungi.	Rating destinasi tersimpan dengan baik dan benar.		
10	Melakukan rating tanpa memilih jumlah bintang.	Melakukan rating tanpa menginputkan ataupun memilih jumlah bintang yang akan diberikan.	Notifikasi kesalahan akan muncul jika pengguna tidak memilih jumlah bintang.		
11	Memberikan ulasan terhadap destinasi wisata	Pengguna melakukan penilaian dan ulasan terhadap destinasi wisata.	Ulasan pengguna tersimpan dengan benar.		

12	Melakukan eksplorasi destinasi yang dipilih.	Membuka dan menggerakan layar terhadap destinasi yang dipilih	Pengguna dapat menggerakkan layar dengan bebas.		
13	Pemilihan spot-spot destinasi pada eksplorasi virtual.	Melakukan pemilihan spot destinasi yang ada pada daerah yang di eksplorasi.	Pengguna dapat memilih spot-spot pilihan dengan benar. Detail spot akan ditampilkan di layar selama explore berlangsung.		
14	Melakukan pembelian tiket dengan benar.	Memilih destinasi wisata dan melakukan pembelian tiket dengan jumlah yang valid	Tiket berhasil dibeli dengan benar, pengguna akan mendapat notifikasi pembelian tiket.		
15	Melakukan pembelian tiket tanpa memilih destinasi.	Melakukan pembelian tiket dengan tidak memilih destinasi wisata terlebih dahulu.	Notifikasi kesalahan akan muncul, pengguna diharuskan memilih destinasi wisata terlebih dahulu.		

## 8.2 Non-Functional Requirements

No	Item	Behavior	Success Parameter	Results	Comments
1.	Uji coba respon waktu sistem.	Menguji respon waktu sistem saat melakukan pencarian ataupun eksplorasi sistem	Respon waktu sistem tetap dalam batas waktu yang dapat diterima (tidak lama)		
2.	Pembaruan perangkat lunak.	Melakukan pembaruan perangkat lunak pada sistem yang sudah ada.	Pembaruan perangkat lunak berhasil dan sistem tidak mengalami <i>downtime</i> .		
3.	Memperbesar kapasitas sistem.	Melakukan pembaruan sistem untuk menangani jumlah pengguna yang semakin meningkat.	Sistem dapat diperbesar jumlah kapasitasnya tanpa mengurangi kinerja.		

### **8.3 Security**

No	Item	Behavior	Success Parameter	Results	Comments
1.	Akses data pengguna tanpa otentikasi	Mencoba mengakses data pengguna tanpa proses otentikasi yang benar.	Notifikasi kesalahan akan muncul, akses ke data pengguna akan mengalami kegagalan.		
2.	Kata sandi dapat terenkripsi.	Mencoba menginputkan kata sandi pengguna yang benar.	Kata sandi akan tersimpan dengan format enkripsi yang tidak dapat dibaca oleh orang lain.		

## 8.4 Performance

No	Item	Behavior	Success Parameter	Results	Comments
1.	Menentukan kapasitas maksimum pengguna.	Menentukan kapasitas maksimum pengguna yang dapat dipenuhi oleh sistem.	Sistem mampu menangani kapasitas maksimum pengguna tanpa mengalami penurunan kinerja yang signifikan.		
2.	Uji coba beban tinggi dengan banyak pengguna.	Simulasi sistem dengan banyak pengguna yang mengakses dan menggunakan sistem secara bersamaan.	Kinerja sistem tidak berpengaruh secara signifikan, dan mampu menangani beban pengguna yang tinggi.		
3.	Waktu respon sistem.	Simulasi waktu respon sistem ketika pengguna yang melakukan akses sedang rendah maupun tinggi.	Tidak ada penurunan drastis terhadap waktu respon ketika akses pengguna mengalami peningkatan.		

## LAMPIRAN

