

SKPL-BA-01

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Boutique Aldeyn

untuk:

<Nama Konsumen>

Dipersiapkan oleh:

Reynaldi Syaputra (1301164141)

Mahendrawan Idris (1301164461)

Lucky Olivera Marbun (1301164055)


Yediza Frans Dhika (1301160622)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-001</i>		<i><16 / Halaman>18</i>
	Revisi	<i><1.2></i>	<i>Tgl: <30 maret></i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
Pelengkapan data	Melengkapi data-data untuk pembuatan dokumen SKPL terstruktur
DFD	Merubah DFD yang tidak perlu pada system / diluar sistem tidak usah dimasukkan ke DFD

INDEX	-	A	B	C
TGL		17 Maret	30 April	
Ditulis oleh		Reynaldi Syaputra, Mahendrawan Idris, Yediza Frans Dhika, Lucky Olivera Marbun	Reynaldi Syaputra	
Diperiksa oleh				
Disetujui oleh				

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi
2- 18	Melengkapi data-data untuk pembuatan dokumen SKPL tersetruktur
11-18	Memperbaiki DFD dan menyesuaikan PSPEC yang diperlukan atas perbaikan dan juga Kamus data yang dibutuhkan

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	4
Daftar Isi	5
1 Pendahuluan	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	7
1.2 Lingkup Penulisan Dokumen	7
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	7
1.4 Referensi	7
1.5 Deskripsi Umum Dokumen	7
2 Deskripsi Global Perangkat Lunak	9
2.1 Perspektif Produk	9
2.2 Fungsi Produk	9
2.3 Karakteristik Konsumen	9
2.4 Batasan-Batasan	9
2.5 Asumsi Yang Digunakan	9
3 Deskripsi Rinci Kebutuhan	11
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	11
3.1.1 <i>Antarmuka Konsumen</i>	11
3.1.2 <i>Antarmuka perangkat lunak</i>	11
3.1.3 <i>Antarmuka komunikasi</i>	11
3.2 Kebutuhan Fungsional	11
3.2.1 <i>Aliran informasi</i>	11
3.2.1.1 <i>DFD level 0 / Diagram Konteks</i>	12
3.2.1.2 <i>DFD level 1</i>	13
3.2.1.3 <i>DFD level 2</i>	14
3.2.2 <i>Spesifikasi proses</i>	15
3.2.2.1 Spesifikasi proses 1.1	15
3.2.2.2 Spesifikasi proses 1.2	15
3.2.2.3 Spesifikasi proses 1.3	15
3.2.2.4 Spesifikasi proses 2.1	15
3.2.2.5 Spesifikasi proses 2.2	15
3.2.2.6 Spesifikasi proses 2.3	16
3.2.2.7 Spesifikasi proses 2.4	16
3.2.2.8 Spesifikasi proses 3.1	16
3.2.2.9 Spesifikasi proses 3.2	16
3.2.2.10 Spesifikasi proses 3.3	16
3.2.2.11 Spesifikasi proses 3.4	17
3.3 Deskripsi Data	17

3.3.1	<i>Kamus data</i>	18
3.4	Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	18
3.5	Batasan Perancangan	18

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini yaitu sebagai dokumentasi dari segala aktifitas yang dilakukan selama pengembangan proyek pembuatan perangkat lunak Boutique Aldeyn. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk membuka lapangan pekerjaan bagi pengangguran. Proyek ini dikatakan berhasil apabila portal yang dimaksud dapat menangani seluruh kebutuhan Konsumen dan proses bisnis yang terdaftar dalam dokumen ini.

1.2 Lingkup Penulisan Dokumen

- Website Boutique Aldeyn ini digunakan sebagai sarana jual beli online untuk mempermudah proses pembelian barang Boutique bagi semua masyarakat.
- Website ini dapat memberikan informasi mengenai jumlah stok yang masih tersedia kepada Konsumen.
Pada sisi client dapat mengakses web

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Kata kunci	Definisi atau akronim
SDLC	Software Development Life Cycle
SKPL-ASPD.K-0001	adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement) pada Aplikasi ini, dengan ASPD merupakan kode perangkat lunak, ASPD.K adalah kode fase, dan 0001 adalah digit/nomor kebutuhan (requirement).

1.4 Referensi

- IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
- IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI).
- Jurusan Teknik Informatika – Institut Teknologi Bandung Panduan GL01, Panduan Konsumenan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.>

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Tujuan utama dalam pembuatan website ini adalah untuk mempermudah Konsumen atau para konsumen dalam barang secara daring dan dapat melakukan proses jual beli daring dengan berbagai opsi transaksi pembayaran agar mempermudah proses pembelian barang yang akan di pilih.

Fungsi dari website tersebut adalah mempermudah pembeli dalam memilih dan melakukan pembayaran transaksi Boutique Aldeyn dan juga pendataan bagi pemilik.

Konsumen dapat melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan pemilihan barang yang akan di beli. Konsumen dapat memilih / melihat barang yang sudah ditampilkan dalam website tersebut. Dalam website tersebut sudah dicantumkan harga yang sudah ditetapkan. Dan proses pembelian pada proses transaksi, Konsumen akan ditawarkan berbagai opsi metode pembayaran (langsung seperti debit atau kredit).

Kebutuhan pada perangkat lunak tersebut adalah adanya admin yang dapat melakukan input barang atau edit barang secara up to date dan berkala di saat adanya penambahan stok barang atau informasi tentang ketersediaan stok, dan juga melakukan edit apabila ada perubahan harga atau diskon pada harga barang tersebut.

2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Perspektif Produk

Boutique Aldeyn adalah perangkat lunak untuk manajemen order barang dari konsumen berupa pembelian Barang yang dapat dipilih jika tersedia. Penerimaan order dikembangkan dengan metode pemrograman prosedural. Boutique Aldeyn akan menyimpan semua data inputan user berupa data permintaan barang yang akan langsung masuk ke sistem pusat dan siap diproses oleh server sebagai operator.

Perangkat lunak ini dapat dijalankan pada lingkup sistem operasi Berbasis Website yang dapat di akses menggunakan Aplikasi Browsing seperti Google Chrome, Mozilla, Opera dan lain-lain.

Perangkat lunak ini hanya dapat diakses oleh Konsumen menggunakan username dan password yang telah terlebih dahulu terdaftar dan terverifikasi.

2.2 Fungsi Produk

Sebagai *Front Office* penjualan yang dilaksanakan oleh Pembeli. Yang terkoordinasi dengan *Back Office (Server)*. Program akan terintegrasi melalui sistem informasi product berupa data yang akan terupdate secara real time dan diatur oleh pihak back office.

2.3 Karakteristik Konsumen

Konsumen perangkat lunak ini adalah seorang Pembeli barang Boutique yang menggunakan Gadget yang dapat mengakses browser. Perangkat lunak ini hanya dibuat dan digunakan oleh pembeli dengan otoritas untuk menginputkan pesanan barang Boutique ataupun pembelian pada perangkat lunak ini.

2.4 Batasan-Batasan

Program ini hanya dipakai oleh para pembeli. Kita tekankan pada pemakaian karena hanya pesan, cek barang dan lihat barang. Dalam program ini terdapat beberapa batasan yang harus dipatuhi, Misalnya :

- Aplikasi harus terhubung dengan internet,
- Front Office hanya dapat melihat dan memesan,
- Aplikasi hanya dapat digunakan pada platform Browser,
- Aplikasi hanya bisa dibuka atau dipakai oleh akun yang telah terdaftar dan terverifikasi.

2.5 Asumsi Yang Digunakan

Asumsi

1. Admin memiliki otoritas penuh dalam pengelolaan data pesanan pembeli dan data Boutique Aldeyn
 2. Aplikasi ini dibuat untuk memenuhi keinginan pembeli untuk melakukan pemesanan barang Boutique secara online
 3. Aplikasi ini dikategorikan sebagai *Online Store*
- Kebergantungan
- System informasi ini hanya dapat diakses ketika terdapat koneksi internet

- Data barang akan terupdate secara real-time ketika terdapat koneksi internet
- Hanya Konsumen yang sudah login dan terverifikasi yang dapat melakukan pemesanan
- Hanya Konsumen yang sudah login dan terverifikasi yang dapat melakukan pemesanan

3 Deskripsi Rinci Kebutuhan

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Adanya pengoperasian Aplikasi Boutique Aldeyn yang menggunakan system berbasis website.

3.1.1 Antarmuka Konsumen

Pembeli sebagai user dapat mengoperasikan aplikasi Boutique Aldeyn dengan menggunakan bantuan smartphone ataupun laptop.

3.1.2 Antarmuka perangkat lunak

Aplikasi ini dapat diakses jika terhubung dengan internet dan Memiliki browser, dengan membuka link yang sudah tersedia.

3.1.3 Antarmuka komunikasi

Aplikasi ini menggunakan Sistem berbasis PHP dan HTML yang dapat di akses menggunakan Browser.

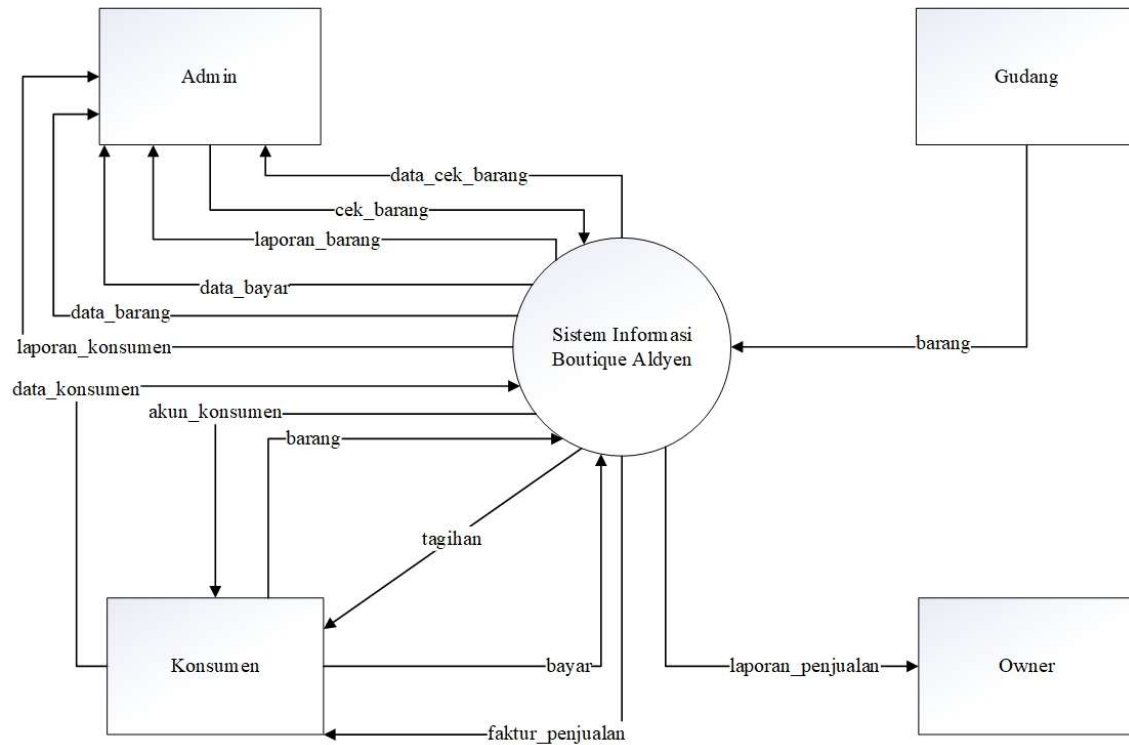
3.2 Kebutuhan Fungsional

No	Kode Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
1	SKPL-BA-01	Melakukan pendaftaran konsumen
2	SKPL-BA-02	Melakukan proses searching / pencarian barang Boutique
3	SKPL-BA-03	Melakukan upload barang Boutiqu oleh admin
4	SKPL-BA-04	Malakukan input barang dari gudang

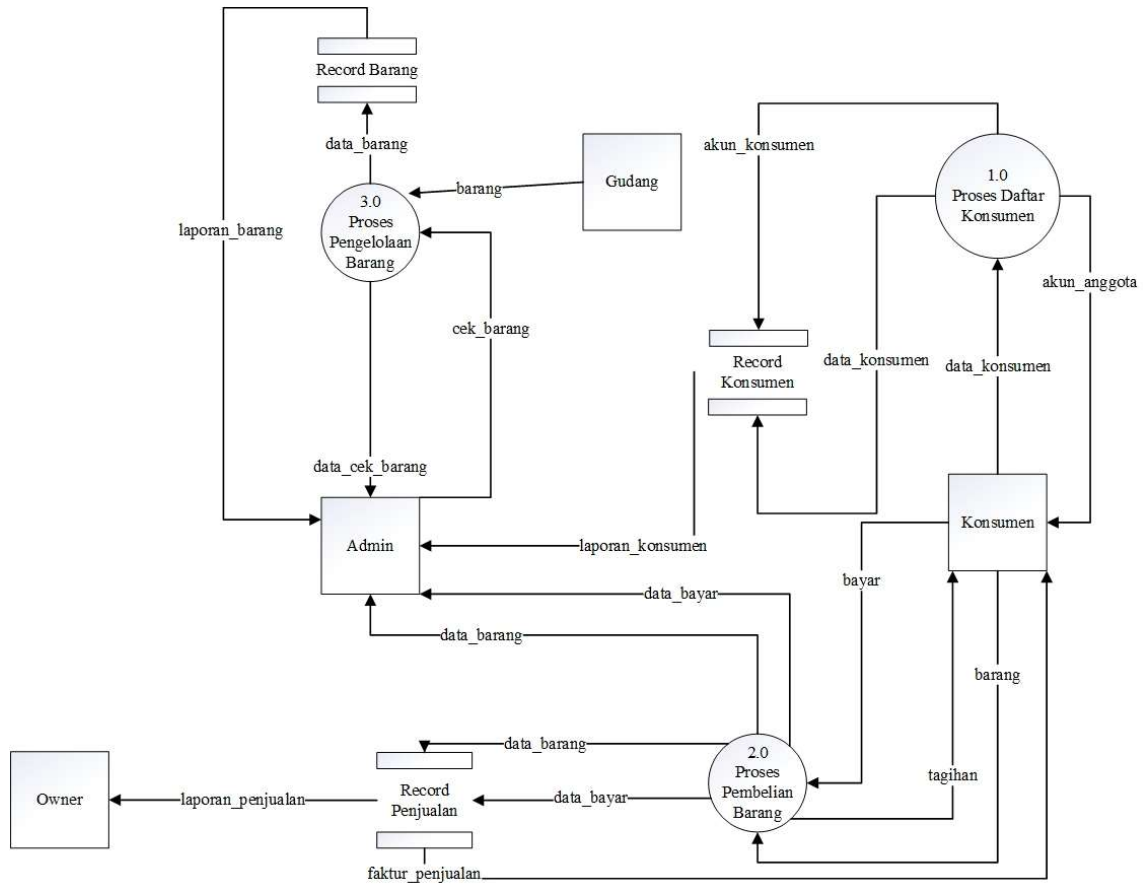
3.2.1 Aliran informasi

Aplikasi Boutique Aldeyn memungkinkan Konsumen untuk melihat informasi barang yang tersedia beserta harga barang tersebut. Konsumen bisa mengorder barang yang tersedia, dan dapat melakukan transaksi untuk proses pembayaran. Disini Staff Gudang bertugas untuk mengupdate data barang dan sistem memberikan data *invoice* pada Aplikasi Boutique Aldeyn agar Konsumen dapat mengakses informasi data yang ada di aplikasi tersebut secara up to date.

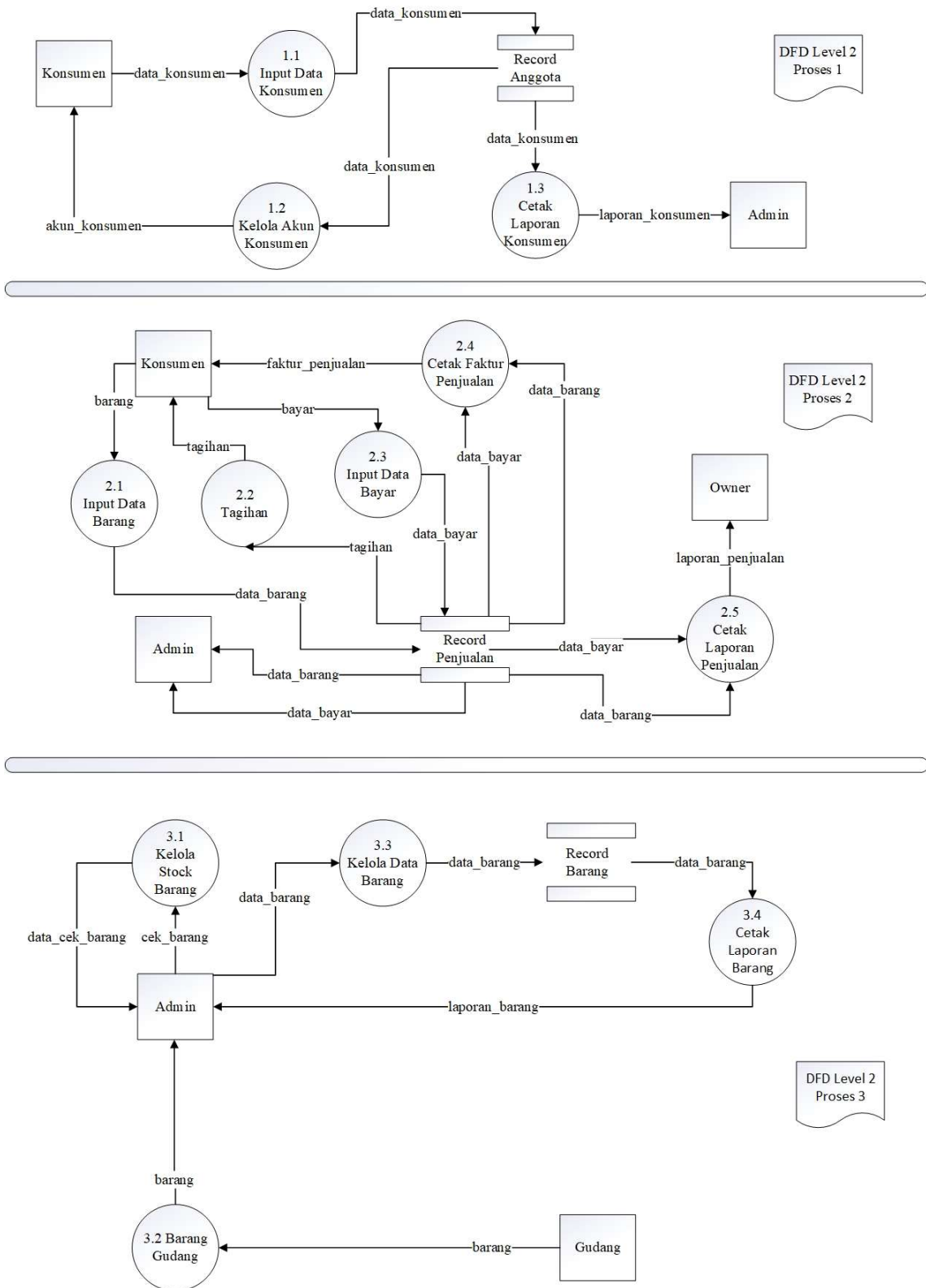
3.2.1.1 DFD level 0 / Diagram Konteks



3.2.1.2 DFD level 1



3.2.1.3 DFD level 2



3.2.2 Spesifikasi proses

Pendeskripsian proses pada Aplikasi Boutique yang terjadi pada level paling dasar dalam Data Flow Diagram.

3.2.2.1 Spesifikasi proses 1.1

PSPEC Pembuatan Akun	
No	1.1
Nama	Input Data Konsumen
Source	Konsumen
Input	Data diri, alamat, dan lain-lain
Output	Data Konsumen
Destination	Data <i>Store</i>
Logika Proses	Konsumen menginputkan data yang sesuai dengan kebutuhan sistem

3.2.2.2 Spesifikasi proses 1.2

PSPEC Kelola Akun Konsumen	
No	1.2
Nama	Kelola Akun Konsumen
Source	Data <i>Store Record</i> Konsumen
Input	Data Konsumen
Output	Akun Konsumen
Destination	Konsumen
Logika Proses	Setelah mendapatkan data sesuai maka akan dikelola menjadi akun untuk diakses oleh konsumen

3.2.2.3 Spesifikasi proses 1.3

PSPEC Cetak Laporan Konsumen	
No	1.3
Nama	Cetak Laporan Konsumen
Source	Data <i>Store Record</i> Konsumen
Input	Data Konsumen
Output	Laporan Konsumen
Destination	Admin
Logika Proses	Setelah mendapatkan data sesuai maka Admin mendapatkan Laporan kepemilik dari akun konsumen

3.2.2.4 Spesifikasi proses 2.1

PSPEC Input Data Barang Pembelian	
No	2.1
Nama	Input Data Barang
Source	Konsumen
Input	Barang-barang yang dibeli
Output	Data Konsumen
Destination	Data <i>Store Record</i> Penjualan
Logika Proses	Memilih barang yang akan dibeli lalu sistem mengolahnya menjadi data

3.2.2.5 Spesifikasi proses 2.2

PSPEC Input Data Bayar Pembelian	
No	2.2
Nama	Input Data Bayar
Source	Konsumen
Input	Bayar dari barang yang dibeli
Output	Data Bayar

Destination	Data <i>Store Record</i> Penjualan
Logika Proses	Membayar yang sudah dipilih lalu system mengolahnya menjadi data yang dapat disajikan

3.2.2.6 Spesifikasi proses 2.3

PSPEC Cetak Faktur Penjualan	
No	2.3
Nama	Cetak Faktur Penjualan
Source	Data Source Record Penjualan
Input	Data barang dan Data Bayar
Output	Faktur Penjualan
Destination	Konsumen
Logika Proses	Melalui data barang dan data bayar untuk menghasilkan faktur penjualan untuk diterima

3.2.2.7 Spesifikasi proses 2.4

PSPEC Cetak Laporan Penjualan	
No	2.4
Nama	Cetak Laporan Penjualan
Source	Data <i>Store Record</i> Penjualan
Input	Data bayar dan Data Barang
Output	Laporan Penjualan
Destination	Owner
Logika Proses	Melalui data bayar dan data barang untuk menghasilkan laporan penjualan terhadap Owner

3.2.2.8 Spesifikasi proses 3.1

PSPEC Kelola Stock Barang	
No	3.1
Nama	Kelola Stock Barang
Source	Admin
Input	Cek Barang
Output	Data Cek Barang
Destination	Admin
Logika Proses	Meminta akses untuk cek barang agar mendapatkan data untuk <i>merestock</i>

3.2.2.9 Spesifikasi proses 3.2

PSPEC Barang Gudang	
No	3.2
Nama	Barang Gudang
Source	Gudang
Input	Barang
Output	Barang
Destination	Admin
Logika Proses	Gudang memberitahu kepada admin melalui system bahwa sudah ada barang yang sudah di <i>restock</i> dan siap dijual dan Gudang mengupdate barang tersebut

3.2.2.10 Spesifikasi proses 3.3

PSPEC Kelola Stock Barang	
No	3.5
Nama	Kelola data Barang
Source	Admin
Input	data barang

Output	data barang
Destination	Data Store
Logika Proses	Admin mengakses data barang yang baru dan membuat laporan

3.2.2.11 Spesifikasi proses 3.4

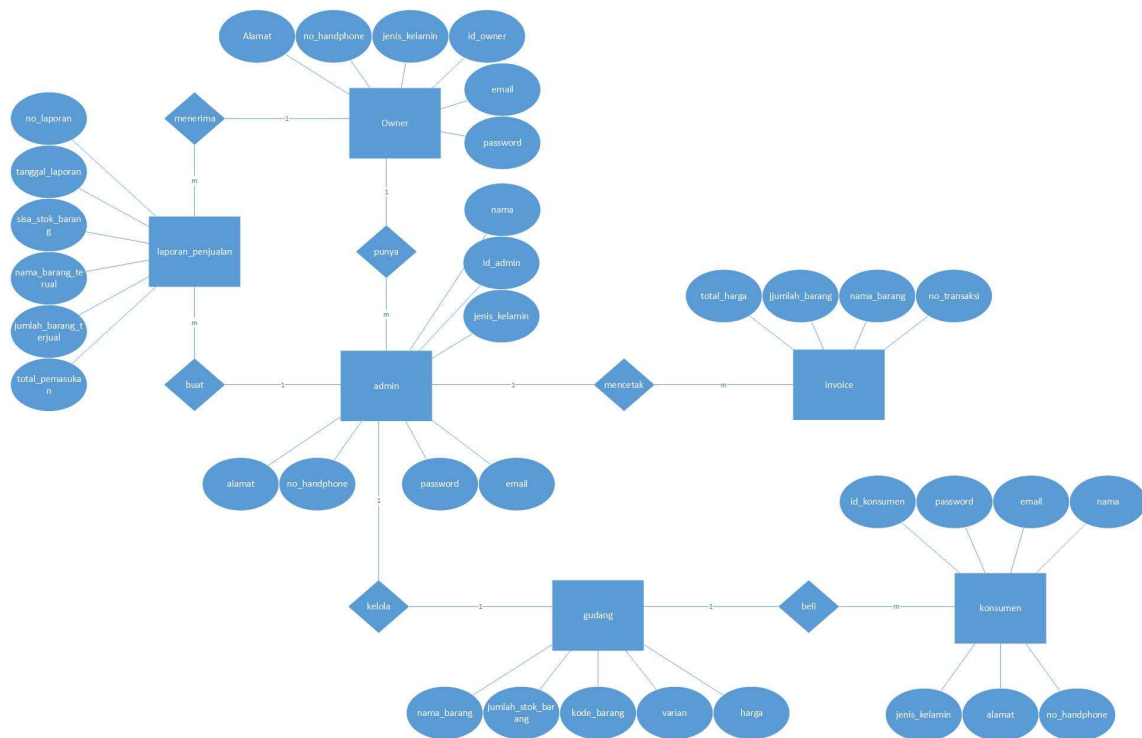
PSPEC Cetak Laporan Barang	
No	3.8
Nama	Input Data Konsumen
Source	Data Store Record Barang
Input	Data Barang
Output	Laporan Barang
Destination	Admin
Logika Proses	Data barang dari Data Base / Data Storage untuk menghasilkan laporan

3.3 Deskripsi Data

Kebutuhan ini harus menspesifikasi kebutuhan logis untuk setiap informasi yang diletakkan ke basis data. Nyatakanlah kebutuhan data ini dengan Entity Relationship Diagram dan lengkapi dengan skema relasi. Bila perlu jelaskan pula:

1. Batasan integritas
2. Frekuensi pemakaian
3. Retensi (kelangsungan) data

Harap diperhatikan bahwa semua Data Store yang ada pada DFD harus memiliki representasi data yang sesuai di sini. Ada kalanya representasi data tersebut tidak dapat terhubung langsung di ERD. Pada kasus ini, representasi data tetap diuraikan tetapi secara terpisah dari ERD.



3.3.1 Kamus data

No.	Komponen	Keterangan
1	Nama	nama_barang
	Alias	barang
	Deskripsi	
	Konsumen	Data yang dipilih untuk digunakan memberikan informasi tentang isi data Barang.
	Informasi tambahan / format	Alphanumeric.
2	Nama	Bayar
	Alias	bayar
	Deskripsi	
	Konsumen	Data yang dipilih untuk digunakan memberi informasi tentang isi data Bayar.
	Informasi tambahan / format	Numerical.

3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

KODE KEBUTUHAN	QUALITY	DESKRIPSI
SKPL-BA-0001	Availability	Internet Connection secara realtime untuk melihat informasi data barang.
SKPL-BA-0002	Reliability	Tidak pernah gagal.
SKPL-BA-0003	Ergonomy	Mudah digunakan.
SKPL-BA-0004	Memory	Penyimpanan database MySQL.
SKPL-BA-0005	Response Time	Internet Connection secara realtime untuk melihat informasi data barang terupdate.

3.5 Batasan Perancangan

Program ini digunakan untuk memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen, dan memiliki fungsi yaitu bisa melakukan pemesanan secara daring maupun toko. Program ini juga dibuat untuk meminimalisir terjadinya kecurangan antara admin dan konsumen sendiri yang mana akan merugikan kedua belah pihak jika bila terjadi.