

# **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB UNTUK TOKO SKINKERIN.ID**

**(SIMPSKIN)**


**UNTUK  
SKINKERIN.ID**

Dipersiapkan Oleh:

Shalfarya Team

Didi Shaldy Rahma	2010631250009
Farras Salsabila	2010631250012
Lya Mulyadi	2010631250059

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG  
2022**

	<b>Rekayasa Perangkat Lunak</b> Program Studi Sistem Informasi Universitas Singaperbangsa Karawang	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		SKPL-X		1/x
		Revisi :	-	Tanggal: -

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

### DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	✓
B	✓
C	✓
D	✓
E	✓

INDEX TGL	A	B	C	D	E
Ditulis oleh	•	•	•	•	•
Diperiksa oleh	Nama Asisten Praktikum				
Disetujui oleh	Nama dan ttd Stake Holder				

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

**DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN**

<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>	<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>

	<b>SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

## DAFTAR ISI

DAFTAR PERUBAHAN	1
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR DIAGRAM	6
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	1
1.2 Lingkup Masalah	1
1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan	1
1.4 Aturan Penomoran	2
1.5 Referensi	3
1.6 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)	3
BAB II KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	5
4.1 Deskripsi Umum Sistem	5
4.2 Fungsi Utama Perangkat Lunak	5
2.2.1 Kebutuhan Fungsional	6
2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	7
2.2.3 Kebutuhan Informasi	8
2.3 Karakteristik Pengguna	9
2.4 Batasan Sistem	11
2.5 Lingkungan Operasi	11
BAB III MODEL DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	13
3. Pendekatan Object-Oriented	13
3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal	13
3.1.1. Antarmuka pemakai	13
3.1.2. Antarmuka perangkat keras	14
3.1.3. Antarmuka perangkat lunak	15
3.1.4. Antarmuka komunikasi	15
3.2. Use Case Diagram	15
3.2.1. Diagram Use Case Sistem	16

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

3.2.2. Scenario Use Case	16
3.3. Class Diagram	36

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar definisi, istilah dan singkatan	2
Tabel 2. Aturan penomoran perangkat lunak	3
Tabel 3. Daftar kebutuhan fungsional untuk pengguna Admin	6
Tabel 4 .Daftar kebutuhan non fungsional	7
Tabel 5. Daftar kebutuhan informasi	8
Tabel 6. Karakteristik pengguna Admin	9
Tabel 7. Antarmuka pemakai	13
Tabel 8. Skenario usecase login	16
Tabel 9. Skenario use case lihat pegawai	17
Tabel 10. Skenario use case input pegawai	18
Tabel 11. Skenario use case ubah pegawai	18
Tabel 12. Skenario use case hapus pegawai	19
Tabel 13. Skenario usecase lihat data barang	20
Tabel 14. Skenario usecase tambah data barang	20
Tabel 15. Skenario usecase ubah data barang	21
Tabel 16. Skenario usecase hapus data barang	22
Tabel 17. Skenario usecase tambah Pembeli	23
Tabel 18. Skenario usecase hapus pembeli	24
Tabel 19. Skenario usecase ubah pembeli	25
Tabel 20. Skenario usecase lihat pembeli	26
Tabel 21. Skenario usecase tambah transaksi	27
Tabel 22. Skenario usecase hapus transaksi	28
Tabel 23. Skenario usecase tambah pembeli	29
Tabel 24. Skenario usecase hapus pembeli	30
Tabel 25. Skenario usecase ubah pembeli	31
Tabel 26. Skenario usecase lihat pembeli	32
Tabel 27. Skenario usecase tambah transaksi	33
Tabel 28. Skenario usecase hapus transaksi	34
Tabel 29. Skenario usecase logout	36

	<p style="text-align: center;"><b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b></p>	<p><b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b></p>
---	---	---

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Diagram Usecase pada Sistem SIMPSKIN	29
Diagram 2. <i>Class Diagram</i> SIMPSKIN	32



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Tujuan Penulisan Dokumen**

Tujuan dibuatnya Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas akhir dari mata kuliah Pemograman Berbasis Web dan juga memudahkan dokumentasi dari berbagai aktivitas yang dilakukan pengembang Skinkerin.id yang dimulai dari tahap kebutuhan, analisis dan desain, implementasi sampai dengan pengujian terhadap perangkat lunak. Dokumen ini dapat digunakan oleh pengembang proyek untuk memudahkan dokumentasi dari berbagai macam aktivitas sistem. Selain itu, dokumen ini digunakan sebagai panduan pengguna dalam poengembangan sistem informasi Skinkerin.id. Adapun fungsi dari Skinkerin.id ini adalah sistem yang dapat membantu pengguna dalam pemilihan skincare yang cocok dengan kulit mereka. Memudahkan pengguna dalam mendapatkan penanganan untuk masalah yang dialami dengan memberikan masukan kepada software dan membantu pengguna untuk memenuhi kebutuhan skincare yang mereka butuhkan.

### **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat lunak SIMPKIN merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk memudahkan admin dari toko Skinkerin.id untuk menjalankan proses administrasi dan transaksi. Adapun lingkup masalah yang ditangani oleh Skinkerin.id ini antara lain :

1. Sistem mampu memenuhi kebutuhan admin dengan menyediakan pengorganisasian transaksi dan administrasi
2. Sistem mampu mengkoordinir persediaan barang yang ada digudang
3. Sistem mampu mengefisiensikan waktu dan tenaga, dengan memanfaatkan teknologi dan meninggalkan cara jual-beli manual.

### **1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan**

Daftar definisi, istilah dan singkatan pada aplikasi yang dibuat:



	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 1. Daftar definisi, istilah dan singkatan

Istilah dan Akronim	Uraian
User	Adalah orang yang akan langsung menjalankan atau menggunakan produk.
SKPL ( <i>Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak</i> )	Adalah spesifikasi dari suatu produk/program yang melakukan suatu fungsi tertentu pada lingkungan tertentu,
Admin	Pihak yang akan mengelola dan menanggapi masukan atau keluan konsumen / user
SIMPSKIN	Sistem Informasi berbasis website yang digunakan untuk jual-beli produk kesehatan kecantikan dan membantu konsumen dalam memecahkan masalah mengenai kesehatan kecantikan yang dialami.

#### 1.4 Aturan Penomoran

Aturan penomoran yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Aturan penomoran perangkat lunak

Bagian	Aturan Penomoran
X-(SIMPSKIN)-001	<div data-bbox="845 1646 1388 1713" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> X-(SIMPSKIN)-001 </div> <div style="margin-left: 100px;"> <div data-bbox="845 1713 1388 1780" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> 001 </div> <div data-bbox="845 1780 1388 1870" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> SIMPSKIN </div> <div data-bbox="845 1870 1388 1977" style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> X </div> </div>

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Kebutuhan Non-fungsional, IRS: Kebutuhan Informasi
---

Contoh :

SRS\_F-SIMPSKIN-001: Representasi kebutuhan fungsional sistem aplikasi SIMPSKIN untuk seleksi atlet dengan nomor urut 01.

### 1.5 Referensi

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut: (dokumen yang dibutuhkan dalam pembuatan perangkat lunak juga bisa dimasukkan)

1. Nur Fitri, Djuniarto. 2018. Sistem Informasi Penjualan Kosmetik di Toko Chacha Berbasis Website. <https://selisik.sttbandung.ac.id/file/46.pdf>
2. Yusup Mad Cani, dkk. 2021. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIMADURAN (Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Kelurahan) Untuk Kelurahan Karang Rejo.
3. Lestari, Okka Risa. 2020. SISTEM PENJUALAN PRODUK KECANTIKAN BERBASIS WEB. <http://www.ojs.politeknikjambi.ac.id/jaab/article/view/124>
4. Fitriyani. 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Pada MyShop Berbasis Website. <http://www.ojs.politeknikjambi.ac.id/jaab/article/view/124>

### 1.6 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

#### 1. BAB 1

Berisi pendahuluan yang berisi tujuan penulisan dokumen, ruang lingkup masalah pengembangan perangkat lunak dan definisi, istilah dan

	<p align="center"><b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b></p>	<p align="center"><b>Nomor Dokumen Revisi : -</b></p>
---	--	---

singkatan yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan gambaran umum dokumen SKPL.

## 2. BAB 2

Berisi mengenai kebutuhan perangkat lunak yang berisi deskripsi perangkat lunak, mulai dari mendefinisikan perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak (SIMPSKIN).

## 3. BAB 3

Menjelaskan mengenai kebutuhan khusus bagi perangkat lunak yang dibangun (Skinkerin.id), yang terdiri dari kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsional, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak dan kebutuhan lainnya dari sistem perangkat lunak (SIMPSKIN).

	<b>SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

## BAB II

### KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

#### 4.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem penjualan manual pada toko Skinkerin.id memiliki banyak kelemahan, seperti banyak terjadinya kesalahan pada pencatatan dan proses pencarian data yang sulit, karena setiap dilakukan pencarian data, penjual harus mencarinya pada buku besar. Pada transaksi penjualan dan pembuatan laporan keuangan juga sering terjadi data hilang atau data yang tercecer karena masih belum bisa mengatur data dengan baik.

Website SIMPSKIN ini akan memberikan banyak benefit dan kemudahan bagi kedua belah pihak. Melalui SIMPSKIN ini, admin dapat melakukan pencatatan dan penyuntingan data dengan mudah, tidak seperti cara konvensional. Selain itu, admin juga dapat dengan mudah melakukan pencarian data karena pada SIMSKIN ini akan dilengkapi dengan fitur pencarian. Untuk transaksi penjualan, SIMPSKIN ini akan memperlihatkan proses penjualan yang terjadi dan akan merangkumnya dalam statistik untuk mempermudah membuat laporan.

#### 4.2 Fungsi Utama Perangkat Lunak

Aplikasi SIMPSKIN ini memiliki beberapa fitur yang membantu Skinkerin.id untuk mengelola toko. Fitur-fitur yang tersedia di antaranya :

1. Memberikan tempat untuk admin menyusun dan mengkoordinir persediaan barang yang ada sebelum dijual ke konsumen.
  - ❖ Input admin menambahkan persediaan barang untuk dijual pada Skinkerin.id
  - ❖ Proses :
    - 1) admin mengakses web
    - 2) admin memasukkan username dan password

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen Revisi : -</b>
---	--	-------------------------------------

- 3) admin menginput daftar barang yang akan diinput
  - 4) Sistem menyimpan data barang
  - ❖ Output : Sistem menampilkan daftar barang yang sudah diinput
2. Memberikan fitur yang dapat memudahkan admin untuk mencari data yang diperlukan
- ❖ Input : admin memasukkan keyword data yang ingin dicari
  - ❖ Proses:
    - 1) admin mengakses website
    - 2) admin mengakses fitur pencarian
    - 3) admin memasukkan keyword yang ingin dicari
    - 4) Sistem mencari data yang dimaksud
  - ❖ Output : Sistem menampilkan data yang dicari

**Aktor:**

- 1) admin

**2.2.1 Kebutuhan Fungsional**

Daftar kebutuhan fungsional menjelaskan kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang dibuat, kebutuhan fungsional dibagi berdasarkan aktor yang terlibat.:

A. Pengguna : admin

Tabel 3. Daftar kebutuhan fungsional untuk pengguna admin

No	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi
1.	SRS_F-(SIMPSKIN)-001	Menambahkan data barang	admin dapat menambahkan data barang yang baru

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen Revisi : -</b>
---	--	-------------------------------------

2.	SRS_F-(SIMPSKIN)-002	Menghapus data barang	admin dapat menghapus data barang yang sudah ada
3.	SRS_F-(SIMPSKIN)-003	Menyunting data barang	admin dapat menyunting data barang yang sudah ada
4.	SRS_F-(SIMPSKIN)-004	Menggunakan fitur pencarian	admin dapat menggunakan fitur pencaian untuk mencari data tetentu

### 2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Daftar kebutuhan non fungsional dari aplikasi yang kalian buat seperti bisa berjalan di platform mana saja, aksinya berapa lama, ketersediannya di mana saja dsb.:

Tabel 4. Daftar kebutuhan non fungsional

No	Kode	Parameter	Deskripsi Kebutuhan
1.	SRS_NF-SIMPSKIN-001	Ketersediaan	Sistem bisa berjalan online selama 7x24 jam
2.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-002	Kapasitas	Sistem harus dapat menampung semua daftar barang yang ada
3.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-003	Performa	Sistem harus dapat membeikan pelayanan yang lengkap dan cepat bagi admin (proses tidak lebih dari 5 menit)
4.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-004	Keamanan	Sistem harus menyediakan autentikasi admin berupa fasilitas login bagi admin yang ingin menggunakan fitur-fitur sistem

	<b>SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

5.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-005	Kehandalan	Sistem dapat diakses secara bersamaan oleh sekita 20 user
6.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-006	Kemudahan	Sistem dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang tersedia
7.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-007	Kompabilitas	Sistem dapat diakses melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla, Opera mini browser
8.	SRS_NF-(SIMPSKIN)-008	Constrait	Tampilan sistem dapat dipahami dengan mudah dan menarik bagi User

### 2.2.3 Kebutuhan Informasi

Daftar kebutuhan informasi dari aplikasi yang dibuat adalah:

Tabel 5. Daftar kebutuhan informasi

No	Kode	Informasi yang dibutuhkan	Tujuan	Frekuensi	Format
1.	IRS-SIMPSKIN-001	Login	Login	1 kali saat melakukan login	Username (varchar) Password (Varchar)
2.	IRS-SIMPSKIN-002	Fitur Pencarian	Mencari data tertentu	Beberapa saat mencari data	barang (Varchar)

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

3.	IRS- SIMPSKIN- 003	Data Barang	Menam pikan dan mengel ola data barang	Beberapa kali saat manambaj data barang	id_barang (Int) jenis (Varchar) keterangan (Varchar) stock (Int) harga (Int) variant (Varchar)
----	--------------------------	----------------	---	--	---

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik penggunaan menjelaskan tentang hak akses terhadap beberapa actor dari perangkat lunak.

Tabel 6. Karakteristik pengguna admin

<b>Kategori Pengguna</b>	<b>Tugas</b>	<b>Hak Akses ke Aplikasi</b>
<b>admin</b>	Dapat memasukkan username dan password saat login	Memasukkan username dan password
	Dapat mengakses fitur pencarian	Mencari data tertentu
	Dapat menambahkan persediaan barang	Menambah persediaan barang ke sistem
	Dapat menyunting data barang	Menyunting data barang yang sudah ada



	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

	Dapat menghapus data barang	Menghapus data barang yang sudah tidak diperlukan atau habis persdiaannya
	Logout	Melakukan Logout atau keluar dari sistem

	<p align="center"><b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b></p>	<p align="center"><b>Nomor Dokumen Revisi : -</b></p>
---	--	---

## **2.4 Batasan Sistem**

SIMPSKIN merupakan sistem dengan batasan sebagai berikut :

### **A. Admin**

Admin dari SIMPSKIN ini adalah satu-satunya aktor yang dapat mengakses dan log in kedalam sistem

### **B. Kemampuan**

Kemampuan SIMPSKIN ini hanya mampu menampung daftar data barang dan transaksi.

### **C. File data**

File data untuk dokumentasi pengaduan yang dapat diterima oleh SIMPSKIN yaitu file .pdf .docx .jpg .jpeg

### **D. Platform**

SIMPSKIN menggunakan bahasa pemrograman PHP, sehingga untuk mengakses SIMPSKIN hanya dapat dilakukan dengan Sistem dapat diakses melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla, Opera mini browser.

## **2.5 Lingkungan Operasi**

SIMPSKIN merupakan sistem informasi yang menggunakan ruang lingkup berbasis web yang tidak harus terhubung ke internet. SIMPSKIN menggunakan framework Bootstrap dan bahasa pemrograman PHP Native. SIMPSKIN lingkungan sistem sebagai berikut :

### **A. Server**

- 1) Server menggunakan XAMPP v.3.2.4.

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

- 2) Sistem operasi menggunakan windows 10 32 bit maupun 64 bit
- 3) RAM pada komputer server sebesar 4 GB DDR 4
- 4) Processor Intel pentium silver N5000 1.10 GHz - 2.70 GHz, 4MB
- 5) Menggunakan DBMS MySQL

#### B. Client

Client mampu mengakses SIMPSKIN menggunakan sistem operasi windows, linux, Mac OS dan perangkat mobile seperti android, iphone. Untuk browser dapat menggunakan Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini, Internet Explorer dll.

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

### BAB III

## MODEL DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

### 3. Pendekatan Object-Oriented

Pada sistem website ini menggunakan pendekatan object oriented dengan bahasa pemograman HTML, CSS, JS dan PHP dengan menggunakan framework Bootstrap. Maka dalam pendekatan ini membutuhkan beberapa kebutuhan perangkat lunak.

#### 3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web untuk Toko Skinkerin.id (SIMPSKIN) dibangun menggunakan aplikasi internet dengan berbasis web. Dalam deskripsi kebutuhan antarmuka eksternal akan dideskripsikan kebutuhan antarmuka perangkat lunak dengan menggunakan perangkat lain yang berada di luar cakupan perangkat lunak.

##### 3.1.1. Antarmuka pemakai

Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna sebagai pemakai aplikasi perangkat lunak. Berikut antarmuka pengguna dari SIMPSKIN :

Tabel 7 Antarmuka pemakai

Halaman	Fungsi
Login	Untuk pengguna memasukkan username dan password agar dapat masuk sebagai admin SIMPSKIN
Pencarian	Berisi halaman bagi pengguna untuk mencari data tertentu yang ada dalam sistem
Barang	Berisi halaman yang terdiri dari daftar barang yang sudah diinput sebelumnya
Dokumentasi	Berfungsi untuk admin menampilkan dokumentasi berupa foto atau berkas terkait dari barang yang ada

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Log out	Berfungsi untuk admin dapat keluar dari website SIMPSKIN

### 3.1.2. Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam perangkat lunak meliputi:

#### 1. Graphic Card/ VGA Card

Kartu graafik yang digunakan dalam melakukan pengoperasian perangkat lunak ini diharapkan memiliki kapasitas 2MB ke atas. Perangkat lunak masih bisa berjalan dengan menggunakan kapasitas yang diharapkan, tetapi dengan tampilan yang kurang baik.

#### 2. Ethernet Card dan Modem

Modem dan Ethernet Card yang dibutuhkan untuk menghubungkan komputer yang menjalankan perangkat lunak ke jaringan internet memiliki spesifikasi compatible dengan operasi Microsoft Windows 7/8/10.

#### 3. Perangkat Keyboard

Keyboard akan digunakan untuk membantu mengetik atau memasukkan data yang akan diproses perangkat lunak. Spesifikasi perangkat keyboard adalah jenis keyboard yang compatible untuk sistem operasi Microsoft Windows 7/8/10.

#### 4. Perangkat Mouse

Perangkat mouse digunakan untuk memasukkan data ke perangkat lunak. Mouse ini memiliki alternatif, bisa juga menggunakan perangkat keyboard atau mousepad untuk memasukkan data. Walaupun pada saat kondisi tertentu menghauskan untuk menggunakan mouse sebagai salah satu perangkat antarmuka dengan pengguna. Perangkat mouse

	<b>SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

yang digunakan adalah jenis mouse yang compatible untuk sistem operasi Microsoft Windows 7/8/10.

## 5. Perangkat Monitor

Perangkat monitor digunakan sebagai sarana untuk menampilkan aplikasi pada pengguna yang mempunyai spesifikasi di antaranya mampu menampilkan grafis dengan kualitas warna yang baik dan jelas untuk menampilkan gambar atau dalam bentuk grafik.

### 3.1.3. Antarmuka perangkat lunak

Antarmuka perangkat lunak yang dibutuhkan dalam melakukan pengembangan SIMPSKIN ini menggunakan kerangka kerja HTML dengan bahasa pemrograman PHP. Server yang digunakan untuk database SIMPSKIN adalah XAMPP v.3.2.4.

### 3.1.4. Antarmuka komunikasi

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan dalam perangkat lunak ini merupakan antarmuka untuk melakukan koneksi dalam jaringan internet meliputi:

#### 1. Antarmuka komunikasi pada sisi Server

Website dari sisi server yaitu memberikan layanan kepada admin berupa kemudahan dalam mengatur daftar barang yang ada. Pada sisi server adanya web server yang terhubung ke jaringan internet.

#### 2. Antarmuka komunikasi pada sisi Client

Antarmuka komunikasi pada sisi client melakukan request kepada server untuk meminta layanan. Di mana perangkat komunikasi yang memungkinkan komputer Client terhubung ke jaringan internet.

## 3.2. Use Case Diagram

Usecase class digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/ layanan yang disediakan oleh sistem. Use case adalah sesuatu yang menyediakan hasil yang dapat diukur ke pemakai atau sistem eksternal.

### 3.2.1. Diagram Use Case Sistem

Berikut ini adalah gambar dari diagram use case SIMPSKIN :

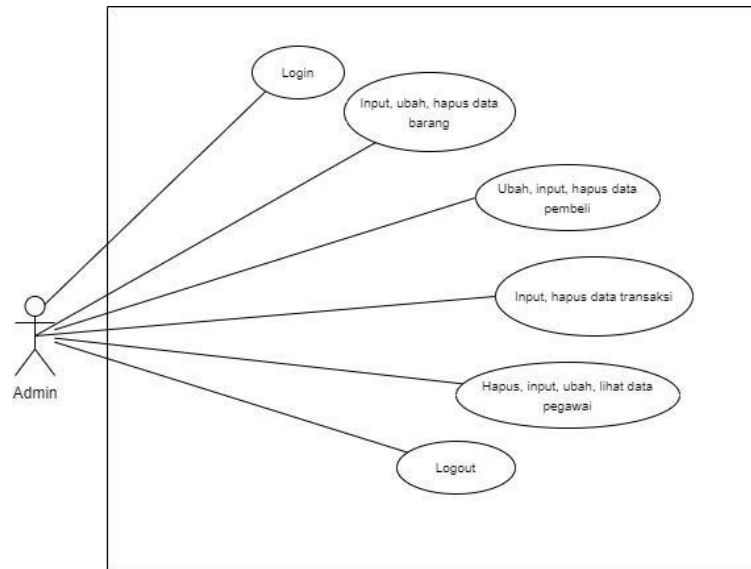


Diagram 1. Diagram Usecase pada Sistem SIMPSKIN

### 3.2.2. Scenario Use Case

Usecase scenario adalah instance dari sebuah usecase, untuk sistem aplikasi SIMPSKIN akan sebagai berikut:

Tabel 8. Skenario usecase login

Nama Usecase	Login
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-001
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat log in dengan memasukkan username dan password untuk masuk sebagai admin. Kemudian, sistem akan menampilkan dashboard admin.
Pre-kondisi	admin belum melakukan login
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan username dan password.</li> <li>Memilih tombol log in</li> </ol>

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan validasi username dan password yang telah tersimpan pada database.</li> <li>Menampilkan dashboard admin.</li> <li>Admin log out</li> </ol>
Alternative flow	Jika terjadi kesalahan saat input username atau password sistem akan memberikan alert bahwa data yang dimasukkan salah dan akan meminta untuk mengisi data ulang
Post-kondisi	Berhasil login sebagai admin dan sistem menampilkan dashboard admin

Tabel 9. Skenario use case lihat pegawai

Nama Usecase	Lihat Pegawai
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-002
Actor	admin
Deskripsi	Pada saat admin berada di dashboard admin lalu masuk ke halaman Pegawai lalu akan tampil data view pegawai.
Pre-kondisi	admin belum melakukan login
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan log in</li> <li>Melakukan validasi username dan password yang telah tersimpan pada database.</li> <li>Menampilkan dashboard admin.</li> <li>Masuk ke halaman Pegawai.</li> <li>Melihat tampilan data pegawai</li> <li>Admin log out</li> </ol>
Alternative flow	Apabila data belum ada maka data tidak akan tampil.



	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Post-kondisi	Berhasil menampilkan data pegawai.
--------------	------------------------------------

Tabel 10. Skenario use case input pegawai

Nama Usecase	Input Pegawai
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-003
Actor	admin
Deskripsi	Pada saat admin berada di dashboard admin lalu masuk ke halaman Pegawai lalu akan tampil button menambah data pegawai untuk menambahkan data.
Pre-kondisi	admin belum melakukan login
Main Flow	7. Melakukan log in 8. Melakukan validasi username dan password yang telah tersimpan pada database. 9. Menampilkan dashboard admin. 10. Masuk ke halaman Pegawai. 11. Menambah data pegawai 12. Admin log out
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil menambahkan data pegawai.

Tabel 11. Skenario use case ubah pegawai

Nama Usecase	Ubah Pegawai
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-004
Actor	admin

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Deskripsi	Pada saat admin berada di dashboard admin lalu masuk ke halaman Pegawai lalu akan tampil button update untuk mengubah data yang dipilih.
Pre-kondisi	admin belum melakukan login dan masuk ke halaman pegawai
Main Flow	13. Melakukan log in 14. Melakukan validasi username dan password yang telah tersimpan pada database. 15. Menampilkan dashboard admin. 16. Masuk ke halaman Pegawai. 17. Update data pegawai pada data yang dipilih 18. Admin log out
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil mengubah data pegawai dan logout.

Tabel 12. Skenario use case hapus pegawai

Nama Usecase	Hapus Pegawai
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-005
Actor	admin
Deskripsi	Pada saat admin berada di dashboard admin lalu masuk ke halaman Pegawai lalu akan tampil button delete untuk menghapus data yang dipilih.
Pre-kondisi	admin belum melakukan login dan masuk ke halaman pegawai
Main Flow	19. Melakukan log in 20. Melakukan validasi username dan password yang telah tersimpan pada database.

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

	21. Menampilkan dashboard admin. 22. Masuk ke halaman Pegawai. 23. Delete data pegawai pada data yang dipilih 24. Admin log out
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menghapus data pegawai dan logout.

Tabel 13. Skenario usecase lihat data barang

Nama Usecase	Lihat Barang
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-006
Actor	admin
Deskripsi	Pada halaman menu barang ini, admin dapat melihat data barang.
Pre-kondisi	admin membuka dashboard utama
Main Flow	1. Melihat data barang 2. Sistem menampilkan data barang yang tersedia pada database 3. Admin log out
Alternative flow	
Post-kondisi	Sistem mampu menampilkan data barang

Tabel 14. Skenario usecase tambah data barang

Nama Usecase	Tambah Barang
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-007
Actor	admin

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Deskripsi	Pada halaman menu barang ini, admin dapat menambahkan data barang yang baru.
Pre-kondisi	admin membuka dashboard barang kemudian mengklik tombol tambah barang.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin membuka halaman dashboard barang</li> <li>2. admin mengklik tombol tambah barang</li> <li>3. Sistem menampilkan form tambah barang</li> <li>4. Admin mengisi form data barang</li> <li>5. Sistem melakukan validasi data</li> <li>6. Sistem menampilkan bahwa data barang yang baru telah ditambahkan</li> <li>7. Admin log out</li> </ol>
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Admin berhasil menambah data barang

Tabel 15. Skenario usecase ubah data barang

Nama Usecase	Ubah Barang
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-008
Actor	admin
Deskripsi	Pada halaman menu barang ini, admin dapat mengedit data barang.
Pre-kondisi	admin membuka dashboard barang kemudian mengklik tombol update.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin membuka halaman dashboard barang</li> <li>2. admin mengklik tombol update pada data yang dipilih</li> <li>3. Sistem menampilkan form update barang</li> </ol>

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Admin mengisis form update data barang</li> <li>5. Sistem melakukan validasi data</li> <li>6. Sistem menampilkan data barang yang telah diubah</li> <li>7. Admin log out</li> </ol>
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Admin berhasil mengedit data barang yang sudah ada sebelumnya

Tabel 16. Skenario usecase hapus data barang

Nama Usecase	Hapus Barang
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-009
Actor	admin
Deskripsi	Pada halaman menu barang ini, admin dapat menghapus data barang yang baru.
Pre-kondisi	admin membuka dashboard barang kemudian mengklik tombol delete.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin membuka halaman dashboard barang</li> <li>2. admin mengklik tombol delete pada data yang dipilih</li> <li>3. Sistem menampilkan form delete barang</li> <li>4. Admin menghapus data barang</li> <li>5. Sistem melakukan validasi data</li> <li>6. Sistem menampilkan data barang yang dipilih telah dihapus</li> <li>7. Admin log out</li> </ol>

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen Revisi : -</b>
---	--	-------------------------------------

Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Admin berhasil menghapus data barang.

Tabel 17. Skenario usecase tambah Pembeli

Nama Usecase	Tambah pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-10
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menginput data pembeli yang akan menjadi member
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard admin</li> <li>2. admin masuk ke menu pembeli</li> <li>3. admin memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem</li> <li>4. admin menyimpan data pada sistem</li> <li>5. admin keluar dari menu pembeli</li> </ol>
Alternative flow	Jika belum ada data yang dimasukkan, sistem akan menampilkan data kosong dan Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil menambahkan data baru

Tabel 18. Skenario usecase hapus pembeli



**SPESIFIKASI  
KEBUTUHAN  
PERANGKAT LUNAK**

**Nomor Dokumen**  
**Revisi : -**

Nama Usecase	Hapus pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-11
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menghapus data pembeli yang tidak digunakan lagi
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"><li>1. admin masuk ke dashboard admin</li><li>2. admin masuk ke menu pembeli</li><li>3. admin memilih data yang akan dihapus</li><li>4. admin keluar dari menu pembeli</li></ol>
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menghapus data

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 19. Skenario usecase ubah pembeli

Nama Usecase	Ubah pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-12
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menyunting data pembeli yang sekiranya tidak sesuai
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard admin</li> <li>2. admin masuk ke menu pembeli</li> <li>3. admin memilih data yang akan disunting</li> <li>4. admin menyimpan data yang sudah disunting</li> <li>5. admin keluar dari menu pembeli</li> </ol>
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menyunting data yang ada



	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 20. Skenario usecase lihat pembeli

Nama Usecase	Lihat pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-13
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat melihat data pembeli yang ada
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	1. admin masuk ke dashboard admin 2. admin masuk ke menu pembeli 3. admin melihat data yang ada
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menampilkan data yang ada

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 21. Skenario usecase tambah transaksi

Nama Usecase	Tambah Transaksi
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-14
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat memasukkan data barang yang dibeli ke dalam sistem
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard menu</li> <li>2. admin masuk ke menu transaksi</li> <li>3. admin memasukkan data yang dibeli</li> <li>4. admin menghitung jumlah/total data yang dibeli menggunakan sistem</li> <li>5. admin mencetak nota</li> <li>6. admin keluar dari menu transaksi</li> </ol>
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil mengkalkulasikan barang yang dibeli

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 22. Skenario usecase hapus transaksi

Nama Usecase	Hapus Transaksi
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-15
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menghapus data barang yang dibeli ke dalam sistem yang sekiranya tidak perlu/salah input
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard menu</li> <li>2. admin masuk ke menu transaksi</li> <li>3. admin memasukkan data yang dibeli</li> <li>4. admin memilih data yang akan dihapus</li> <li>5. admin menghitung jumlah/total data yang dibeli menggunakan sistem</li> <li>6. admin mencetak nota</li> <li>7. admin keluar dari menu transaksi</li> </ol>
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil mengkalkulasikan barang yang dibeli

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 23. Skenario usecase tambah pembeli

Nama Usecase	Tambah pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-16
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menginput data pembeli yang akan menjadi member
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard admin</li> <li>2. admin masuk ke menu pembeli</li> <li>3. admin memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem</li> <li>4. admin menyimpan data pada sistem</li> <li>5. admin keluar dari menu pembeli</li> </ol>
Alternative flow	Jika belum ada data yang dimasukkan, sistem akan menampilkan data kosong dan Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil menambahkan data baru

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 24. Skenario usecase hapus pembeli

Nama Usecase	Hapus Pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-17
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menghapus data pembeli yang tidak digunakan lagi
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard admin</li> <li>2. admin masuk ke menu pembeli</li> <li>3. admin memilih data yang akan dihapus</li> <li>4. admin keluar dari menu pembeli</li> </ol>
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menghapus data

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 25. Skenario usecase ubah pembeli

Nama Usecase	Ubah pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-18
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menyunting data pembeli yang sekiranya tidak sesuai
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard admin</li> <li>2. admin masuk ke menu pembeli</li> <li>3. admin memilih data yang akan disunting</li> <li>4. admin menyimpand ata yang sudah disunting</li> <li>5. admin keluar dari menu pembeli</li> </ol>
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menyunting data yang ada

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 26. Skenario usecase lihat pembeli

Nama Usecase	Lihat Pembeli
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-19
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat melihat data pembeli yang ada
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	1. admin masuk ke dashboard admin 2. admin masuk ke menu pembeli 3. admin melihat data yang ada
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil menampilkan data yang ada

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 27. Skenario usecase tambah transaksi

Nama Usecase	Tambah Transaksi
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-20
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat memasukkan data barang yang dibeli ke dalam sistem
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. admin masuk ke dashboard menu</li> <li>2. admin masuk ke menu transaksi</li> <li>3. admin memasukkan data yang dibeli</li> <li>4. admin menghitung jumlah/total data yang dibeli menggunakan sistem</li> <li>5. admin mencetak nota</li> <li>6. admin keluar dari menu transaksi</li> </ol>
Alternative flow	Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka admin akan diminta memasukkan data kembali dengan benar.
Post-kondisi	Berhasil mengkalkulasikan barang yang dibeli



	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 28. Skenario usecase hapus transaksi

Nama Usecase	Hapus Transaksi
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-21
Actor	admin
Deskripsi	admin dapat menghapus data barang yang dibeli ke dalam sistem yang sekiranya tidak perlu/salah input
Pre-kondisi	admin masuk ke dashboard menu
Main Flow	1. admin masuk ke dashboard menu 2. admin masuk ke menu transaksi 3. admin memasukkan data yang dibeli 4. admin memilih data yang akan dihapus 5. admin menghitung jumlah/total data yang dibeli menggunakan sistem 7. admin keluar dari menu transaksi
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil mengkalkulasikan barang yang dibeli

	<b>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</b>	<b>Nomor Dokumen</b> <b>Revisi : -</b>
---	--	---

Tabel 29. Skenario logout

Nama Usecase	Logout
Kode	SRS_F-SIMPSKIN-22
Actor	admin
Deskripsi	Admin keluar dari sistem
Pre-kondisi	admin login ke sistem
Main Flow	1. Admin masuk ke sistem 2. Admin keluar dari sistem
Alternative flow	-
Post-kondisi	Berhasil keluar dari sistem

### 3.3. Class Diagram

Diagram kelas (*class diagram*) menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan juga atribut dan operasi.

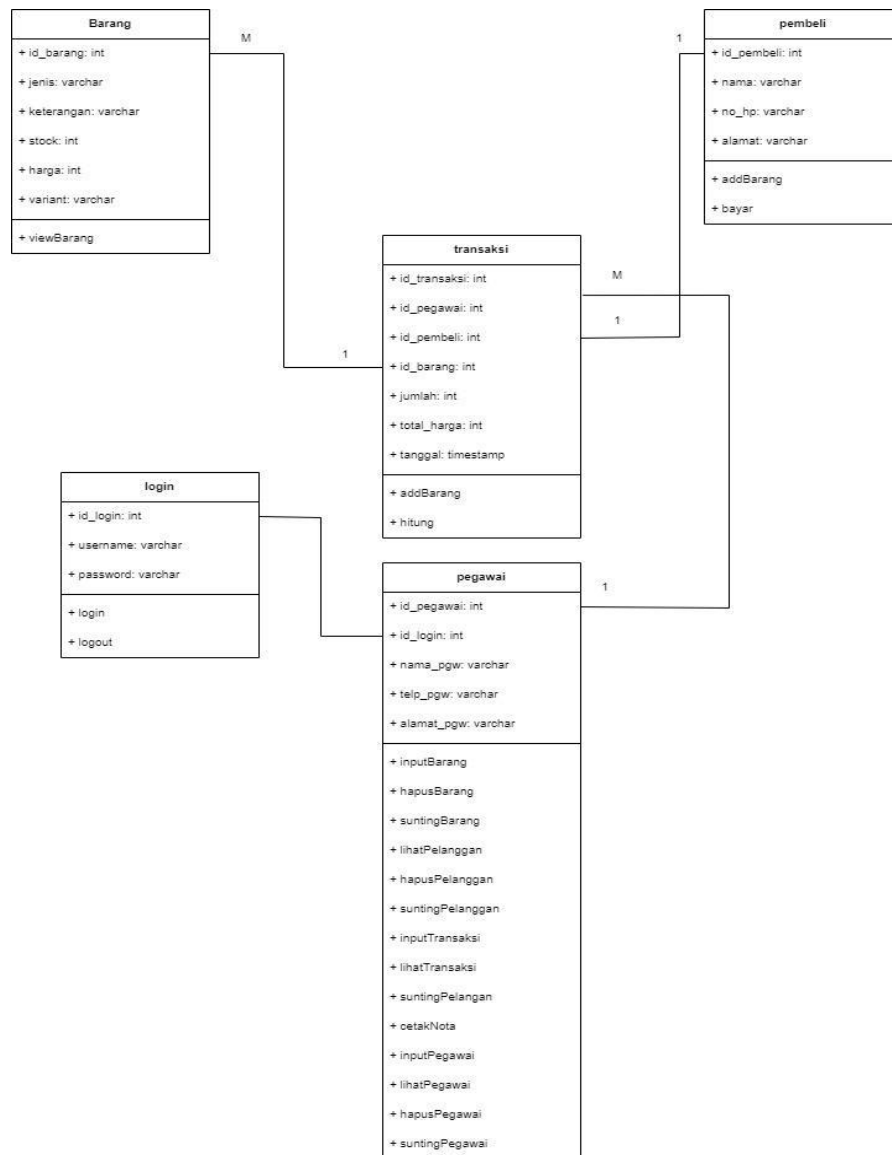


Diagram 2. *Class Diagram* SIMPSKIN