
Software Requirements Specification for Kos-Hunter

Prepared by

1301174683 – Rosmelina Deliani Satrisna

1301172747 – Dinda Fitri Irandi

1301174662 – Agnes Zahrani

1301174634 – Muhammad Yaumil Ihza

10 Maret 2020

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	3
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	3
1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan	3
1.3 Batasan Produk	3
1.4 Definisi dan Istilah	3
1.5 Referensi	4
2. Deskripsi Keseluruhan	5
2.1 Deskripsi Produk	5
2.2 Fungsi Produk	5
2.3 Penggolongan Karakteristik Pengguna	5
2.4 Lingkungan Operasi	6
2.5 Batasan Desain dan Implementasi	6
2.6 Dokumentasi Pengguna	6
3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	7
3.1 User Interfaces	9
3.2 Hardware Interface	9
3.3 Software Interface	9
3.4 Communication Interface	9
4. Functional Requirement	10
4.1 Use Case Diagram	11
4.2 Nama Use Case 1	11
4.3 Nama Use Case 2	12
4.4 Nama Use Case 3	13
4.5 Class Diagram	15
4.6 ERD	16
5. Non Functional Requirements	17

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification* (SRS) untuk Kost Hunter. Untuk penamaan dokumen ini selanjutnya, akan digunakan istilah SKPL. Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Audiens yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan

Pada aplikasi Kost Hunter ini audien dan pembaca yang disarankan adalah mahasiswa dan pelajar serta pencari kost yang sedang merantau dan penyedia kosan yang ingin memasarkan kostnya.

1.3 Batasan Produk

Berikut adalah gambaran batasan dan aplikasi yang kami rancang :

- 1) Sistem hanya menangani proses penjualan dan booking kos, hanya terdapat sistem transaksi yang dilakukan melalui transfer atm, atau debit.
- 2) Memerlukan koneksi internet
- 3) Kost Hunter hanya dapat dijalankan di web browser.
- 4) Modifikasi informasi produk, password serta data diri hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang memiliki otoritas hak akses administrator.
- 5) Dalam satu kali proses pemesanan, pencari kost hanya bisa memesan 1 produk dan apabila ingin memesan lagi maka kembali ke proses awal.

1.4 Definisi dan Istilah

Istilah yang terdapat dalam dokumen ini, antara lain :

- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggrisnya sering juga disebut sebagai Software Requirements Specification (SRS), dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- DFD adalah Data Flow Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk menunjukkan aliran data pada perangkat lunak.
- ERD adalah Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.

1.5 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan dokumen ini, antara lain :

- Aplikasi Koseeker
- Aplikasi MamiKos
- Buku Modul APPL

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1 Deskripsi Produk

Kost Hunter adalah sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mempermudah proses pencarian dan pemasaran kost. User dalam aplikasi ini dibagi dua, yaitu pencari kost dan pemilik kost. Dimana pencari kost yang sudah mendaftar dan *log-in* pada aplikasi dapat melakukan pencarian kost berdasarkan daerah, jenis kost, *range* harga kost, tipe kost yang diinginkan, kemudian aplikasi akan menampilkan informasi kost secara detail seperti nama kost, alamat kost, nomor telepon pemilik kost, fasilitas kost, dan juga harga kost. Setelah itu pengguna dapat melakukan pemesanan dan transaksi melalui aplikasi. Sedangkan pemilik kost yang sudah mendaftar dan *log-in* pada aplikasi dapat melakukan *input*, *edit*, *view*, dan *remove* mengenai informasi kost yang ingin dimasukkan.

Transaksi yang dilakukan oleh pencari kost dapat menggunakan kartu kredit atau kartu debit yang dimiliki. Sehingga dari transaksi tersebut akan menghasilkan bagi hasil otomatis yang terbagi antara penyedia aplikasi dan pemilik kost dengan perbandingan 10 : 90.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini menjadi efisien dan menghindari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, sehingga pencari kost ataupun pemilik kost tidak dirugikan.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat lunak ini memiliki fungsi antara lain :

- Menampilkan hasil proses pencarian kostan yang diinginkan oleh pengguna.
- Menyediakan layanan pemesanan dan transaksi pemesanan kostan.
- Sebagai sarana bagi pemilik kostan dalam memasarkan kostannya.
- Mensorting kostan yang dipilih berdasarkan lokasi, harga dan rating.
- Menyediakan layanan *chatting* bagi pencari kost dan pemilik kost.

2.3 Penggolongan Karakteristik Pengguna

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses / Aktivitas	Kemampuan Yang Harus Dimiliki
-------------------	-------	-----------------------	-------------------------------

Pencari Kost	Mencari dan memesan kost yang diinginkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi akun. 2. Log-In. 3. Mencari kost yang diinginkan. 4. Memesan kost yang diinginkan. 5. Melakukan transaksi pemesanan. 	- Mahir menggunakan internet.
Pemilik Kost	Memasarkan kost yang dimiliki	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi Akun. 2. <i>Log-In</i>. 3. Menginput data kost. 4. Mengedit data kost. 5. Melihat data kost. 6. Menghapus data kost. 	- Mahir menggunakan internet.
Admin	Memanajemen dan mengkonfirmasi pemesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Log-In</i>. 2. Melihat data kost. 3. Memanajemen aplikasi. 4. Mengkonfirmasi pemesanan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahir mengoperasikan Komputer. - Mahir menggunakan internet.

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini akan beroperasi pada :

Sistem Operasi : Microsoft Windows 7, 8, atau 10

Platform : PC dan smartphone

Scripting Language : HTML, CSS, dan PHP

Penjelajah Situs : Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox atau Safari

2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini adalah :

- Harus terhubung dengan koneksi internet.
- Perangkat lunak hanya dapat menggunakan Bahasa Indonesia.
- Nomor telepon dan e-mail hanya dapat digunakan untuk satu akun.
- Pembayaran untuk melakukan booking hanya dapat dibayar dalam kurun waktu 24 jam.

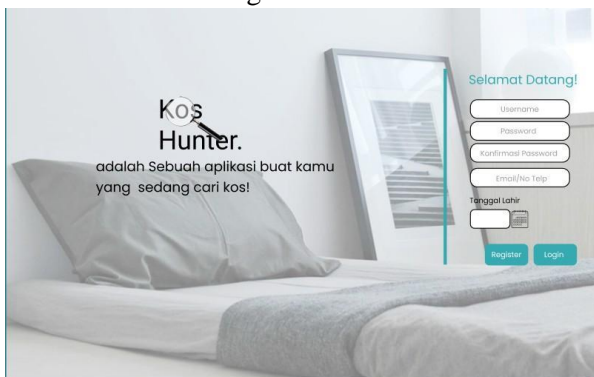
2.6 Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat lunak ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga beberapa fungsi program dipengaruhi oleh kondisi jaringan internet.

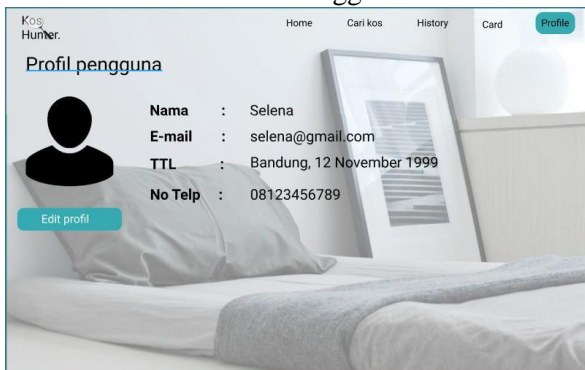
3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1 User Interfaces

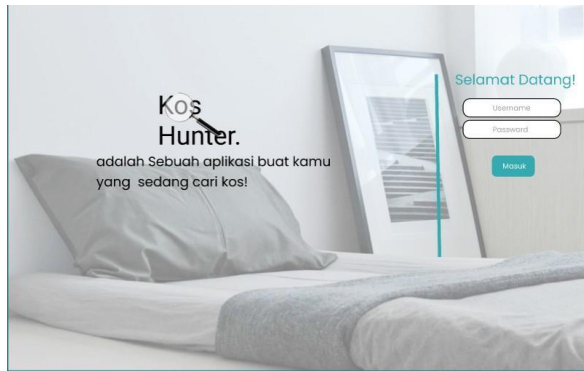
a. Halaman Registrasi



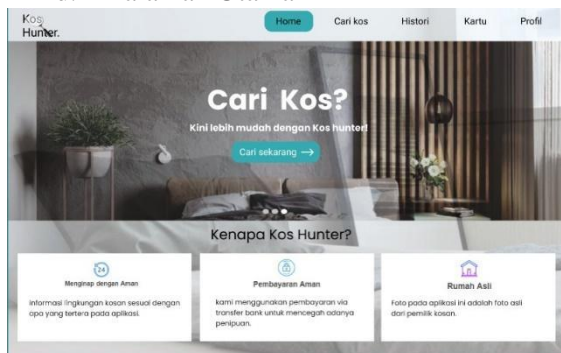
b. Halaman Profil Pengguna



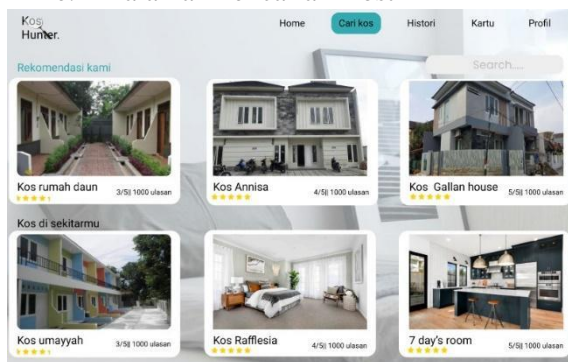
c. Halaman Log-In



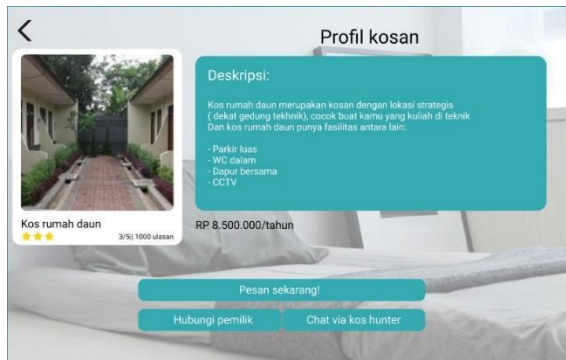
d. Halaman Utama



e. Halaman Pencarian Kost



f. Halaman Profil Kost



g. Halaman Transaksi



3.2 Hardware Interface

Berikut adalah beberapa perangkat keras yang digunakan :

- Laptop/PC yang terdapat web browser
- Keyboard
- Mouse

3.3 Software Interface

Software yang dapat mengakses aplikasi kost Hunter, yaitu :

- Web Browser :
 - Google Chrome
 - Mozilla Firefox
 - Internet Explorer, dll

Dikarenakan kami merancang aplikasi tersebut berbasis web, maka aplikasi tidak dapat dijalankan di smartphone dan hanya dapat dijalankan melalui PC/Laptop dengan menggunakan web browser.

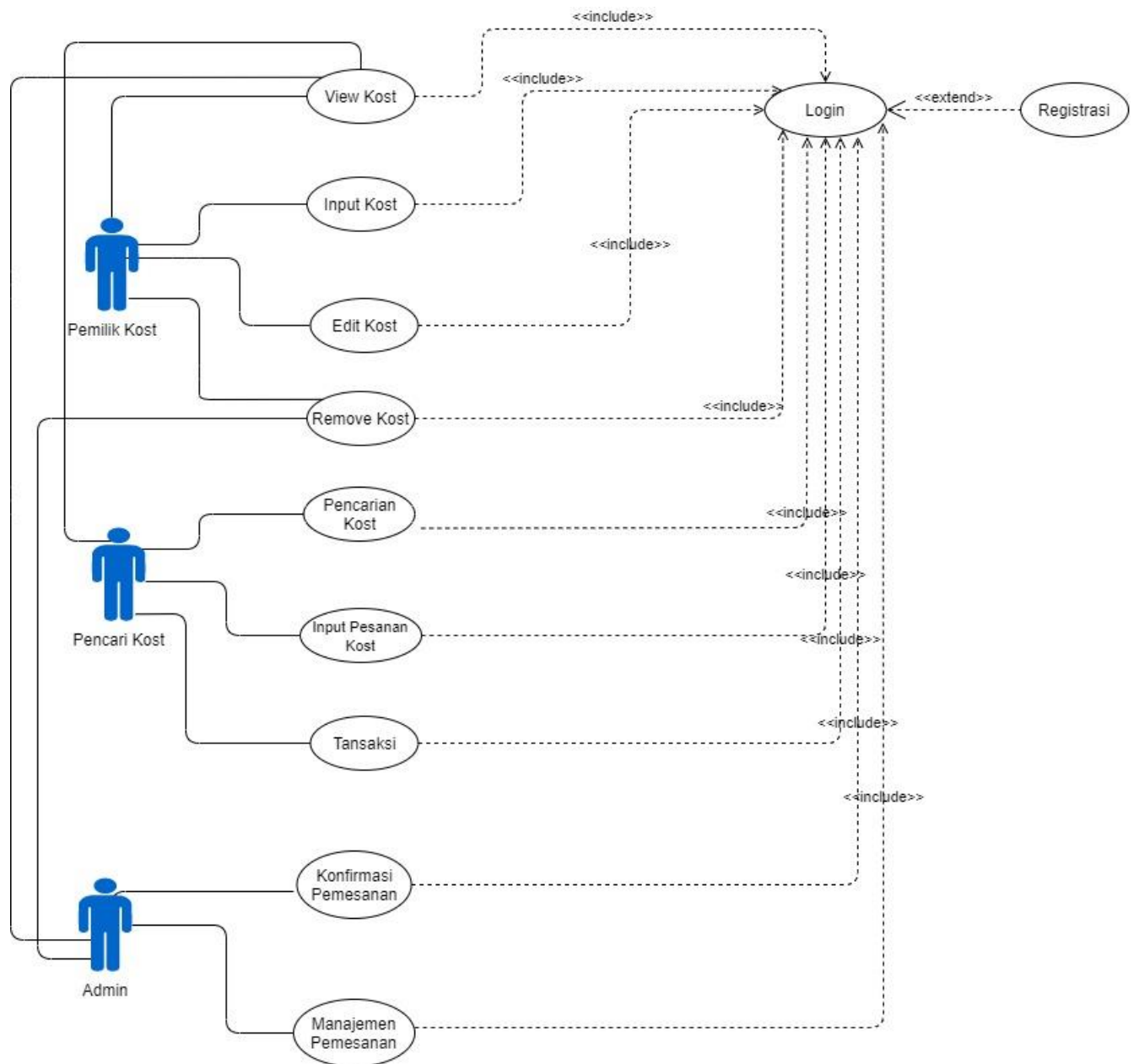
3.4 Communication Interface

Dikarenakan aplikasi yang kami buat berbasis web, maka membutuhkan hubungan client/server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol TCP/IP. Hal ini bertujuan untuk mengatur komunikasi data yang terjadi di internet.

4. Functional Requirement

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan
KK-01	Login username dan password user	User menginputkan username dan password untuk masuk ke dalam aplikasi Kost Hunter
KK-02	Registrasi data diri	User menginputkan data diri mereka untuk mendaftarkan sehingga bisa login
KK-03	Melihat Kost	User dapat melihat bentuk kost dalam bentuk gambar
KK-04	Input data kost	Pemilik kost menginputkan kost yang akan disewakan
KK-05	Edit data kost	Pemilik kost dapat mengupdate data kost jika ada perubahan
KK-06	Menghapus data kost	Pemilik kost dapat menghapus kost jika kost nya telah disewa atau membatalkan untuk dipasarkan
KK-07	Mencari kost	User dapat mencari kost sesuai keinginan, dapat menyaring pencarian berdasarkan lokasi, jenis kost, tipe kost, serta range harga.
KK-08	Input pesanan kost	User melakukan penginputan sehingga kost telah dipesan
KK-09	Mengelola pembayaran	User melakukan pembayaran langsung di aplikasi
KK-10	Konfirmasi Pesanan	Admin telah mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan user
KK-11	Manajemen pemesanan	Admin mengatur pemesanan yang dilakukan banyak user

4.1 Use Case Diagram



4.2 Use Case Input Kost

Use Case	Input Kost	
Input	Data Kost	
Output	Data Kost Yang Sudah Terinput	
Actor	Pemilik Kost	
Precondition	Pemilik Kost yang sudah login ingin menginputkan data kost	
Post Condition	Pemilik Kost yang sudah menginputkan data kost dan system berhasil menyimpan data kost di database	
Description	Untuk mencatat data kost Pemilik Kost harus melakukan input kost	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Membuka menu kelola Kost	
		2. Menampilkan Menu kelola Kost
	3. Memilih tombol input kost	
		4. Menampilkan tampilan form input
	5. Memasukkan data kost yang akan diinput 6. Menekan tombol simpan	
		7. Jika data kost sudah tersedia maka akan menampilkan notifikasi “data kost sudah ada!” dan kembali ke langkah 2 8. Merekam data kost yang diinputkan pemilik kost.

		9. Memproses dan menyimpan data kost ke dalam database kost 10. Menampilkan data kost yang telah disimpan
	11. Mengecek kembali data kost yang telah diinputkan	

4.3 Use Case Edit Kost

Use Case	Edit Kost	
Input	Data Kost	
Output	Data Kost yang sudah diperbaharui atau diedit	
Actor	Pemilik Kost	
Precondition	Pemilik Kost yang sudah login ingin melakukan pembaharuan atau edit data kost	
Post Condition	Pemilik Kost yang sudah memperbaharui atau edit data kost dan system berhasil menyimpan data kost di database	
Description	Untuk mencatat data kost Pemilik Kost harus melakukan input kost	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Membuka menu kelola Kost	
		2. Menampilkan Menu kelola Kost
	3. Memilih tombol edit kost	
		4. Menampilkan tampilan form edit kost
	5. Memasukkan data kost yang akan diedit	

	6. Menekan tombol simpan	
		7. Merekam data kost yang diedit pemilik kost. 8. Memproses dan menyimpan data kost ke dalam database kost 9. Menampilkan data kost yang telah disimpan
	10. Mengecek kembali data kost yang telah diedit	

4.4 Use Case View Kost

Use Case	View Kost	
Input	-	
Output	List Kost yang tersedia	
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin	
Precondition	-	
Post Condition	-	
Description	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin dapat melihat list kost yang tersedia	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin membuka Menu List Kost	
		2. Menampilkan List Kost yang tersedia

4.5 Use Case Remove Kost

Use Case	Remove Kost
Input	Data Kost
Output	Data Kost Terbaru
Actor	Pemilik Kost, Admin
Precondition	Pemilik Kost dan Admin yang sudah login ingin melakukan remove kost yang sudah tidak didaftarkan di Web Kost Hunter
Post Condition	Pemilik Kost dan Admin yang sudah remove data kost dan system berhasil memperbaharui data kost di database
Description	Untuk menghapus data kost Pemilik Kost dan Admin harus melakukan remove kost

Typical Course of Event

Actor	System
1. Membuka menu kelola Kost	
	2. Menampilkan Menu kelola Kost
3. Memilih tombol remove kost	
	4. Menampilkan tampilan form remove kost
5. Memasukkan data kost yang akan dremove 6. Menekan tombol simpan	
	7. Merekam data kost yang dremove pemilik kost/admin 8. Menampilkan data kost yang telah diperbaharui
9. Mengecek kembali data kost yang telah diperbaharui	

4.6 Use Case Konfirmasi Pemesanan

Use Case	Konfirmasi Pemesanan													
Input	Data Pemesanan													
Output	Data Pemesanan yang telah dikonfirmasi untuk melakukan transaksi													
Actor	Admin													
Precondition	Admin yang telah login ingin mengkonfirmasi data pemesanan													
Post Condition	Admin telah melakukan konfirmasi data pemesanan													
Description	Admin melakukan konfirmasi data pemesanan													
Typical Course of Event	<table><tr><th>Actor</th><th>System</th></tr><tr><td>1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan</td><td></td></tr><tr><td></td><td>2. Menampilkan Data-data pemesanan yang belum dikonfirmasi</td></tr><tr><td>3. Admin melakukan konfirmasi data pemesanan jika pemesanan sudah sesuai dengan prosedur</td><td></td></tr><tr><td></td><td>4. Konfirmasi data pemesanan telah tersimpan</td></tr><tr><td>5. Mengecek kembali data pemesanan yang telah terkonfirmasi</td><td></td></tr></table>		Actor	System	1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan			2. Menampilkan Data-data pemesanan yang belum dikonfirmasi	3. Admin melakukan konfirmasi data pemesanan jika pemesanan sudah sesuai dengan prosedur			4. Konfirmasi data pemesanan telah tersimpan	5. Mengecek kembali data pemesanan yang telah terkonfirmasi	
Actor	System													
1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan														
	2. Menampilkan Data-data pemesanan yang belum dikonfirmasi													
3. Admin melakukan konfirmasi data pemesanan jika pemesanan sudah sesuai dengan prosedur														
	4. Konfirmasi data pemesanan telah tersimpan													
5. Mengecek kembali data pemesanan yang telah terkonfirmasi														

4.7 Use Case Registrasi

Use Case	Registrasi	
Input	Data pribadi Pencari Kost/ Pemilik Kost	
Output	Data pribadi yang telah dikonfirmasi untuk melakukan registrasi	
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost	
Precondition	Aktor ingin menginputkan data untuk melakukan registrasi	
Post Condition	Aktor yang sudah menginputkan data registrasi dan system berhasil menyimpan data di database	
Description	Untuk melakukan login, pasien dan psikolog harus melakukan registrasi terlebih dahulu	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. <i>Aktor menginputkan data untuk melakukan registrasi</i>	
		2. <i>Sistem menyimpan data registrasi ke dalam database</i>
		3. <i>Sistem telah menyatakan registrasi berhasil</i>
	4. <i>Aktor berhasil membuat akun untuk web Student Psychology</i>	

4.8 Use Case Login

Use Case	Login
Input	Username dan Password Pencari Kost, Pemilik Kost, Admin
Output	Halaman Utama dari aplikasi perangkat lunak kost hunter
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin
Precondition	Kondisi sebelum aktor melakukan Login untuk membuka web
Post Condition	Kondisi setelah aktor melakukan Login dan aktor berhasil membuka web
Description	Seluruh Actor melakukan Login dengan akun yang sudah diregistrasi dan datanya disimpan dalam database
Typical Course of Event	

	Actor	System
	1. <i>Aktor menginputkan username dan password untuk login</i>	
		2. <i>Sistem berhasil menyimpan data Login</i>
		3. <i>Sistem menghubungkan Aktor ke dalam aplikasi kost hunter</i>
	4. <i>Aktor berhasil dihubungkan ke dalam aplikasi kost hunter</i>	

4.9 Use Case Pencarian Kost

Use Case	Pencarian Kost	
Input	Nama Kost	
Output	Pilihan kost yang telah tersedia	
Actor	Pencari Kost	
Precondition	Pencari Kost yang sudah login ingin melakukan pencarian kost	
Post Condition	Pencari Kost yang sudah melakukan pencarian kost dan sistem menampilkan hasil pencarian dari pencari kost	
Description	Untuk melakukan pencarian kost sesuai dengan nama kost yang telah diinputkan oleh pencari kost	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Membuka menu Pencarian Kost	
		2. Menampilkan output dari pencarian kost
	3. Memilih kost yang tersedia oleh sistem	
		4. Menampilkan kost yang telah dipilih oleh pencari kost

4.10 Use Case Input Pesanan Kost

Use Case	Input Pesanan Kost	
Input	Menginputkan Data Kost yang ingin dipesan seperti memilih kamar,jumlah kamar	
Output	Berhasil melakukan pesanan kost	
Actor	Pencari Kost	
Precondition	Pencari kost yang sudah login ingin melakukan pesan kost	
Post Condition	Pencari Kost yang sudah menginputkan data kost dan system berhasil menyimpan data yang telah diinputkan	
Description	Untuk melakukan input pesanan kost , yang kost nya telah dipilih terlebih dahulu oleh pencari kost	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Membuka menu pencarian Kost	
		2. Menampilkan Menu pencarian kost
	3. Memilih tombol input kost yang akan dicari	
		4. Menampilkan Kost yang telah dipilih oleh pencari kost
	5. Pencari kost masuk ke dalam tampilan kost yang telah dipilih, lalu menginputkan data kost yang akan dipesan	
		6. Sistem berhasil menyimpan data pesanan kost yang telah diinputkan oleh pencari kost
	7. Pencari kost menekan tombol “pesan”	

4.11 Use Case Transaksi

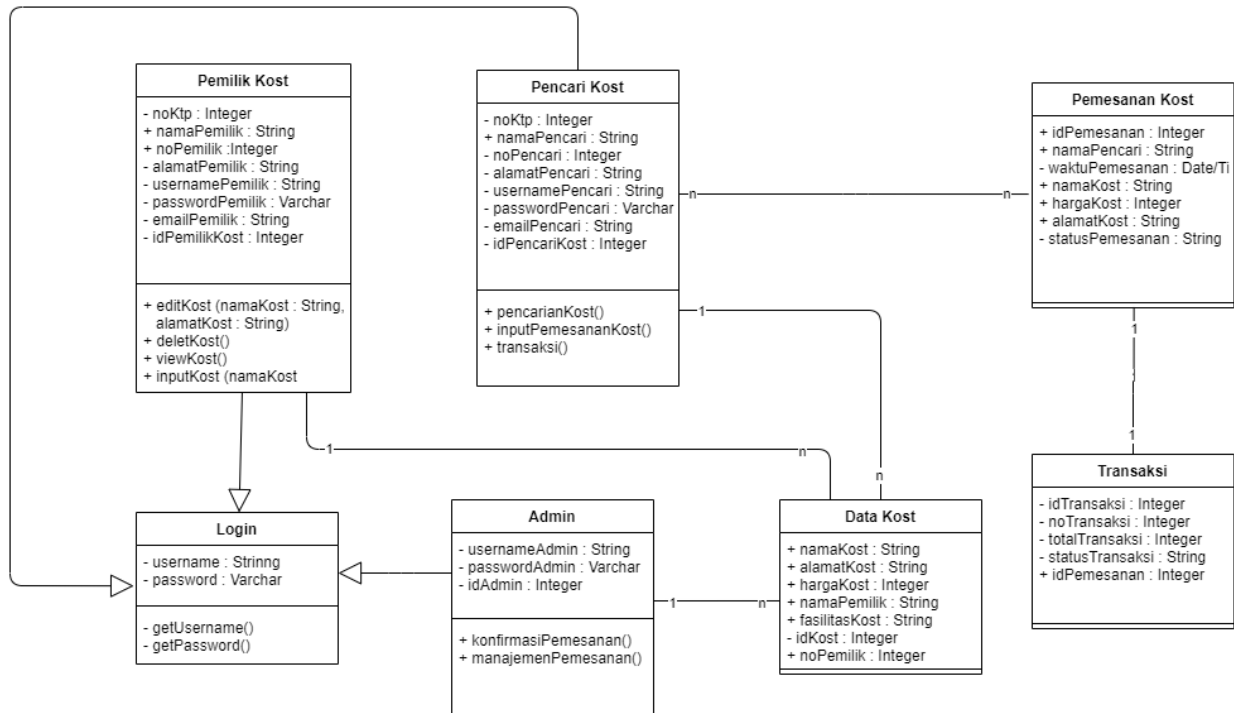
Use Case	Transaksi	
Input	Data Pencari Kost dan metode pembayaran yang dipilih	
Output	Transaksi yang dilakukan oleh pencari kost telah berhasil	
Actor	Pencari Kost	
Precondition	Pencari kost yang sudah login ingin melakukan transaksi kepada pemilik kost	
Post Condition	Sistem berhasil menyimpan data yang telah diinputkan oleh pencari kost	
Description	Untuk melakukan transaksi kost	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Membuka menu pencarian Kost	
		2. Menampilkan Menu pencarian kost
	3. Memilih tombol input kost yang akan dicari	
		4. Menampilkan Kost yang telah dipilih oleh pencari kost
	5. Pencari kost masuk ke dalam tampilan kost yang telah dipilih, lalu menginputkan data kost yang akan dipesan	
		6. Sistem berhasil menyimpan data pesanan kost yang telah diinputkan oleh pencari kost
	7. Pencari kost menekan tombol “pesan”	

		8. Sistem mengarahkan kedalam tampilan transaksi
	9. Pencari kost menginputkan data diri dan metode pembayaran yang dipilih	
		10. Sistem berhasil menyimpan data yang telah diinputkan
	11. Pencari kost menekan tombol “bayar sekarang”	
		12. Sistem menampilkan nomor transaksi yang akan ditujuda durasi waktu melakukan pembayaran

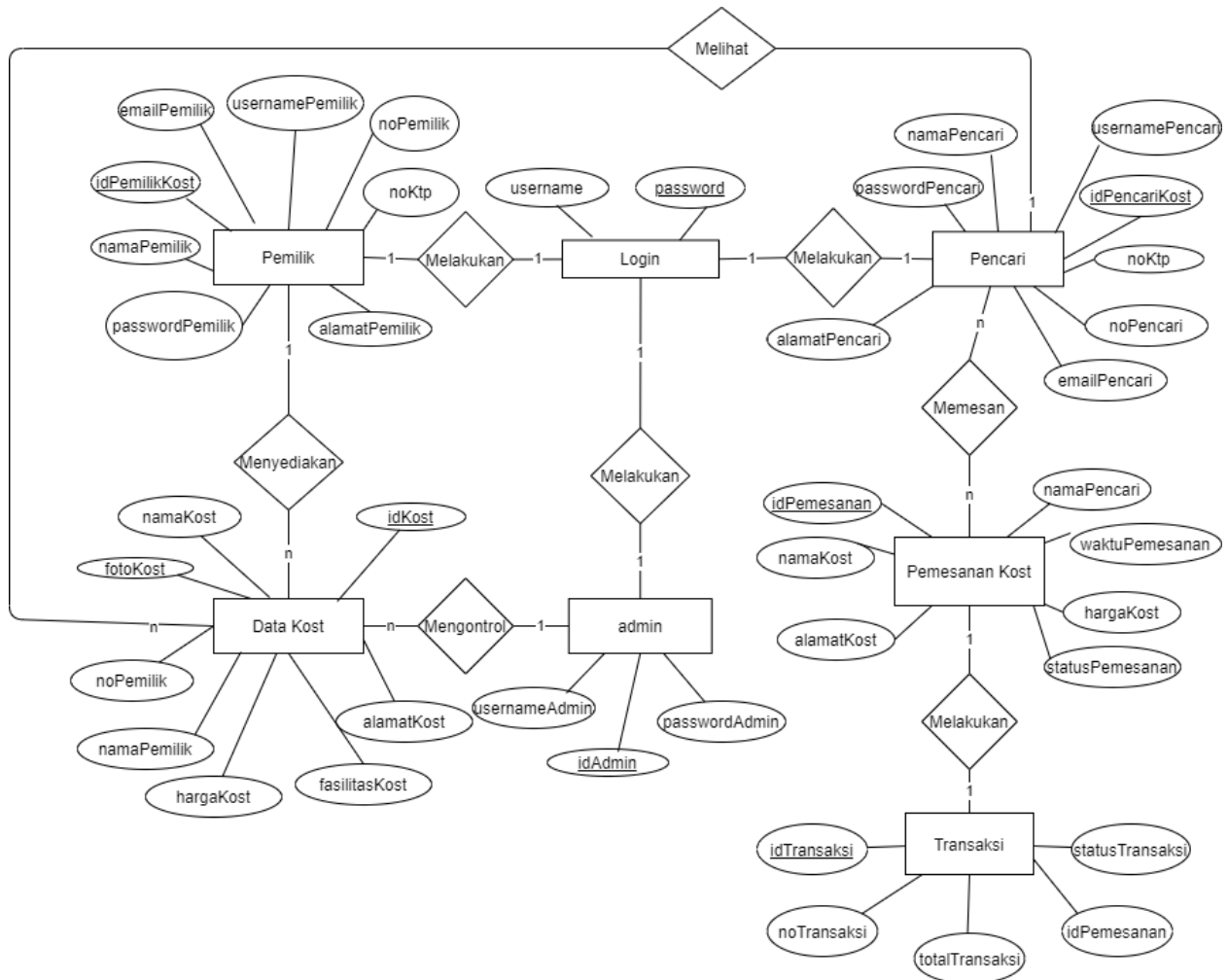
4.12 Use Case Managemen Pemesanan

Use Case	Managemen Pemesanan	
Input	-	
Output	-	
Actor	Admin	
Precondition	Admin yang telah login ingin mengelola data pemesanan	
Post Condition	Admin telah mengelola data pemesanan	
Description	Managemen pemesanan digunakan oleh admin yang bertujuan agar dapat mengelola pemesanan	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan	
		2. Menampilkan Data-data pemesanan yang tersedia

4.13 Class Diagram



4.14 ERD



5. Non Functional Requirements

ID	Parameter	Kebutuhan
NFR-01	Portability	Perangkat lunak dapat dijalankan oleh platform PC, berbagai web browser, dan harus terhubung dengan internet.
NFR-02	Usability	Perangkat lunak memiliki tampilan (<i>interface</i>) yang mudah dipahami.
NFR-03	Availability	Perangkat lunak aktif selama 24 jam non-stop.
NFR-04	Availability	Data pada perangkat lunak akan diupdate secara berkala setiap 10 menit.
NFR-05	Security	Akun pencari kost dan pemilik kost akan otomatis <i>log-out</i> jika tidak ada aktivitas selama satu jam.
NFR-06	Scalability	Perangkat lunak dapat menangani banyak pengguna, data, dan sebagainya dalam waktu yang sama.

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version
Rosmelina Deliani	13/03/2020	Revisi Bab Pendahuluan dan User Interface	2
Agnes Zahrani	12/03/2020	Revisi Bab Deskripsi Keseluruhan	2
Dinda Fitri Irandi	13/03/2020	Bab Kebutuhan Antarmuka Eksternal	1
Muhammad Yaumil Ihza	14/03/2020	Bab Functional Requirement	1
Agnes Zahrani	14/30/2020	Bab Non Functional Requirements	1