**SKPL-KTK**

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

*KETRIN-K*

Untuk

Kang Juned Corp

Dipersiapkan oleh

Firhan Maulana Rusli (1301174086)

Haris Saputra (1301174227)

Muhammad Dafa Prima Aji (1301174161)

Muhammad Faiq Ardiayanto Putro (1301174401)

Salman Rachmadi (1301174440)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**JL. TELEKOMUNIKASI 1, DAYEUHKOLOT BANDUNG**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Prodi S1- Informatika**  **Universitas Telkom** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| SKPL-KTK | | 43 |
| Revisi |  | Tgl: 14 May 2019 |

# Daftar Perubahan

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX | - | A | B | C | D | E | F | G |
| TGL |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ditulis oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

# Daftar Isi

1. PENDAHULUAN 5

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 5

1.2 Konvensi Dokumen 5

1.3 Cakupan Produk 6

1.4 Referensi 6

2. DESKRIPSI RINCI PERANGKAT LUNAK 7

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak 7

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak 7

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna 8

2.4 Lingkungan Operasi 9

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem 9

2.6 Asumsi dan Dependensi 9

3. DESKRPSI RINCI PERANGKAT LUNAK 11

3.1 Deskripsi Kebutuhan 11

3.1.1 Kebutuhan Non-Fungsional 12

3.2 Pemodelan Analisis 13

3.2.1 Usecase Diagram 13

3.2.1.1 Usecase Scenario Login 14

3.2.1.2 Usecase Scenario Registrasi 15

3.2.1.3 Usecase Scenario Memilih Makanan 16

3.2.1.4 Usecase Scenario Pemesanan 17

3.2.1.5 Usecase Scenario Pembatalan 18

3.2.1.6 Usecase Scenario Input Pembayaran 19

3.2.1.7 Usecase Scenario Cetak Nota 20

3.2.1.8 Usecase Scenario Pengaduan 21

3.2.1.9 Usecase Scenario Konfirmasi Pengiriman 22

3.2.1.10 Usecase Scenario Tambah Deposit 24

3.2.1.11 Usecase Scenario Cetak Nota 25

3.2.1.12 Usecase Scenario Lihat Ulasan 27

3.2.1.13 Usecase Scenario Kelola Kurir 27

3.2.1.14 Usecase Scenario Kelola Menu Makanan 28

3.2.1.15 Usecase Scenario Kelola Info Restoran 29

3.2.1.16 Usecase Scenario Kelola Pengaduan 31

3.2.1.17 Usecase Scenario Hapus Ulasan 31

3.2.1.18 Usecase Scenario Kelola Nota 32

3.2.1.19 Usecase Scenario Kelola Pembayaran 33

3.2.1.20 Usecase Scenario Kelola Vendor 34

3.2.1.21 Usecase Scenario History Pembelian 35

3.2.1.22 Usecase Scenario Input Ulasan 37

3.2.2 Class Diagram: 38

4. REQUIREMENTS ANTARMUKA EKSTERNAL 39

4.1 Antarmuka Pengguna 39

4.2 Antarmuka Perangkat Keras 40

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak 40

4.4 Antarmuka Komunikasi 40

5. REQUIREMENTS LAIN 41

5.1 Database 41

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk sistem informasi Ketrin-K. Tujuan Penulisan dokumen ini digunakan sebagai acuan pembuatan ataupun pengembangan aplikasi terkait. Diharapkan dengan adanya dokumen ini memudahkan para pengembang agar tidak terjadi keambiguan dalam pembuatan aplikasi terkait.

## Konvensi Dokumen

Berikut ini adalah daftar requirement yang dibutuhkan oleh aplikasi terkait. Tulisan yang dicetak tebal merupakan requirement utama, sedangkan yang tidak dicetak tebal merupakan requirement pendukung untuk mencapai requirement utama,

* **Mengelola Data Vendor.**
* **Mengelola Data Produk.**
* **Mengelola Data Kurir.**
* **Mengelola Data Pesanan.**
* Terdapat fitur view, input, update, dan delete data vendor. Dilakukan oleh admin.
* Terdapat fitur view, input, update, dan delete data customer. Dilakukan oleh admin.
* Terdapat fitur validasi pembayaran di database pemesanan. Dilakukan oleh admin.
* Terdapat fitur view, input, update, dan delete data pemesanan. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur view, input, update, dan delete data customer. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur pencarian paket produk makanan dan pencarian vendor. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur sorting dan filter saat melakukan pencarian paket produk makanan. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur diskusi produk dan ulasan produk terhadap paket produk makanan. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur input bukti pembayaran. Dilakukan oleh customer.
* Terdapat fitur view, input, update, dan delete data produk. Dilakukan oleh vendor.
* Terdapat fitur view, input, update, delete, dan update data vendor. Dilakukan oleh vendor.
* Terdapat fitur yang menghitung jumlah pembayaran. Dilakukan oleh sistem.

## Cakupan Produk

Semua hal yang tercantum didalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup, kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang berupa Mobile Apps, mengelola data vendor, data kurir, data produk, mengelola data pesanan dari customer.

## Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut:

1. IEEE Std 830 1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
2. Rosa A.S. dan Salahuddin, M. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika. Bandung.
3. Template SKPL Analisis Berorientasi Objek.
4. Haris Saputra selaku CEO dari Kang Juned Corp.

# Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

## Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang akan dikembangkan merupakan perangkat lunak yang bernama Ketrin-K, Ketrin-K merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh Vendor, Customer, serta Kurir. Perangkat lunak ini dapat memberikan informasi mengenai data produk paket makanan, data pesanan customer, data kurir, data vendor, dan data pengiriman. Ketrin-K dapat melakukan hal-hal berikut ini:

1. Customer dapat memilih, memesan, membayar, serta melakukan tracking kepada produk paket makanan.
2. Vendor dapat meng-input, mengedit, menghapus data produk paket makanan.
3. Kurir dapat men-scan barcode pada customer untuk memverifikasi pesanan.
4. Sistem dapat melakukan verifikasi pembayaran secara otomatis.

Dengan adanya Ketrin-K ini diharapkan dapat mempermudah vendor dalam mengelola usaha kateringnya, mempermudah customer dalam mencari jasa katering yang terpercaya, terjangkau, serta praktis, dan membuka lapangan pekerjaan bagi para kurir.

## Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Selain dapat mempermudah vendor dalam mengelola usahanya Ketrin-K juga memiliki beberapa masalah yang dihadapi diantaranya:

1. Vendor kesulitan untuk menghitung laba dan kerugian.
2. Masih ada customer yang belum terlayani dengan seharusnya.
3. Vendor kesulitan mendapatkan customer.
4. Belum banyak orang yang mengenal Ketrin-K.
5. Pesanan vendor overload.

Sehingga dari aplikasi Ketrin-K diharapkan dapat membantu penggunanya terhadap masalah yang dihadapi. Ketrin-K juga memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah:

* Membantu customer untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan.
* Customer bisa melakukan pemesanan produk secara daring.
* Membantu kurir dalam pengiriman produk.
* Membantu vendor dalam pemasaran produk dan penjualan produk.
* Customer dapat melihat produk dan pesanan.
* Terdapat formulir yang bisa diisi oleh customer untuk meng-input-kan pesanan.
* Terdapat fitur input, edit, dan delete data produk, data kurir, dan data vendor yang bisa dilakukan oleh vendor.
* Kurir dapat melihat data pesanan yang akan diantar.

## Profil dan Karakteristik Pengguna

Perangkat lunak Ketrin-K ini merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh penyedia layanan makanan daring. Sistem ini berkaitan dengan beberapa entitas luar, yaitu vendor, *customer*, dan kurir. Hal – hal yang dilakukan oleh entitas – entitas tersebut adalah:

* Vendor
* Dapat mengetahui pesanan dari *customer*.
* Dapat mengetahui data kurir yang terdaftar.
* Dapat mengetahui data produk.
* Dapat *input* data produk.
* *Customer*
* Dapat mengetahui data produk.
* Dapat *input* data pesanan.
* Dapat melakukan pembatalan pesanan.
* Dapat meng-*input*-kan bukti pembayaran.
* Kurir
* Dapat meng-*input*-kan bukti pengiriman.
* Dapat melihat data pesanan yang hendak dikirimkan.

## Lingkungan Operasi

Aplikasi ini akan digunakan pada aplikasi berbasis *mobile*, sehingga ada banyak yang mengakses aplikasi ini, seperti vendor, kurir, dan *customer*. Maka aplikasi ini dapat diakses menggunakan perangkat seperti gawai berbasis Android.

## Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Dalam pengimplementasian perancangan sistem informasi Ketrin-K ada beberapa hal yang menjadi batasan, diantaranya:

1. Aplikasi kami hanya dapat berjalan pada gawai berbasis Android.
2. Aplikasi ini dilengkapi dengan penggunaan bahasa Indonesia hampir di setiap bagian aplikasi, adapun beberapa istilah dalam bahasa asing itu sudah dibakukan.
3. Transaksi (Transfer Uang). Hanya gambar bukti transfer yang masuk kesistem.

## Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

* Sistem Ketrin-K dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun oleh gawai yang terhubung dengan jaringan internet.
* Vendor dapat mengakses dan mengelola data vendor, data produk, data kurir.
* Admin dapat mengakses dan mengelola seluruh data yang terdapat pada Ketrin-K.
* Customer diharuskan login untuk memilih, memesan, dan melakukan transaksi.
* Data informasi dapat di akses secara realtime.
* Kurir dapat melihat pesanan yang diantar oleh kurir tersebut.

Dependensi :

* Admin harus login saat hendak menggunakan sistem.
* Customer dapat melakukan pemesanan produk makanan.
* Kurir harus melakukan login untuk melihat data alamat pesanan.
* Data produk makanan dikelola oleh vendor yang mengelola data produk. Apabila produk makanan sedang tidak tersedia maka produk makanan tidak dapat dipesan oleh customer.

# Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak

## Deskripsi Kebutuhan

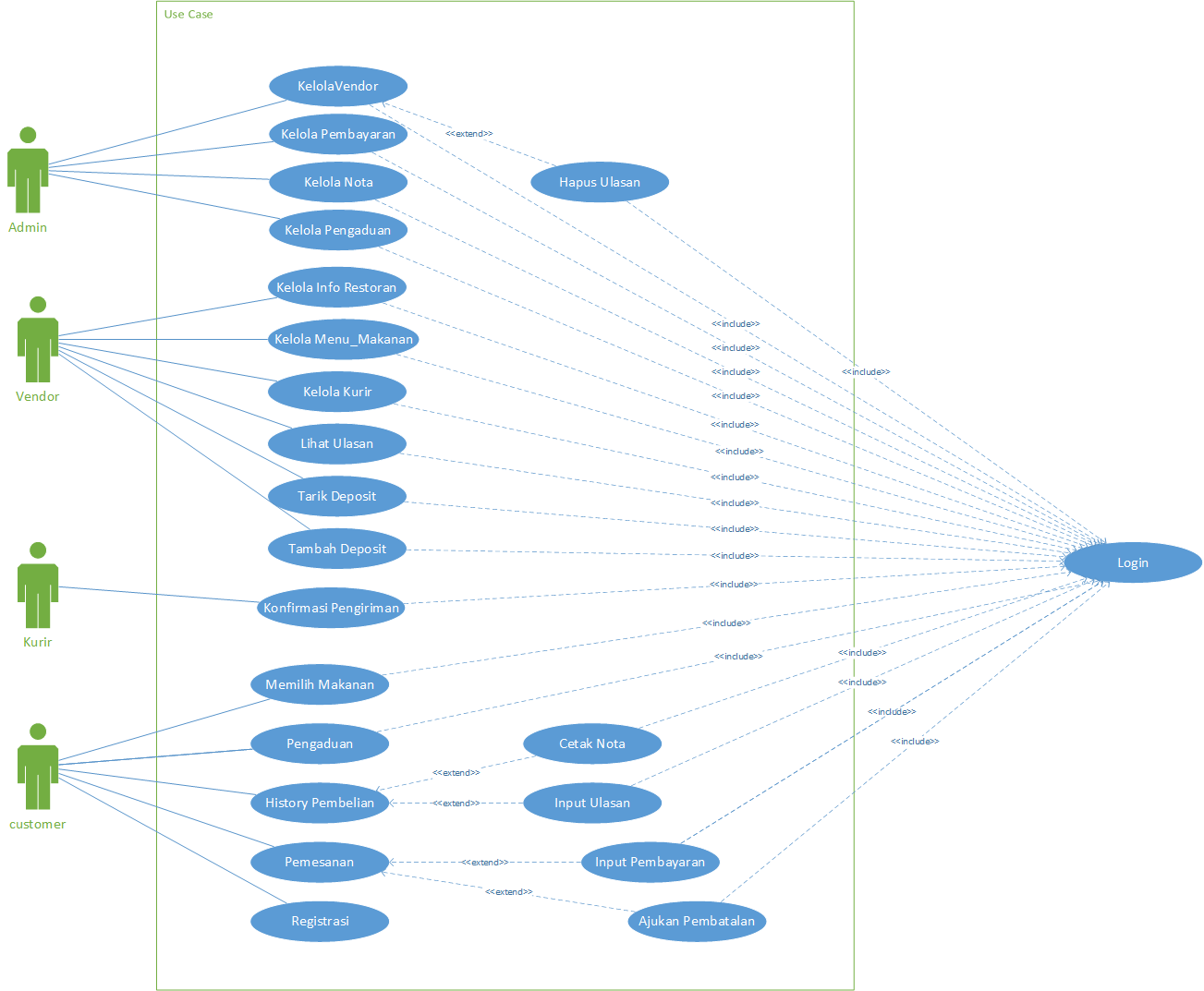
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kode Kebutuhan | Fungsi | Deskripsi |
| 1 | FR-01 | *Input* Data Pesanan | Fungsi ini digunakan oleh *Customer* untuk memilih makanan atau melihat produk paket makanan. |
| 2 | FR-02 | Pengaduan | Fungsi ini digunakan oleh *Customer* untuk melakukan pengaduan. |
| 3 | FR-03 | *History* pembelian | Fungsi ini digunakan oleh *Customer* untuk melihat jejak pembelian, pada fungsi ini pun *customer* dapat mencetak nota dan memberikan ulasan kepada vendor. |
| 4 | FR-04 | Pemesanan | Fungsi ini digunakan oleh *Customer* untuk melakukan pemesanan, pada fungsi ini pun *customer* dapat meng-*input* pembayaran dan mengajukan pembatalan. |
| 5 | FR-05 | *Tracking* | Sistem menyediakan fitur yang memungkinkan *Customer* dapat melakukan *tracking* pada product yang sudah di pesan. |
| 6 | FR-06 | *Sorting* & *Filter* | Sistem menyediakan fitur untuk *Customer* agar dapat memesanan makanan sesuai *budget*, dalam fungsi ini *customer* dapat mengurutkan berdasarkan *rating*, harga maksimal dan minimal. |
| 7 | FR-07 | *Rating* *gift* | Sistem menyediakan fitur untuk *Customer* agar dapat memberikan *rating* kepada vendor. |
| 8 | FR-11 | Kelola data | Sistem menyediakan fitur agar vendor dapat mengelola info restoran, menu makanan, dan kurir. |
| 9 | FR-12 | *Review* | Fungsi ini digunakan oleh Vendor untuk melihat ulasan yang telah diberikan oleh *customer*. |
| 10 | FR-13 | Deposit | Fungsi ini digunakan oleh vendor untuk menarik deposit dan menambah deposit. |
| 11 | FR-21 | Konfirmasi | Fungsi ini digunakan oleh kurir untuk mengkonfirmasi pesanan. |

### Kebutuhan Non-Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Quality | Kode Kebutuhan | Deskripsi |
| 1 | Reliability | NFR-00 | Aplikasi dapat diakses 24 jam oleh vendor maupun *customer*. |
| 2 | Reliability | NFR-01 | Sistem dapat dijalankan pada *mobile apps*. |
| 3 | Usability | NFR-02 | Sistem memiliki tampilan antar muka yang mudah dipahami. |
| 4 | Security Safety | NFR-03 | Sistem dapat memastikan bahwa data - data yang digunakan dalam sistem terlindungi dari akses yang tidak berwenang. |
| 5 | Maintainability | NFR-04 | Besarnya aplikasi maksimal 100 MB. |

## Pemodelan Analisis

### Usecase Diagram



#### Usecase Scenario **LOGIN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Login | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk dapat menjalankan sistem | |
| Pre-Kondisi | Pengguna telah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Pengguna telah masuk ke dalam sistem | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka Aplikasi |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Login |
| 1. Memasukkan data *username* dan *password* |  |
| 1. Klik tombol login |  |
|  | 1. Memvalidasi *username* dan *password* |
|  | 1. Sistem menampilkan halaman utama aplikasi |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1. Sistem menampilkan pemberitahuan bahwa data *username* dan *password* tidak terdaftar |
| 1. Pengguna kembali melakukan Use Case:Login |  |

#### Usecase Scenario **REGISTRASI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Registrasi | |
| Deskripsi | Fungsi ini melakukan pendaftaran untuk *customer* | |
| Pre-Kondisi | *Customer* belum memiliki akun Ketrin-K | |
| Post-Kondisi | *Customer* telah terdaftar dalam *database* | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Meng-klik tombol Register |  |
|  | 1. Menampilkan halaman registrasi |
| 1. *Customer* meng-*input* data yang diperlukan |  |
| 1. Klik tombol Daftar |  |
|  | 1. Sistem memasukkan data ke *database* |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1. Sistem akan menolak data apabila *username* yang di-*input-*kan duplikat dengan *username* yang telah terdaftar dalam *database* |
| 1. *Customer* meng-*input* kembali *username* dengan *username* yang baru |  |

#### Usecase Scenario **Memilih Makanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Memilih makanan | |
| Deskripsi | *Customer* dapat memilih makanan | |
| Pre-Kondisi | *Customer* sudah login ke sistem | |
| Post-Kondisi | *Customer* telah memilih makanan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu pesan makanan |  |
|  | 1. Menampilkan Menu yang tersedia |
| 1. Klik salah satu menu yang diinginkan |  |
|  |  | 1. Menampilkan Detail Menu |
|  | 1. Klik tombol pesan |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman pemesanan |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Meng-Klik tombol kembali |  |

#### Usecase Scenario **PEMESANAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | PEMESANAN | |
| Deskripsi | *Customer* melakukan Pemesanan Makanan yang telah dipilih | |
| Pre-Kondisi | *Customer* telah memilih makanan | |
| Post-Kondisi | *Customer* berhasil melakukan pemesanan makanan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* klik tombol pesan dari detail menu |  |
|  | 1. Menampilkan *form* yang harus diisi |
| 1. Mengisi *form* pemesanan |  |
|  | 1. Sistem Menampilkan total harga yang harus dibayarkan |
| 1. Klik checkout Pesanan |  |
|  | 1. Pemesanan diterima oleh sistem dan masuk kedalam *database* pemesanan dengan status kredit. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Meng-Klik tombol kembali |  |
|  | 1. Menampilkan halaman utama |

#### Usecase Scenario **PEMBATALAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | PEMBATALAN | |
| Deskripsi | *Customer* melakukan Pembatalan pesanan yang telah dipesan dalam Pemesanan | |
| Pre-Kondisi | *Customer* telah melakukan Pemesanan | |
| Post-Kondisi | *Customer* berhasil membatalkan pesanan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Meng-klik tab pesanan aktif |  |
|  | 1. Menampilkan pesanan yang sedang aktif/berjalan |
| 1. Klik tombol pembatalan |  |
|  | 1. Menampilkan *form* pembatalan yang harus diisi |
| 1. Mengisi *form* pembatalan dan klik *submit* |  |
|  | 1. *Form* pembatalan akan dimasukkan ke *database* dan menunggu verifikasi dari admin |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1. Menolak Pembatalan karena waktu yang tersisa kurang dari 24 jam |

#### Usecase Scenario **Input Pembayaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | *Input* Pembayaran | |
| Deskripsi | *Customer* melakukan pembayaran sesuai pemesanan | |
| Pre-Kondisi | *Customer* telah melakukan pemesanan makanan | |
| Post-Kondisi | *Customer* berhasil melakukan pembayaran | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka tab pemesanan |  |
| 1. Cek biaya yang harus dibayarkan |  |
| 1. *Upload* bukti pembayaran transfer. |  |
|  | 1. Sistem melakukan pengecekan |
|  | 1. Sistem meng-*update* status pembayaran |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |
|  |  |

#### Usecase Scenario **CETAK NOTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Cetak Nota | |
| Deskripsi | Fungsi ini hanya untuk mencetak nota yang dibutuhkan oleh *customer* | |
| Pre-Kondisi | Nota belum tercetak | |
| Post-Kondisi | Nota sudah tercetak | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu cetak nota |  |
|  | 1. Sistem menerima perintah |
|  | 1. Sistem akan menampilkan nota di layar |
| 1. *Customer* menekan tombol ‘cetak’ |  |
|  | 1. Sistem akan mengirimkan nota Via *email* *Customer* |
| 1. *Customer* menerima Nota dalam bentuk file .pdf |  |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |
|  |  |

#### Usecase Scenario **PENGADUAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Pengaduan | |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk proses pengaduan yang dilakukan oleh *customer* | |
| Pre-Kondisi | *Form* pengaduan belum terisi | |
| Post-Kondisi | *Form* pengaduan sudah terisi dan dikirimkan ke admin | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu pengaduan |  |
|  | 1. Sistem menampilkan *form* pengaduan yang harus diisi |
| 1. *Customer* mengisi *form* pengaduan |  |
|  | 1. Sistem mengecek *form* pengaduan |
|  | 1. Sistem memasukkan *form* ke dalam *database* yang datanya akan digunakan oleh admin |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KONFIRMASI PENGIRIMAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Konfirmasi Pengiriman | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan kurir untuk *scan barcode* yang ada pada gawai *customer* | |
| Pre-Kondisi | Status makanan masih dalam pengiriman | |
| Post-Kondisi | Status makanan menjadi sudah dikirim | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Kurir memilih menu konfirmasi pengiriman |  |
|  | 1. Sistem menampilkan halaman *scan barcode* |
| 1. Kurir melakukan *scan* terhadap barcode yang ada pada HP *customer* |  |
|  | 1. Sistem mengecek kevalidan *barcode* yang di-*scan* oleh kurir |
|  | 1. Sistem memasukkan kode konfirmasi ke *database* |
|  | 1. Sistem merubah status makanan menjadi sudah dikirim |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **TAMBAH DEPOSIT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Tambah Deposit | |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk menambah deposit vendor di rekening virtual | |
| Pre-Kondisi | Rekening virtual masih sejumlah sebelumnya | |
| Post-Kondisi | Rekening virtual sudah ditambah | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu tambah deposit |  |
|  | 1. Sistem menampilkan halaman ketentuan transfer |
| 1. *Customer* transfer dana dari rekeningnya menuju rekening Ketrin-K dengan nominal yang sudah ditentukan oleh kode unik |  |
|  | 1. Sistem akan secara otomatis menambah Deposit jika dana transfer sudah diterima sesuai dengan kode uniknya |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Aktor akan secara manual akan meng-*upload* bukti transfer ke sistem |  |
|  | 1. Sistem akan mengirimkan bukti transfer ke admin. Setelahnya, admin yang memverifikasi |

#### Usecase Scenario **CETAK NOTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Tarik Deposit | |
| Deskripsi | Use Case ini berfungsi untuk menarik Deposit | |
| Pre-Kondisi | Deposit masih bernilai nominal awal | |
| Post-Kondisi | Deposit sudah berkurang sesuai nominal | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu Tarik deposit |  |
|  | 1. Sistem menampilkan popup konfirmasi *password* |
| 1. *Customer* meng-*input*-kan *passwordnya* |  |
|  | 1. Sistem akan mengecek *password* |
| 1. *Customer* meng-*input*-kan nominal yang ingin ditarik |  |
|  |  | 1. Sistem akan transfer ke rekening *customer* |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1. Jika *Password* salah, maka *customer* diminta untuk meng-*input-*kan *password* kembali |
|  |  |

#### Usecase Scenario **LIHAT ULASAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Lihat Ulasan | |
| Deskripsi | Use Case ini hanya untuk menampilkan ulasan terhadap vendor tersebut | |
| Pre-Kondisi | Ulasan belum ditampilkan | |
| Post-Kondisi | Ulasan ditampilkan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* memilih menu lihat ulasan |  |
|  | 1. Sistem akan menampilkan semua ulasan vendor tersebut |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KELOLA KURIR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Kurir | |
| Deskripsi | Use Case ini untuk *Create Read Update Delete* Kurir | |
| Pre-Kondisi | Data awal kurir | |
| Post-Kondisi | Data list kurir sudah diedit | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Vendor memilih menu edit kurir |  |
|  | 1. Sistem menampilkan list kurir |
| 1. Vendor memilih kurir yang akan diedit |  |
|  | 1. Sistem menampilkan halaman edit kurir |
| 1. Vendor dapat edit kurir dan klik save jika sudah |  |
|  | 1. Sistem memasukkan perubahan ke d*atabase* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |



#### Usecase Scenario **KELOLA MENU MAKANAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Menu Makanan | |
| Deskripsi | Use Case ini untuk *Create Read Update Delete* Menu Makanan | |
| Pre-Kondisi | Data awal list makanan | |
| Post-Kondisi | Data list makanan sudah diedit | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Vendor memilih menu kelola menu makanan |  |
|  | 1. Sistem menampilkan list menu makanan |
| 1. Vendor memilih menu yang akan diedit |  |
|  | 1. Sistem menampilkan halaman edit menu makanan |
| 1. Vendor dapat edit menu makanan |  |
|  | 1. Sistem memasukkan perubahan ke *database* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |



#### Usecase Scenario **KELOLA INFO RESTORAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Info Restoran | |
| Deskripsi | Use Case ini untuk Edit Info Restoran | |
| Pre-Kondisi | Data awal Info Restoran | |
| Post-Kondisi | Data Info Restoran sudah diedit | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Vendor memilih menu kelola restoran |  |
|  | 1. Sistem menampilkan informasi restorannya |
| 1. Vendor klik atribut yang ingin diganti |  |
|  | 1. Menampilkan halaman edit |
| 1. Vendor dapat edit info restoran |  |
|  | 1. Sistem memasukkan perubahan ke *database* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KELOLA PENGADUAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Pengaduan | |
| Deskripsi | Use Case ini untuk Edit Pengaduan yang masuk dari *customer* | |
| Pre-Kondisi | Data awal *form* pengaduan dari *customer* | |
| Post-Kondisi | Data *form* pengaduan sudah diolah | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin memilih menu pengaduan |  |
|  | 1. Menampilkan list pengaduan |
| 1. Admin membalas pengaduan |  |
|  | 1. Sistem mengirimkan pesan dari admin ke *customer* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **HAPUS ULASAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Hapus Ulasan | |
| Deskripsi | Use Case ini hanya untuk menghapus ulasan yang berisi kata2 yag tidak sopan dan melanggar aturan norma-norma yang ada | |
| Pre-Kondisi | Data awal merupakan ulasan yang belum diolah | |
| Post-Kondisi | Data merupakan ulasan yang sudah diolah | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin memilih menu ulasan |  |
|  | 1. Menampilkan list ulasan |
| 1. Admin melakukan penghapusan ulasan yang menyimpang |  |
|  | 1. Sistem melakukan perubahan ke *database* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KELOLA NOTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Nota | |
| Deskripsi | Use Case ini berfungsi untuk mengeluarkan nota setelah dilakukan pengecekan oleh admin | |
| Pre-Kondisi | Data transaksi dan notanya | |
| Post-Kondisi | Data transaksi dan notanya sudah diperiksa oleh admin | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin memilih menu Kelola Nota |  |
|  | 1. Menampilkan data pesanan dan status pembayaran *customer* |
| 1. Jika sesuai maka nota akan diteruskan ke *customer* |  |
| 1. Jika tidak sesuai, maka nota akan diedit oleh admin |  |
|  | 1. Sistem melakukan perubahan ke *database* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KELOLA PEMBAYARAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Pembayaran | |
| Deskripsi | Use Case ini berfungsi untuk melakukan pengecekan pembayaran yang telah dilakukan oleh *customer* | |
| Pre-Kondisi | Status pembayaran | |
| Post-Kondisi | Status pembayaran sudah diverifikasi | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin memilih menu pembayaran |  |
|  | 1. Menampilkan data pembayaran *customer* dan bukti transfer *customer* |
| 1. Jika sudah lunas dan sesuai, maka admin akan klik ‘lunas’ |  |
|  | 1. Sistem melakukan perubahan ke *database* |
|  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **KELOLA VENDOR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Kelola Vendor | |
| Deskripsi | Use Case ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan *Create Read Update Delete* Vendor | |
| Pre-Kondisi | Data Vendor terlampir | |
| Post-Kondisi | Data vendor yang sudah dirubah/ ditambah/ dihapus | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin memilih menu kelola vendor |  |
|  | 1. Menampilkan list vendor |
| 1. Jika admin klik tambah vendor |  |
|  | 1. Sistem akan menampilkan *form* tambah vendor |
| 1. Jika admin klik salah satu vendor |  |
|  | 1. Sistem akan menampilkan detail vendor yang bisa dirubah |
| 1. Admin klik ‘*submit*’ |  |
|  |  | 1. Sistem akan memperbarui *database* yang telah di-*update* |
|  |  |  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

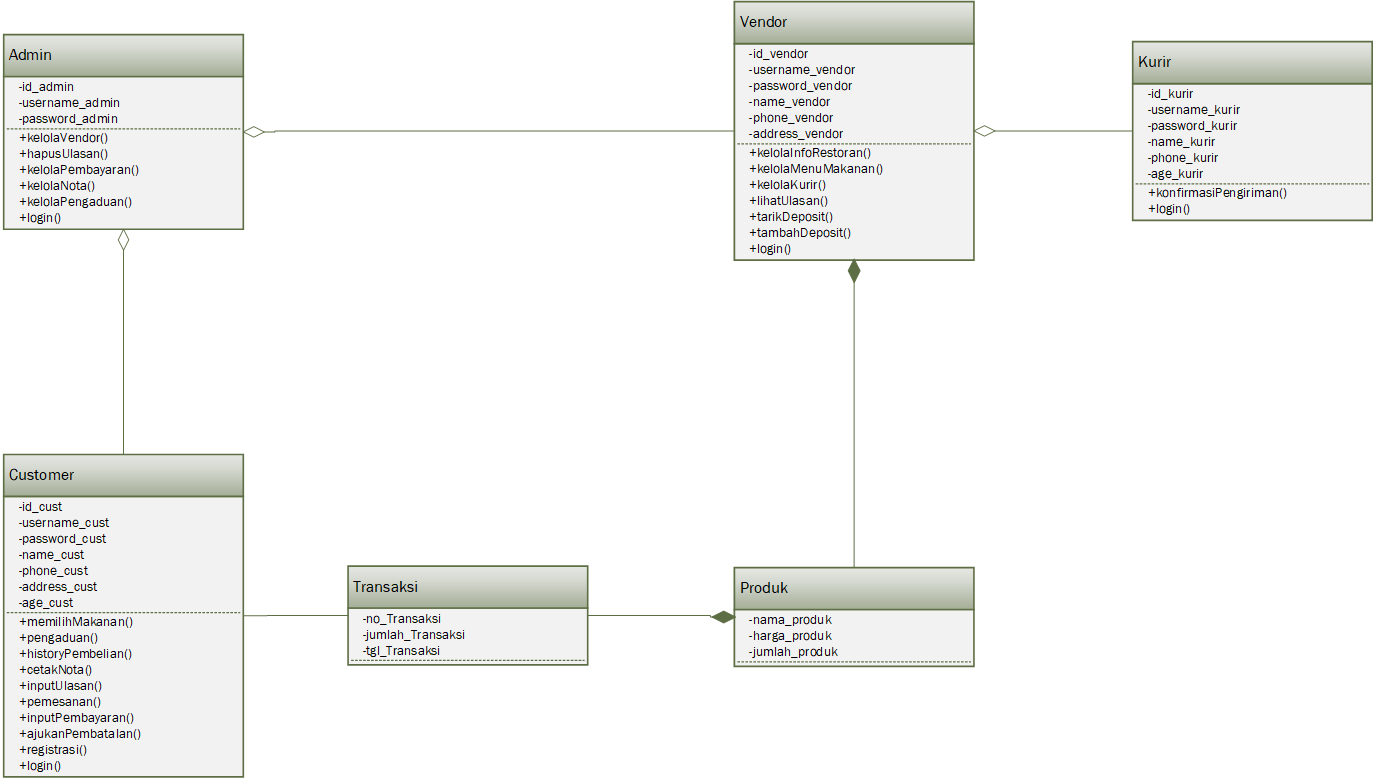
#### Usecase Scenario **HISTORY PEMBELIAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | *History* Pembelian | |
| Deskripsi | Use case ini menampilkan *History* Pembelian | |
| Pre-Kondisi | *Customer* telah melakukan pemesanan dan telah terkonfirmasi menerima pesanan | |
| Post-Kondisi | Data pembelian ditampilkan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. *Customer* menekan tombol *history* pembelian |  |
|  | 1. Sistem akan menampilkan data *history* pembelian |
|  | 1. Jika *customer* menekan tombol cetak nota |  |
|  |  | 1. Sistem akan mengarahkan ke Use Case Cetak Nota |
|  | 1. Jika *customer* menekan tombol *Input* Ulasan |  |
|  |  | 1. Sistem akan mengarahkan ke Use Case *Input* Ulasan |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

#### Usecase Scenario **INPUT ULASAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | *Input* ulasan | |
| Deskripsi | Use Case ini berfungsi untuk melakukan *input* ulasan terhadap pembelian | |
| Pre-Kondisi | *Customer* telah melihat *history* pembelian | |
| Post-Kondisi | Ulasan telah di-*input*-kan pada produk makanan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Custmer memilih menu *input* ulasan |  |
|  | 1. Menampilkan *form* *input* ulasan |
| 1. *Customer* meng-*input-*kan deskripsi ulasan. |  |
|  | 1. Sistem mengecek maksimal 150 karakter. |
| 1. Klik “kirim” |  |
|  | 1. Sistem akan menambah ulasan terhadap produk di *database* |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  |  |

### Class Diagram:

**

# *Requirements* Antarmuka Eksternal

## Antarmuka Pengguna

Aplikasi Ketrin-K menggunakan antarmuka berbasis mobile, dan pengguna dapat mengaksesnya dari gawai yang memenuhi persyaratan spesifikasi serta terhubung dengan jaringan internet. Kebutuhan eksternal dari sistem aplikasi Ketrin-K ini mencangkupi antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, serta antarmuka komunikasi. Antarmuka dari aplikasi Ketrin-K mencangkupi.

* Formulir Registrasi dan Login Customer

Pada aplikasi Ketrin-K terdapat formulir registrasi dan login untuk Customer. Customer dapat melakukan transaksi apabila sudah mendaftarkan dan memasukkan email serta password akunnya pada aplikasi Ketrin-K.

* Formulir Menu Utama

Terdapat daftar dari produk dan vendor yang tersedia pada aplikasi, serta yang sedang populer. Ketika produk atau vendor di klik, maka akan menuju formulir produk atau vendor.

* Formulir Produk atau vendor.

Terdapat deskripsi produk atau vendor yang telah dipilih sebelumnya. Tidak hanya deskripsi pada formulir ini terdapat foto, ulasan, serta diskusi dari masing – masing produk atau vendor. Ketika tombol pesan di klik pada formulir produk, maka akan menuju formulir pemesanan.

* Formulir Pemesanan

Terdapat formulir untuk pengisian data – data customer yang akan memesan berupa nama, alamat, jumlah pemesanan, hari pengiriman, serta kurir. Ketika tombol pesan di klik maka akan menuju formulir pembayaran.

* Formulir Pembayaran

Terdapat daftar pemesanan beserta total yang harus dibayarkan pada formulir pembayaran. Pada formulir ini customer akan memilih metode pembayaran, lalu membayarnya melalui metode yang telah dipilih oleh customer.

* Formulir Login Vendor atau Kurir

Terdapat formulir untuk memasukkan username serta password untuk masuk ke akun masing – masing vendor atau kurir yang telah terdaftar. Vendor atau kurir tidak dapat masuk atau melanjutkan apabila belum terdaftar.

* Formulir Login Vendor atau Kurir

Terdapat formulir untuk memasukkan username serta password untuk masuk ke akun masing – masing vendor atau kurir yang telah terdaftar. Vendor atau kurir tidak dapat masuk atau melanjutkan apabila belum terdaftar.

## Antarmuka Perangkat Keras

Aplikasi Ketrin-K dapat berjalan diatas perangkat keras, dengan minimal persyaratan spesifikasi seperti:

Gawai :

* + 800 MHz or higher CPU
  + 1 GB RAM

## Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi Ketrin-K berfungsi untuk mempermudah transaksi katering antara customer dengan vendor secara online. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat android versi 5.0 atau lebih tinggi.

## Antarmuka Komunikasi

Aplikasi Katerin-K memiliki sistem yang telah terhubung dengan jaringan internet yang berbasis Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP), sehingga memungkinkan seluruh pengguna yang terhubung dengan internet dapat mengakses aplikasi Katerin-K.

# Requirements Lain

## *Database*

*Database* digunakan untuk menyimpan data *Customer* yang telah mendaftar dan untuk menyimpan pesanan yang dipesan oleh *customer* yang selanjutnya akan diproses oleh Vendor. Keberadaan *database* sangat penting di sistem karena semua proses – proses yang dilakukan di dalam sistem akan berhubungan langsung dengan *database*.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

|  |  |
| --- | --- |
| Istilah, Akronim dan Singkatan | Keterangan |
| * SKPL | Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak  Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan pengguna |
| * FR | Functional Requirement  Mendeskripsikan fitur atau fungsi yang disediakan sistem bagi pengguna |
| * NFR | Non-Functional Requirement  Mendeskripsikan sekumpulan Batasan dan karakteristik pada sistem, baik dalam lingkungan pengembangan maupun operasional. |

**Lampiran B: Entity Relationship Diagram (ERD)**

A close up of a map

Description generated with very high confidence