

SKPL-0001

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

BisaNikah.Com

Dipersiapkan oleh:

Hariadi Adha Firmansyah - 1301174252

Aldiansyah Eva Saputra - 1301174335

Shamgar Otherson Djaja - 1301174165

Ryan Aditya Horianto - 1301170408


Dionisio Febrianto – 1301174280

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-001</i>		36
		Revisi		

--	--	--	--

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 2 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 5 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	5
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	5
1.4 Referensi	5
2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	7
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	7
2.2 Fungsi Perangkat Lunak	7
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	8
2.6 Asumsi dan Dependensi	8
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	10
3.1 Deskripsi Kebutuhan	10
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	10
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	10
3.2 Pemodelan Analisis	10
3.2.1 Usecase Diagram	10
3.2.1.1 Usecase Skenario	11
3.2.2 Class Diagram	16
4. Requirements Antarmuka Eksternal	17
4.1 Antarmuka Pengguna	17
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	17
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	17

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 6 dari 36
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom		

4.4	Antarmuka Komunikasi	17
5.	Requirements Lain	18

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 7 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) atau software requirement specification (SRS) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Untuk penamaan dokumen ini selanjutnya akan digunakan istilah SKPL.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Ruang lingkup dari BisaNikah.com merupakan sistem informasi berbasis web untuk mempermudah pembelian paket pernikahan skala kecil yang digunakan sales perusahaan. Program ini dirancang dalam bahasa pemrograman berbasis Web .

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Kata Kunci	Definisi atau Akronim
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai Software Requirements Specification (SRS) dan merupakan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan
SKPL-SPSPU-xxx	kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement) pada SPSPU dengan SPSPU merupakan kode perangkat lunak SPSPU adalah kode fase, dan xxx adalah digit/nomor kebutuhan (requirement)
DFD	Data Flow Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk menunjukkan aliran data pada perangkat lunak
ERD	Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak
RPL	Rekayasa Perangkat Lunak, kegiatan pengembangan perangkat lunak
IEEE	Institute of Electrical and Electronic Engineers, Standar internasional untuk pengembangan dan rancangan

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 8 dari 36
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

SRS	Software Requirement Specification
-----	------------------------------------

1.4 Referensi

Beberapa referensi yang kami gunakan dalam pembuatan dokumen ini antara lain :

- *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 Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.*

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 9 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

BisaNikah.com adalah Web untuk manajemen penerimaan order dari konsumen berupa pemesanan paket pernikahan yang sediakan oleh sales perusahaan. Penerimaan order dikembangkan dengan metode pemrograman prosedural. BisaNikah.com akan menyimpan semua data inputan sales berupa data permintaan order yang akan langsung masuk ke database pusat dan siap diproses oleh server sebagai operator. Selain itu BisaNikah.com dapat merekomendasikan pelanggan dalam mengadakan acara pernikahan hingga resepsionis.

2.2 Fungsi Perangkat Lunak

Terdapat beberapa fungsi yang ditawarkan untuk customer pada system ini diantara lain :

- Login

Pada fungsi ini user dapat melakukan login dengan cara memasukan username dan password yang telah user daftarkan sebelumnya. Pada fungsi ini user akan login sebagai customer

- Registrasi

Untuk user baru atau belum memiliki akun, dapat mendaftarkan terlebih dahulu pada menu registrasi atau daftar.

- View Paket

Pada fungsi ini customer akan ditawarkan beberapa paket yang ada pada system. Paket yang ditawarkan berisi kebutuhan pernikahan berdasarkan kerjasama dengan mitra-mitra kami.

- Pemesanan

Customer dapat memesan paket yang akan dipilihnya. Customer dapat melihat isi paket dan review dari customer sebelumnya yang telah memesan paket yang sama.

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 10 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

- Reservasi

Fungsi ini dapat dilakukan ketika customer telah melakukan pemesanan, pada fungsi ini customer diharuskan mengisi beberapa data diri untuk kelengkapan pemesanan.

- Pembayaran

Fungsi ini dapat dilakukan customer ketika telah melakukan fungsi reservasi dengan lengkap. Pada fungsi ini customer dapat memilih berbagai metode pembayaran yang ditawarkan pada system ini. Setelah itu customer juga dapat melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukannya.

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Pengguna web ini adalah pasangan yang ingin menikah tetapi tidak punya waktu untuk survei Event Organizer .

Web ini hanya dibuat dan digunakan oleh pasangan dengan keinginan untuk menggunakan jasa Event Organizer dengan waktu yang sangat singkat .

2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi kami dapat berfungsi pada spesifikasi berikut :

- Windows/Linux/macOS
- Web Server (apache)

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Program ini hanya dipakai untuk pasangan yang ingin menikah. Kita tekankan pada pemesanan hanya untuk order tempat, makanan dan acara yang akan ada di nikahan. Dalam program ini terdapat beberapa batasan yang harus dipatuhi. Misalnya :

- User hanya dapat melihat dan meng-order paket,
- Admin dapat mengubah paket, edit paket, tambah paket, hapus paket,
- Aplikasi hanya dapat digunakan pada platform Android,
- Aplikasi hanya bisa dibuka atau dipakai oleh akun yang telah terdaftar

2.6 Asumsi dan Dependensi

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 11 dari 36
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

Asumsi :

1. Admin memiliki otoritas penuh dalam pengolahan data paket .
2. Web ini dibuat untuk konsumen yang ingin menikah tetapi bingung untuk menyiapkan acara pernikahannya .
3. Web ini bukan system utama untuk pengorderan barang tetapi sebagai penyedia layanan pernikahan yang menjembatani antara costumer dengan sales.

Dependensi :

1. Web ini hanya dapat diakses secara realtime dan jika ada koneksi internet .
2. Web ini hanya dapat diakses melalui aplikasi web browser .
3. Sales harus terdaftar di dalam database untuk mengakses pengolahan pesanan tersebut.

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 12 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Custom Pesanan	Customer dapat mengcustom paket yang dipilih jika terdapat data yang tidak sesuai dengan yang diinginkan.
2.	FR-02	Tambah Pesanan	Customer dapat memilih Paket dan disimpan di bagian menu keranjang
3.	FR-03	Hapus Pesanan	Customer dapat menghapus data paket dengan memilih menu keranjang dan menghapus paket dari keranjang
4.	FR-04	Lihat Pesanan	Customer dapat melihat Paket apa saja yang disimpan pada menu keranjang
5.	FR-05	Olah Pesanan	Customer dapat mengedit, melihat, menghapus Paket dari keranjang. tetapi jika ingin menambahkan Paket harus melalui fitur cari atau memilih pada halaman utama
6.	FR-06	Lihat Paket	ketika sudah login maka Customer akan di arahkan pada tampilan utama yang berisi data Paket yang tersedia, Customer dapat juga melihat paket dengan menggunakan fitur pencarian.
7.	FR-07	Transfer	Customer memilih metode pembayaran dengan transfer ketika telah melakukan konfirmasi pesanan

8.	FR-08	Virtual Akun	Customer memilih metode pembayaran dengan menggunakan Virtual Akun ketika telah melakukan konfirmasi pesanan
9.	FR-09	Kredit	Customer memilih metode pembayaran dengan menggunakan Kartu Kredit ketika telah melakukan konfirmasi pesanan
10.	FR-10	Metode Pembayaran	Customer dapat memilih metode pembayaran mulai dari pembayaran offline seperti transfer ATM atau kartu kredit dan online dengan melalui Virtual Akun
11.	FR-11	Konfirmasi Pembayaran	Customer dapat melakukan konfirmasi pembayaran setelah memilih metode pembayaran
12.	FR-12	Pembayaran	Customer dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, setelah memilih customer dapat melakukan konfirmasi pembayaran
13.	FR-13	Lihat Paket	ketika sudah login Admin dapat melihat data-data paket yang tersedia
14.	FR-14	Tambah Paket	Admin memilih menu tambah paket, untuk menambah paket-paket baru
15.	FR-15	Edit Paket	Admin memilih menu tambah paket dan jika terdapat data paket yang bermasalah
16.	FR-16	Hapus Paket	Admin dapat menghapus data paket yang sudah tidak di produksi lagi
17.	FR-17	Olah Paket	pada olah paket admin bisa merubah data pada paket , meambahkan paket baru, atau menghapus data paket yang salah
18.	FR-18	Tambah Laporan Keuangan	Bendahara dapat menambahkan data laporan keuangan yang berhasil melakukan transaksi
19.	FR-19	Lihat Laporan Keuangan	Bendahara dapat melihat data laporan pemasukan dan pengeluaran data keuangan

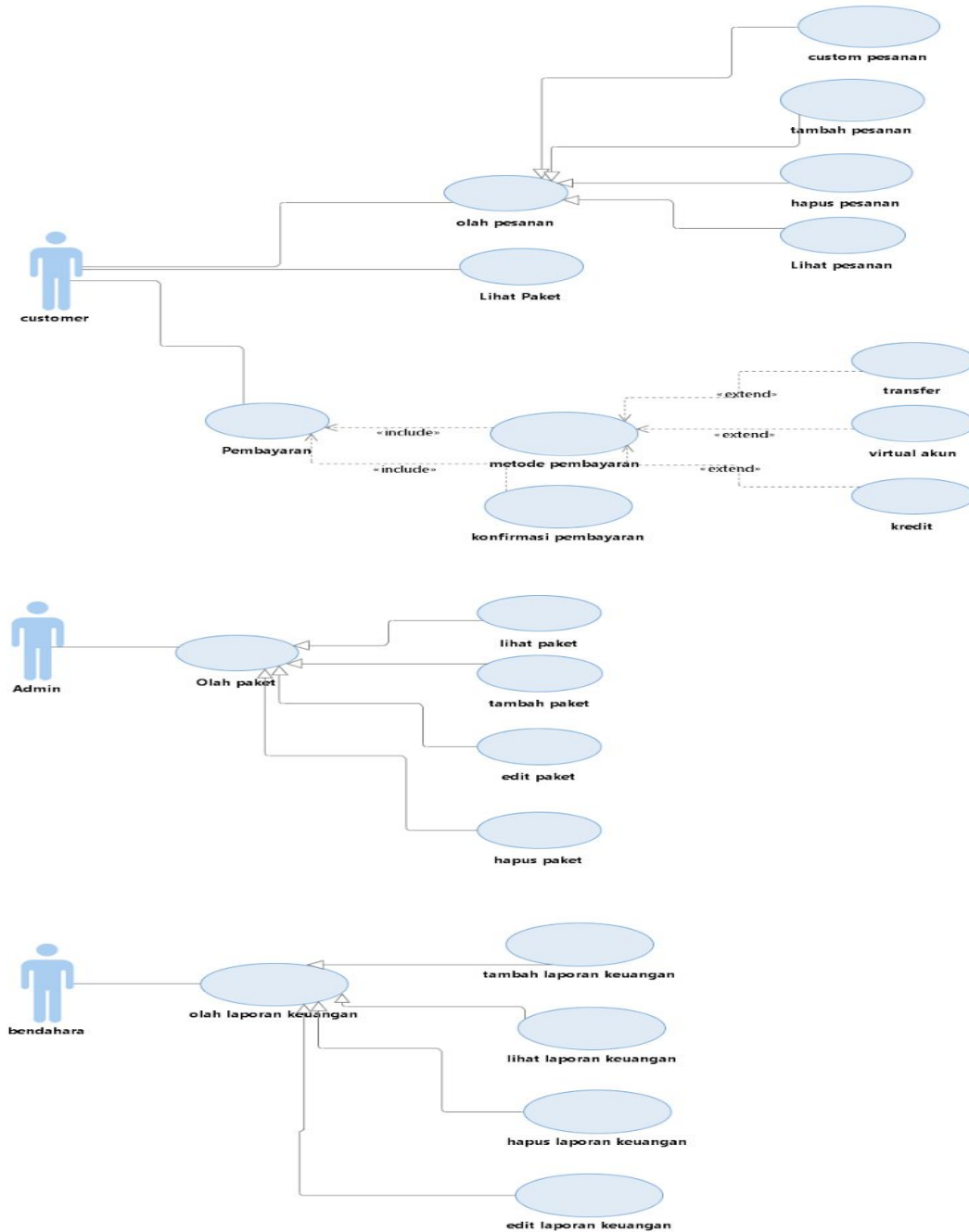
20.	FR-20	Hapus Laporan Keuangan	jika terdapat transaksi yang batal atau bermasalah bagian bendahara dapat menghapus data laporan keuangan
21.	FR-21	Edit Laporan Keuangan	jika terdapat data laporan yang keliru atau salah bendahara wajib mengedit data tersebut
22.	FR-22	Olah Laporan Keuangan	pada olah laporan keuangan bendahara dapat menambahkan data laporan keuangan, melihat data laporan keuangan, atau menghapus data laporan keuangan

3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

No	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Usability	NFR-01	User dapat mengakses website “bisnikah” melalui Smartphone atau PC
2.	Portability	NFR-02	Dalam proses pembayaran terdapat beberapa metode pembayaran seperti melalui Transfer ATM, Virtual akun, dan kartu kredit
3	Reliability	NFR-03	Dalam Proses Konfirmasi Pembayaran user diminta mengisi data dan mengupload bukti pembayaran untuk mencegah terjadinya kesalahan.
4	Supportability	NFR-04	Website kami memiliki tampilan (antar muka) yang sederhana tapi menarik

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.2.1.1 Usecase Skenario

#1

Use Case	Custom pesanan	
Actor	Customer	
Precondition	Customer sudah login	
Post Condition	Customer sudah memilih paket yang ingin di Custom	
Description	Customer dapat mengcustom paket yang dipilih jika terdapat data yang tidak sesuai dengan yang diinginkan.	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Customer memilih Paket 3.Mengcustom data Paket yang dipilih 6.Menerima Pemberitahuan	
		2. menampilkan data Paket yang dipilih 4. jika data yang dicustom sesuai, maka akan ada pemberitahuan berhasil 5.jika data yang dicustom salah , maka akan di tampilkan pemberitahuan gagal

#2

Use Case	Tambah Pesanan
Actor	Customer
Precondition	Customer sudah Login

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 17 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

Post Condition	Customer mencari Paket yang diinginkan dan menambahkan Paket yang dipilih	
Description	Customer dapat memilih Paket dan disimpan di bagian menu keranjang	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1. Actor memilih Paket 3.Actor menekan tombol bayar	
		2. menampilkan data paket yang dipilih 4.Menyimpan data Paket kedalam keranjang 5.Menampilkan pemberitahuan

#3

Use Case	Hapus Pesanan	
Actor	Customer	
Precondition	Customer sudah login dan memilih menu keranjang	
Post Condition	Customer sudah menghapus Paket yang dipilih	
Description	Customer dapat menghapus data paket dengan memilih menu keranjang dan menghapus paket dari keranjang	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih menu Keranjang 3.Memilih Paket yang ingin dihapus 4.Menekan tombol hapus	
		2. Menampilkan data Paket yang tersimpan pada menu keranjang

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 18 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

		5.Menghapus data Paket dalam menu keranjang 6.Menampilkan menu Keranjang yang sudah diperbaharui
--	--	---

#4

Use Case	Lihat Pesanan	
Actor	Customer	
Precondition	Customer sudah login	
Post Condition	Customer Memilih menu Keranjang	
Description	Customer dapat melihat Paket apa saja yang disimpan pada menu keranjang	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1. Memilih menu Keranjang	
		2. Menampilkan paket yang ada pada Menu keranjang

#5

Use Case	Olah Pesanan	
Actor	Customer	
Precondition	Cusromer sudah login	
Post Condition	Customer dapat mengedit, menambahkan, menghapus, melihat paket	
Description	Customer dapat mengedit, melihat, menghapus Paket dari keranjang. tetapi jika ingin menambahkan Paket harus melalui fitu cari atau memilih pada halaman utama	

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 19 dari 36
<p><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></p>		

Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Actor memilih fitur edit,hapus,lihat Paket dan menambahkan Paket	
		2.Menampilkan fitur yang dipilih oleh actor

#6

Use Case	Lihat Paket	
Actor	Customer	
Precondition	Customer sudah login	
Post Condition	Customer dapat melihat paket pada menu utama	
Description	ketika sudah login maka Customer akan di arahkan pada tampilan utama yang berisi data Paket yang tersedia, Customer dapat juga melihat paket dengan menggunakan fitur pencarian.	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih fitur Pencarian atau dapat melihat dari tampilan menu utama	
		2.Menampilkan data paket pada menu utama atau pada fitur pencarian

#7

Use Case	Transfer
Actor	Customer
Precondition	Customer telah memilih dan mengkonfirmasi Pesanan
Post Condition	Customer telah Memilih Metode pembayaran melalui Transfer ATM

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 20 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

Description	Customer memilih metode pembayaran dengan transfer ketika telah melakukan konfirmasi pesanan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Metode Pembayaran 3.memilih Metode Transfer 5.Memilih Transfer melalui Bank yang tersedia 6.Menginput data nomer rekening	
		2.Menampilkan menu metode pembayaran 4.Menampilkan Bank yang tersedia

#8

Use Case	Virtual Akun	
Actor	Customer	
Precondition	Customer telah memilih dan mengkonfirmasi Pesanan	
Post Condition	Customer telah Memilih Metode pembayaran melalui Virtual Akun	
Description	Customer memilih metode pembayaran dengan menggunakan Virtual Akun ketika telah melakukan konfirmasi pesanan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Metode Pembayaran 3.memilih Metode Virtual Akun 5.Memilih pembayaran Virtual Akun yang tersedia	

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 21 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

		2.Menampilkan menu metode pembayaran 4.Menampilkan Bank yang meneriam pembayaran dengan Virtual Akun
--	--	---

#9

Use Case	Kredit	
Actor	Customer	
Precondition	Customer telah memilih dan mengkonfirmasi Pesanan	
Post Condition	Customer telah Memilih Metode pembayaran menggunakan Kredit	
Description	Customer memilih metode pembayaran dengan menggunakan Kartu Kredit ketika telah melakukan konfirmasi pesanan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Metode Pembayaran 3.memilih Metode Kartu Kredit 5.Memilih pembayaran dengan Kartu kredit 6.Menginput data kartu kredit	
		2.Menampilkan menu metode pembayaran 4.Menampilkan Kartu kredit yang tersedia

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 22 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

#10

Use Case	Merode Pembayaran	
Actor	Customer	
Precondition	Customer Customer telah memilih dan mengkonfirmasi Pesanan	
Post Condition	Customer sudah memilih metode pembayaran	
Description	Customer dapat memilih metode pembayaran mulai dari pembayaran offline seperti transfer ATM atau kartu kredit dan online dengan melalui Virtual Akun	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Customer memilih metode pambayaran yang diinginkan	
		2.Menampilkan Metode Pembayaran

#11

Use Case	Konfirmasi Pembayaran	
Actor	Customer	
Precondition	Customer telah memilih metode pembayaran	
Post Condition	Customer telah melakukan konfirmasi pembayaran	
Description	Customer dapat melakukan konfirmasi pembayaran setelah memilih metode pembayaran	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
		1.Menampilkan Menu konfirmasi
	2.Mengisi data untuk diKonfirmasi	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 23 dari 36
<p>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</p>		

#12

Use Case	Pembayaran	
Actor	Customer	
Precondition	Customer sudah login	
Post Condition	Customer dapat memilih dan melakukan konfirmasi pembayaran	
Description	Customer dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, setelah memilih customer dapat melakukan konfirmasi pembayaran	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
		1.Menampilkan Metode Pembayaran 3.Menampilkan Konfirmasi Pembayaran
	2.Memilih metode Pembayaran 4.Mengisi Form konfirmasi Pembayaran	

#13

Use Case	Lihat Paket	
Actor	Admin	
Precondition	Admin sudah Login	
Post Condition	Admin dapat melihat paket pada menu utama	
Description	ketika sudah login Admin dapat melihat data-data paket yang tersedia	
	ACTOR	SYSTEM

Typical Course of Event	1.Memilih fitu Pencarian atau dapat melihat dari tampilan menu utama	
		2.Menampilkan data paket pada menu utama atau pada fitur pencarian

#14

Use Case	Tambah Paket	
Actor	Admin	
Precondition	Admin sudah login	
Post Condition	admin memilih menu tambah paket	
Description	admin memilih menu tambah paket, untuk menambah paket-paket baru	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Menu Tambah Paket 3.Mengisi data paket yang baru 4.Menekan tombol simpan 8.Menerima pemberitahuan	
		2.Menampilkan form untuk tambah paket 5.Menyimpan data Paket 6.jika data peket benar, maka akan menampilkan pemberitahuan berhasil 7.jika data paket salah, maka akan menampilkan pemberitahuan gagal

#15

Use Case	Edit paket	
Actor	Admin	
Precondition	Admin sudah login	
Post Condition	Admin Memilih Menu Edit Paket	
Description	Admin memilih menu tambah paket dan jika terdapat data paket yang bermasalah	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Menu Edit Paket 3.Memilih Paket yang dipilih 5.Mengedit data paket 6.Menekan tombol simpan 8.menerima pemberitahuan	
		2.Menampilkan form edit paket 4.Menampilkan data Paket yang dipilih 7.jika data yang diedit benar, maka akan ada pemberitahuan berhasil 8.jika data yang diedit salah, maka akan ada pemberitahuan gagal

#16

Use Case	Hapus Paket
Actor	Admin
Precondition	Admin sudah login
Post Condition	Admin sudah menghapus Paket

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 26 dari 36
<p><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></p>		

Description	Admin dapat menghapus data paket yang sudah tidak di produksi lagi	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih Menu Hapus Paket 3.Memilih Paket yang akan di edit 5.Menghapus data Paket yang sudah tidak di produksi 7.Menerima pemberitahuan	2.Menampilkan Form Hapus Paket 4.Menampilkan data Paket yang dipilih oleh admin 6.Menampilkan notifikas, jika setuju maka data dihapus dari data base dan jika tidak maka data tidak akan di hapus

#17

Use Case	Olah Paket	
Actor	Admin	
Precondition	Admin sudah login	
Post Condition	admin dapat memilih menu lihat,tambah,edit, dan hapus paket	
Description	pada olah paket admin bisa merubah data pada paket , mehambahkan paket baru, atau menghapus data paket yang salah	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Admin memilih menu edit,tambah,lihat,hapus paket	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 27 dari 36
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

		2.Menampilkan form menu yang dipilih admin
--	--	--

#18

Use Case	Tambah Laporan Keuangan	
Actor	Bendahara	
Precondition	Bendahara sudah login	
Post Condition	Bendahara sudah menambahkan data laporan keuangan	
Description	Bendahara dapat menambahkan data laporan keuangan yang berhasil melakukan transaksi	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Bendahara Memilih menu tambah Laporan keuangan 3.Menambahkan data laporan keuangan 4.Menekan tombol tambah laporan 7.Menerima Pemberitahuan	
		2.Menampilkan form Menu tambah laporan keuangan 5.jika data yang diinput benar maka data akan disimpan dan akan ditampilkan pemberitahuan Berhasil 6.jika data yang diinput salah maka akan di tampilan pemberitahuan gagal

#19

Use Case	Lihat Laporan Keuangan	
Actor	Bendahara	
Precondition	Bendahara sudah login	
Post Condition	Bendahara dapat meliha data laporan keuangan	
Description	Bendahara dapat melihat data laporan pemasukan dan pengeluaran data keuangan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Bendahara memilih menu lihat laporan keuangan	
		2.Menampilkan form menu lihat laporan keuangan

#20

Use Case	Hapus Laporan Keuangan	
Actor	Bendahara	
Precondition	Bendahara sudah login	
Post Condition	Bendahara sudah menghapus data laporan yang bermasalah	
Description	jika terdapat traksaksi yang batal atau bermasalah bagian bendahara dapat menghapus data laporan keuangan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih menu hapus laporan keuangan 3.Memilih data laporan keuangan yang ingin dihapus 5.Menekan tombol hapus 7.mengkonfirmasi pemberitahuan	

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 29 dari 36
<p><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></p>		

		2.Menampilkan form menu hapus laporan keuangan 4.Menampilkan data laporan keuangan yang dipilih 6.menampilkan pemberitahuan
--	--	---

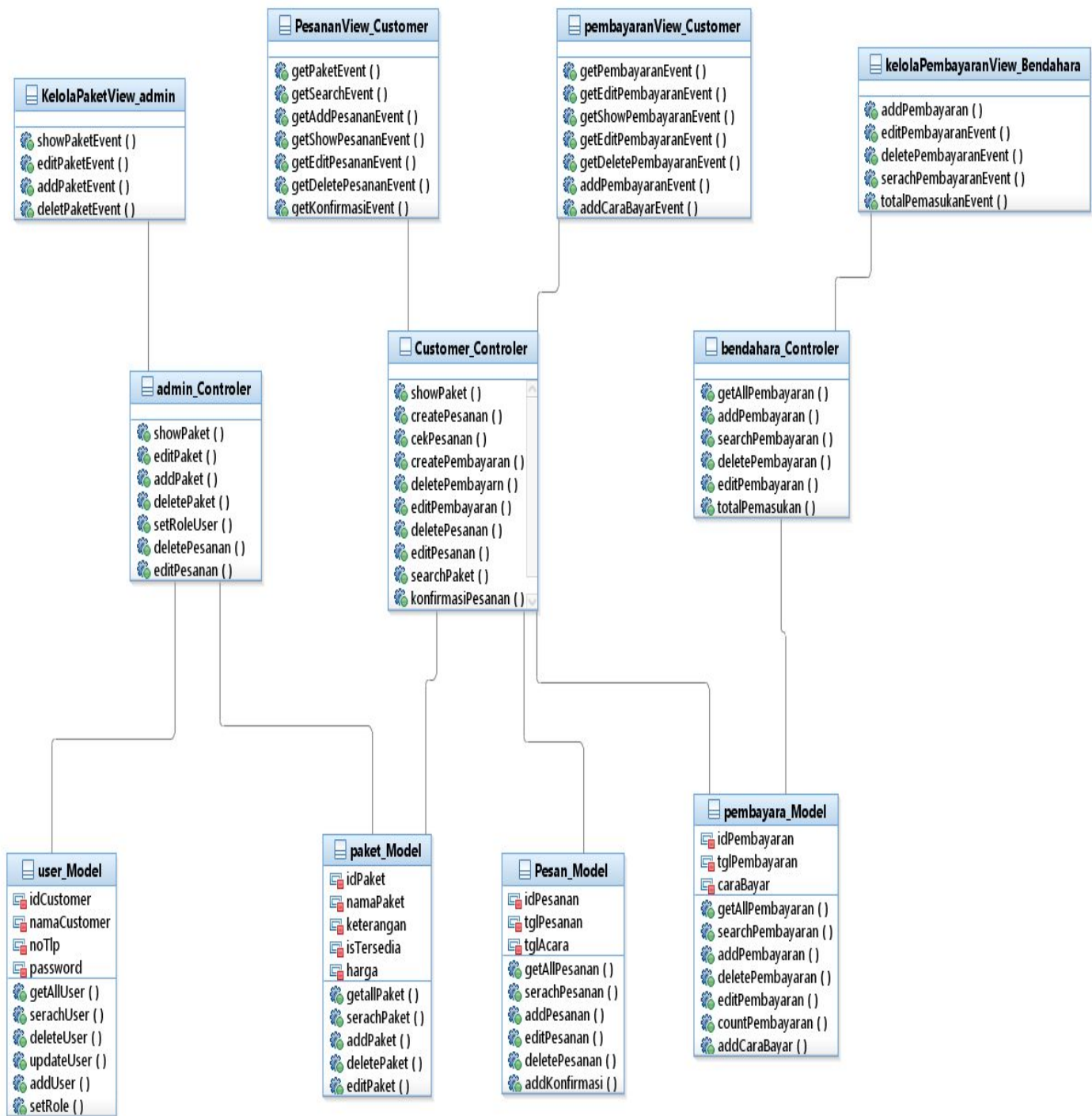
#21

Use Case	Edit Laporan Keuangan	
Actor	Bendahara	
Precondition	Bendahara sudah login	
Post Condition	Bendahara sudah mengedit data yang bermasalah	
Description	jika terdapat data laporan yang keliru atau salah bendahara wajib mengedit data tersebut	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.Memilih menu edit laporan keuangan 3.Memilih data laporan keuangan yang ingin diedit 5.Menyimpan data yang sudah diedit 7.Mengkonfirmasi pemberitahuan	
		2.Menampilkan form menu edit laporan keuangan 4.Menampilkandata yang dipilih 6.Mengirimkan Pemberitahuan

#22

Use Case	Olah Laporan Keuangan	
Actor	Bendahara	
Precondition	Bendahara sudah login	
Post Condition	Bendahara sudah memilih menu tambah, lihat, hapus, dan edit laporan keuangan	
Description	pada olah laporan keuangan bendahara dapat menambahkan data laporan keuangan, melihat data laporan keuangan, atau menghapus data laporan keuangan	
Typical Course of Event	ACTOR	SYSTEM
	1.bendahara memilih menu edit,tambah,lihat,hapus laporan keuangan	
		2.menampilkan form menu yang dipilih bendahara

3.2.2 Class Diagram



4. Requirements Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna akan dikembangkan dengan user interface dan user experience yang nyaman digunakan oleh user baik customer maupun admin. Pasangan yang ingin menikah sebagai client dapat mengoperasikan web BisaNikah.com dengan web browser yang terdapat di smartphone atau desktop.

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam menggunakan sistem ini adalah menggunakan hosting untuk server web yang membantu dalam pengelolaan server secara real time.

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Sistem kami berbasis web yang dapat diakses jika terhubung dengan Internet dan dapat dibuka dengan web browser apapun. Jadi tidak diperlukan browser khusus untuk membuka BisaNikah.com

4.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka Komunikasi pada web BisaNikah.com menggunakan aplikasi web , karena perangkat ini digunakan mendukung model sistem client-server dan dapat digunakan baik dalam jaringan internet hingga intranet berbasis protokol transmission control protocol/ internet protocol.

<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 33 dari 36</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

5. Requirements Lain

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Kata Sukar/Istilah Asing	Definisi
Client - Server	Client Server adalah suatu bentuk arsitektur, dimana client adalah perangkat yang menerima yang akan menampilkan dan menjalankan aplikasi (software komputer) dan server adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan keamanannya.
Web Browser	Web Browser adalah suatu program atau software yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari suatu web yang tersimpan didalam komputer. Awalnya, web browser berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar.
Internet Protocol	Internet Protocol adalah protokol lapisan jaringan (network layer dalam OSI Reference Model) atau protokol lapisan internetwork (internetwork layer dalam DARPA Reference Model) yang digunakan oleh protokol TCP/IP untuk melakukan pengalamatan dan routing paket data antar host-host di jaringan komputer berbasis TCP/IP
Login	Log in adalah proses untuk mengakses komputer dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi guna mendapatkan hak akses
Windows	Microsoft Windows atau yang lebih dikenal dengan sebutan Windows adalah keluarga sistem operasi. yang dikembangkan oleh Microsoft, dengan menggunakan antarmuka pengguna grafis
Linux	Linux adalah nama yang diberikan kepada sistem operasi komputer bertipe Unix. Linux merupakan salah satu contoh hasil pengembangan perangkat lunak bebas dan sumber terbuka utama

macOS	macOS adalah antarmuka grafikal sistem operasi yang dikembangkan dan disebarakan oleh Apple Inc
Database	Basis data (database) adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi
Event Organizer	Penyelenggara acara adalah istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggara acara
User Interface	User Interface Design atau yang bahasa Indonesianya itu Desain Antarmuka Pengguna Desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna
User Experience	User Experience Design atau yang biasa disebut UX adalah Design Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung website) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk

Lampiran B: Analysis Models

