

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

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-001</i>		35
	Revisi		

--	--	--	--

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 2 dari 27</i>
<i>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</i>		

Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	4
Daftar Isi	5
1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	6
1.4 Referensi	7
2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	8
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	8
2.2 Fungsi Perangkat Lunak	8
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	9
2.4 Lingkungan Operasi	9
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	9
2.6 Asumsi dan Dependensi	9
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	11
3.1 Deskripsi Kebutuhan	11
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	11
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	13
3.2 Pemodelan Analisis	13
3.2.1 Usecase Diagram	13
3.2.1.1	13
3.2.2 Class Diagram	25
4. Requirements Antarmuka Eksternal	27
4.1 Antarmuka Pengguna	27
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	27
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	27
4.4 Antarmuka Komunikasi	27
5. Requirements Lain	28

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 oleh 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
SRS	Software Requirement Specification

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 6 dari 27
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		

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 S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 7 dari 27</i>
<i>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</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 disediakan 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.

- 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 :

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

2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

1. Admin memiliki otoritas penuh dalam pengolahan data paket .

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 9 dari 27
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. 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 S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 10 dari 27</i>
<i>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</i>		

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
2.	FR-02	Tambah Pesanan	Customer dapat memilih Paket dan disimpan di bagian menu keranjang
3.	FR-03	Hapus Pesanan	Customer dapat menghapus data peket 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 fitu 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.
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
-----	-------	-------------	--

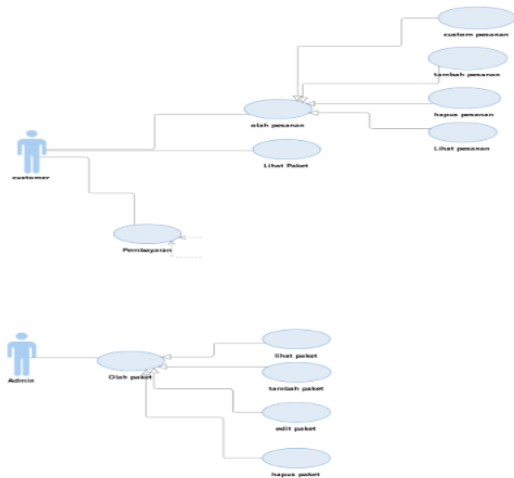
3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

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*

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 12 dari 27</i>
<i>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</i>		



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	
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

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 14 dari 27
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		

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 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

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 15 dari 27
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		

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	
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 fitu 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	
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	Merode Pembayaran
Actor	Customer
Precondition	Customer Customer telah memilih dan mengkonfirmasi Pesanan

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 17 dari 27
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		

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 pembayaran yang diinginkan	
		2.Menampilkan Metode Pembayaran

#9

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	

#10

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	
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

#11

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 19 dari 27
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		

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 paket benar, maka akan menampilkan pemberitahuan berhasil 7.jika data paket salah, maka akan menampilkan pemberitahuan gagal

#12

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

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 20 dari 27
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		

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

#13

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

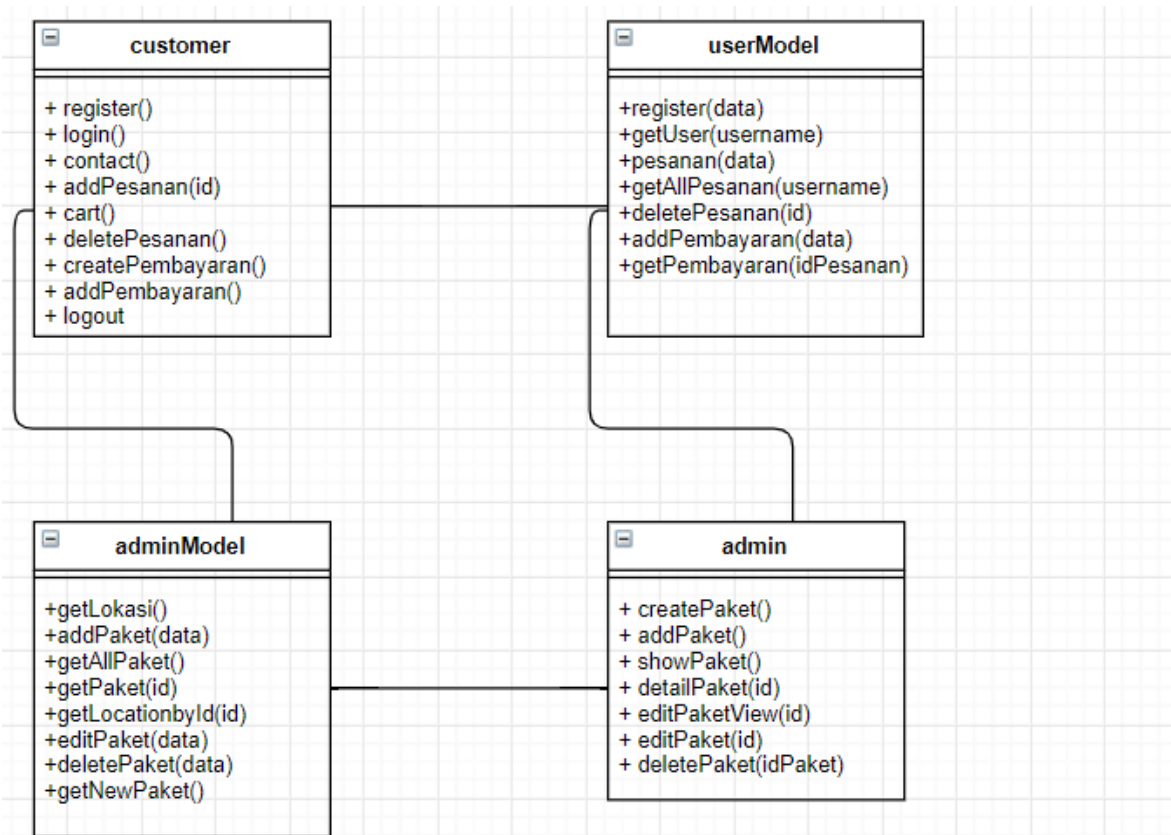
		2.Menampilkan Form Hapus Paket 4.Menampilkan data Paket yang dipilih oleh admin 6.Menampilkan notifikas, jika setuju maka data dihapus dari data base dan jika tidak maka data tidak akan di hapus
--	--	--

#14

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	
		2.Menampilkan form menu yang dipilih admin

3.2.2 Class Diagram

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-001	Halaman 22 dari 27
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		



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 S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-001</i>	<i>Halaman 24 dari 27</i>
<i>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</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 disebarikan 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

