

Nama Mahasiswa	: Aditya Prabowo	Mata Kuliah	: Analisis Perancangan Sistem
Nomor Induk Mahasiswa	: 201011400433	Nama Dosen	: SOMANTRI, S.T, M.Kom
Semester / Angkatan	: 5/2020	Nilai	:
Program Studi	: Teknik Informatika	Kode Kelas	: TI21G

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis Pieces

Pieces	Sistem Lama	Sistem Baru
PERFORMANCE	Hanya terdapat system pemesanan nya saja, dan belum ada system pembayarannya. Jika pemesan tidak jadi hadir atau membatalkan secara sepihak tidak ada sanksi atau penalty	Sistem baru akan ada fitur jika pemesan membatalkan reservasi akan di kenakan denda atau penalty sebesar 50% dari total pembayaran yang dilakukan
INFORMATION	Informasi pada aplikasi yang lama tidak terlalu akurat terutama untuk banyaknya lokasi futsal dan informasi pada masing-masing lokasi futsal tidak terdaftar	Sistem baru akan menambahkan banyak lokasi dengan cara mensosialisasikan kepada pengusaha lapangan-lapangan futsal untuk mendaftarkan usaha nya kepada aplikasi dan menyertakan review yang diambil dari google serta menambahkan fasilitas apa saja yang terdapat di tempat tersebut
ECONOMY	Untuk alur pemesanan memerlukan buku untuk mendatai siapa saja yang memesan lapangan pada masing-masing	Menggunakan mesin scanner untuk mendatai pemesanan setiap hari nya

	perhari, hal tersebut akan membuang-buang waktu dan boros kertas serta tinta.	
CONTROL	Dapat terjadinya kecurangan dari karyawan penjaga lapangan	Dalam system baru, akan ada report perbulan nya
EFFICIENCY	Costumer hanya bisa membayar pemesanan menggunakan e wallet seperti ovo, dan gopay	Costumer dapat membayar pemesanan menggunakan transfer antar bank, e-wallet, credit card, serta paypall
SERVICE	Pelayanan yang diberikan masih kurang, karena pelayan disibukan untuk mencari data dari catatan	Pelayanan yang diberikan lebih cepat karena data sudah tersedia pada papan yang sudah dilampirkan dengan struk pemesanan

Objek yang terlibat :

1. Device
2. Aplikasi
3. Lapangan Futsal
4. Database

Data yang terlibat :

Data Pelanggan

- Profil User
- Data user
- Lokasi
- Pembayaran

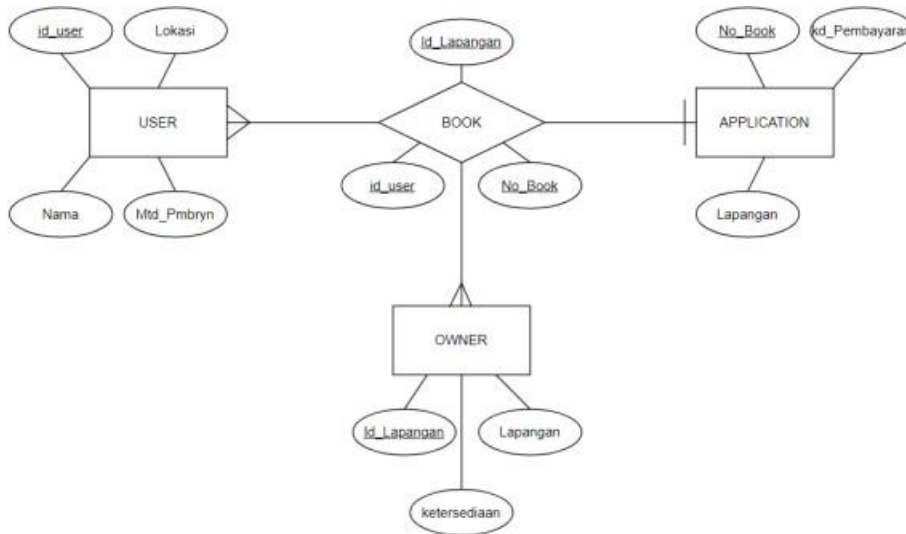
Data Aplikasi

- Ketersediaan Jadwal
- Lapangan yang berlokasi Terdekat dari lokasi User
- Tagihan
- Reservasi
- Bukti Pembayaran
- Navigasi atau pengarah lokasi

Data Pengelola Lapangan Futsal

- Data lapangan
- Data Reservasi
- Data Konfirmasi Reservasi
- Data Pelanggan
- Bukti Booking setelah pembayaran
- Detail Lokasi
- Harga per-jam nya

Entity Reality Diagram & Normalisasi



Id user	Nama	Metode Pembayaran	Lokasi
123	Ario	BCA,MANDIRI,Gopay	Jakarta
124	Adit	BCA	Jakarta
125	Abdul	BCA	Jakarta

1NF

Tabel User :

Id user	Nama	Lokasi
123	Ario	Jakarta
124	Adit	Jakarta
125	Abdul	Jakarta

Tabel Metode Pembayaran :

Id user	Metode Pembayaran
123	BCA,MANDIRI,Gopay
124	BCA
125	BCA

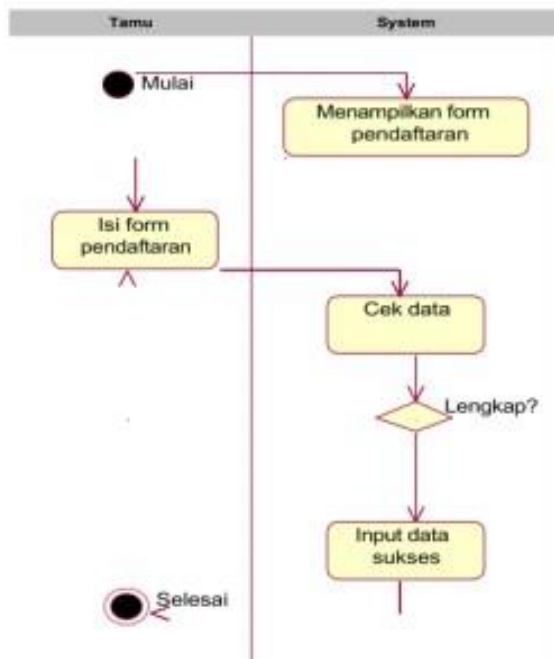
2NF

Tabel Lokasi :

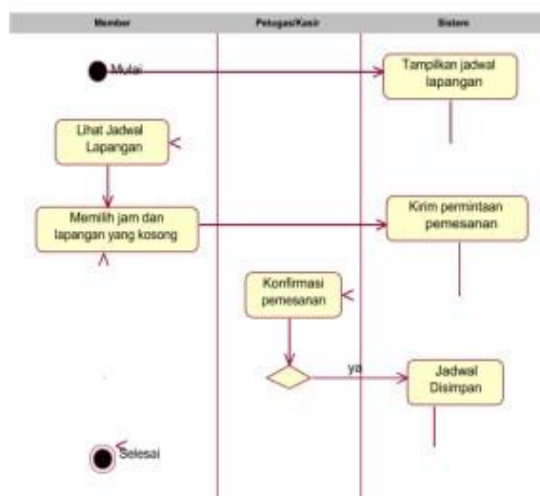
Id user	Lokasi
123	Jakarta
124	Jakarta
125	Jakarta

Activity Diagram

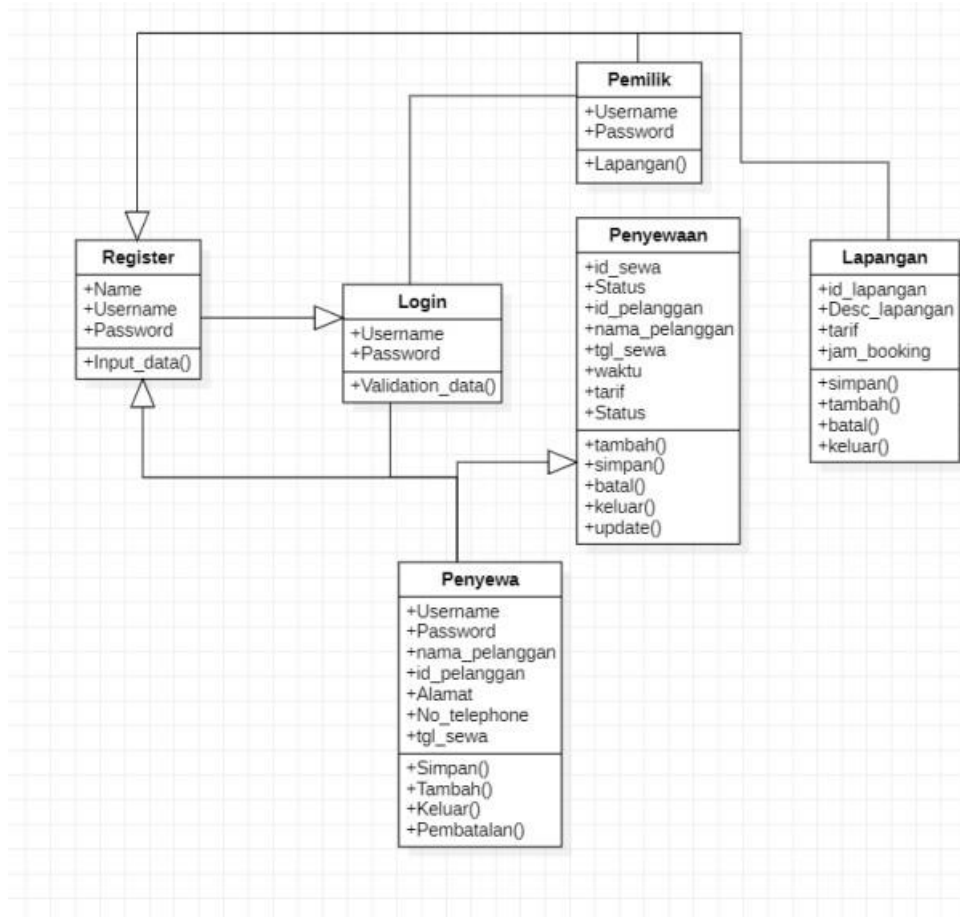
REGISTER :



BOOKING :



Class Diagram



Method

Metode yang kami pilih sesuai dengan cara kami mengerjakan sebelumnya, yang paling mendekati adalah metode Iterasi. Karena Iterative development model adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak (software) yang memecah proses pengembangan aplikasi besar menjadi bagian-bagian kecil. Setiap bagian yang disebut "iterasi" mewakili proses pengembangan keseluruhan serta berisi langkah-langkah perencanaan, desain, pengembangan, dan pengujian.

Point-point:

- Prosesnya bertahap
- Dengan model iteratif, versioning (produksi versi software yang berbeda) lebih mudah dengan memastikan setiap iterasi yang baru adalah versi yang lebih baik dari iterasi sebelumnya.
- Dari tahapan tersebut, kami tidak hanya membuat aplikasi pemesanan lapangan futsal saja, melainkan aplikasi booking lapangan lain