1. Register

| Judul Use Case | Register |
| --- | --- |
| Aktor Utama | Pengguna Aplikasi |
| Deskripsi | Pengguna ingin melakukan register pada aplikasi untuk dapat melakukan transaksi pembelian pada aplikasi |
| Alur Utama | 1. Pengguna mengakses aplikasi 2. Pengguna melakukan input data yang dibutuhkan untuk registrasi, yaitu email, nama pengguna dan password. 3. Aplikasi melakukan validasi terhadap informasi yang masuk. 4. Aplikasi secara otomatis akan menetapkan role sebagai pengguna biasa. 5. Aplikasi mengarahkan ke halaman login ketika registrasi berhasil. |
| Alur Alternatif | 1. Apabila email yang diinputkan oleh pengguna pada saat registrasi sudah terdaftar, Aplikasi akan memberikan alert atau pesan kesalahan yang memberikan informasi bahwa email telah terdaftar dan memberikan opsi untuk login. 2. Apabila email yang diinputkan oleh pengguna dinyatakan tidak valid, Aplikasi akan memberikan alert atau pesan kesalahan yang memberikan informasi bahwa email tidak valid. 3. Apabila password yang digunakan tidak sesuai dengan validasi yang ditetapkan, Aplikasi akan memberikan alert atau pesan yang menginformasikan kepada pengguna untuk menggunakan password yang lebih sesuai dengan validasi yang ditetapkan. |
| Pra-Syarat | Pengguna dapat mengakses aplikasi. |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan registrasi dan dapat login dengan akun yang telah dilakukan registrasi. |

1. Cari Barang

| Judul Use Case | Cari Barang |
| --- | --- |
| Aktor Utama | Pengguna Aplikasi |
| Deskripsi | Pengguna ingin melakukan cari barang berdasarkan keyword |
| Alur Utama | 1. Pengguna aplikasi telah berhasil login ke Aplikasi. 2. Pengguna menginputkan keyword barang yang diinginkan melalui search bar. 3. Pengguna memilih enter pada search bar atau klik icon/tombol search. 4. Aplikasi menampilkan barang sesuai dengan keyword yang diinputkan oleh pengguna. |
| Alur Alternatif | 1. Ketika tidak terdapat barang yang sesuai keyword pencarian barang yang diinputkan pengguna, Aplikasi akan menampilkan informasi bahwa barang tersebut tidak ada. |
| Pra-Syarat | Pengguna berhasil login ke aplikasi |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan pencarian barang sesuai dengan keyword yang diinputkan. |

1. Pilih Barang

| Judul Use Case | Pilih Barang |
| --- | --- |
| Aktor Utama | Pengguna Aplikasi |
| Deskripsi | Pengguna memilih barang untuk dilakukan checkout |
| Alur Utama | 1. Pengguna telah melakukan login pada Aplikasi 2. Pengguna telah melakukan pencarian barang sesuai dengan *keyword* yang diinputkan. 3. Pengguna klik pada salah satu barang. 4. Aplikasi menampilkan detail informasi barang. 5. Pengguna memilih untuk memasukkan barang ke keranjang atau beli langsung (dilakukan checkout langsung). 6. Apabila memilih keranjang, maka untuk lanjut ke transaksi, pengguna harus memilih icon keranjang. 7. Aplikasi menampilkan informasi barang yang terdapat di keranjang pengguna. Termasuk total harga yang harus dibayarkan. 8. Pengguna dapat klik checkout untuk melanjutkan transaksi pembelian. 9. Apabila pada langkah 5 pengguna memilih beli langsung, maka aplikasi akan mengarahkan ke halaman checkout. |
| Alur Alternatif | 1. Apabila terdapat barang di keranjang pengguna yang tidak ingin dilakukan checkout oleh pengguna, pengguna dapat melakukan hapus barang sebelum checkout 2. Apabila terdapat jumlah barang di keranjang pengguna yang tidak sesuai dengan keinginan beli pengguna, pengguna dapat melakukan edit barang untuk mengupdate jumlah barang yang ingin dibeli/checkout. |
| Pra-Syarat | Pengguna berhasil login ke aplikasi dan pengguna telah melakukan pencarian barang sesuai dengan keyword yang diinputkan. |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan checkout barang yang diinginkan, baik checkout melalui keranjang belanja maupun checkout secara langsung. |

1. Transaksi

| Judul Use Case | Transaksi |
| --- | --- |
| Aktor Utama | Pengguna Aplikasi |
| Deskripsi | Pengguna melanjutkan transaksi terhadap barang yang telah dipilih atau dilakukan checkout. |
| Alur Utama | 1. Pengguna telah melakukan login 2. Pengguna telah menentukan barang yang akan dibeli atau checkout. 3. Aplikasi akan menampilkan harga total barang yang dibeli pengguna. 4. Pengguna akan memilih metode pembayaran yang diinginkan. 5. Apabila memilih pembayaran dengan e-wallet maka Aplikasi akan melakukan redirect ke e-wallet tersebut untuk dapat dilakukan pembayaran. 6. Apabila memilih pembayaran menggunakan merchant yang bekerja sama atau menggunakan e-banking, maka Aplikasi akan mengirimkan kode pembayaran. 7. Setelah Aplikasi melakukan validasi pembayaran dan proses pembayaran berhasil, maka transaksi pembelian telah berhasil dilakukan oleh pengguna. |
| Alur Alternatif | 1. Apabila pengguna ingin menggunakan metode pembayaran tertentu tetapi jumlah saldonya tidak mencukupi, maka pengguna akan diarahkan ke pilihan metode pembayaran lainnya dengan saldo yang masih mencukupi. 2. Apabila pengguna ingin membatalkan transaksi tetapi belum melakukan pembayaran, maka pengguna dapat memilih untuk batalkan transaksi. 3. Apabila masa berlaku kode pembayaran telah habis, maka dapat melakukan checkout transaksi kembali. |
| Pra-Syarat | Pengguna berhasil login ke aplikasi dan pengguna telah melakukan menentukan barang yang ingin dibeli. |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan transaksi pembelian barang dengan menggunakan metode pembayaran yang diinginkan. |