

DOKUMEN
SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

IBK ONLINE


untuk:

Rumah Makan IBK

Dipersiapkan oleh:

Rangga Kusuma D	05111740000120
Bagas Yanuar S	05111740000074
Ersad Ahmad I	05111740000016

Jurusan Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

	Jurusan Teknik Informatika ITS	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-001</i>		<i>1 / jumlah hlm</i>
		Revisi	-	<i>10 Mei 2020</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Pendahuluan	9
Tujuan Penulisan Dokumen	9
Lingkup Masalah	9
Definisi dan Istilah	9
Aturan Penamaan dan Penomoran	9
Referensi	10
Ikhtisar Dokumen	10
Deskripsi Umum Perangkat Lunak	10
Deskripsi Umum Sistem	10
Fungsi Produk	10
Karakteristik Pengguna	11
Batasan	12
Lingkungan Operasi	12
Deskripsi Umum Kebutuhan	12
Kebutuhan antarmuka eksternal	12
Antarmuka pengguna	12
Antarmuka perangkat keras	12
Antarmuka perangkat lunak	12
Antarmuka komunikasi	13
Deskripsi Fungsional	14
Use Case Diagram	14
Use Case Specification	14
Use Case 1: Melihat Informasi Transaksi	14
Skenario: Melihat Informasi Transaksi	14
Diagram Aktivitas: Melihat Informasi Transaksi	15
Use Case 2: Menerima Pesanan	15
Skenario: Menerima Pesanan	15
Diagram Aktivitas: Menerima Pesanan	16
Use Case 3: Mengelola Daftar Menu	17
Skenario: Mengelola Daftar Menu	17
Diagram Aktivitas: Mengelola Daftar Makanan	18
Use Case 4: Mengubah Status Pemesanan	19
Skenario: Mengubah Status Pemesanan	19
Diagram Aktivitas: Mengubah Status Pemesanan	20
Use Case 5: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer	21
Skenario: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer	21
Diagram Aktivitas: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer	22
Use Case 6: Melakukan Pemesanan	23
Skenario: Melakukan Pemesanan	23
Diagram Aktivitas: Melakukan Pemesanan	23

Use Case 7: Melihat Pesanan	25
Skenario: Melihat Pesanan	25
Diagram Aktivitas: Melihat Pesanan	25
Use Case 8: Membatalkan Pemesanan	26
Skenario: Membatalkan Pemesanan	26
Diagram Aktivitas: Membatalkan Pemesanan	27
Use Case 9: Komunikasi dengan Driver	27
Skenario: Komunikasi dengan Driver	27
Diagram Aktivitas: Komunikasi dengan Driver	28
Use Case 10: Memberi Penilaian	29
Skenario: Memberi Penilaian	29
Diagram Aktivitas: Memberi Penilaian	30
Use Case 11: Melihat Performa Diri	31
Skenario: Melihat Performa Diri	31
Diagram Aktivitas: Memberi Penilaian	32
Deskripsi Kelas-kelas	32
Diagram Kelas	32
Data Flow Diagram	32

Daftar Tabel

Tabel 1 Aturan Penomoran	9
Tabel 2 Karakteristik pengguna	11
Tabel 3 Melihat Informasi Transaksi	14
Tabel 4 Menerima Pesanan	16
Tabel 5 Mengelola Daftar Menu	17
Tabel 6 Mengubah Status Pemesanan	19
Tabel 7 Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer	21
Tabel 8 Melakukan Pemesanan	23
Tabel 9 Melihat Pesanan	25
Tabel 10 Membatalkan Pemesanan	26
Tabel 11 Komunikasi dengan Driver	27
Tabel 12 Memberi Penilaian	29
Tabel 13 Melihat Performa Diri	31

Daftar Gambar

Gambar 1 Use Case Diagram	14
Gambar 2 Diagram aktivitas : Melihat Informasi Transaksi	15
Gambar 3 Diagram aktivitas : Menerima Pesanan	17
Gambar 4 Diagram aktivitas : Mengelola Daftar Makanan	19
Gambar 5 Diagram aktivitas : Mengubah Status Pemesanan	21
Gambar 6 Diagram aktivitas : Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer	22
Gambar 7 Diagram aktivitas : Melakukan Pemesanan	24
Gambar 8 Diagram aktivitas : Melihat Pesanan	26
Gambar 9 Diagram aktivitas : Membatalkan Pemesanan	27
Gambar 10 Diagram aktivitas : Komunikasi dengan Driver	29
Gambar 11 Diagram aktivitas : Memberi Penilaian	30
Gambar 12 Diagram aktivitas : Melihat Performa Diri	32

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)* untuk IBK Online. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah Manager, Kasir, Driver, Customer, Developer. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem yang ada di IBK saat ini adalah pengelolaan transaksi luring dan daring yang berdiri sendiri. Pengelolaan Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk mengintegrasikan transaksi yang dilakukan secara daring dan luring. Mempermudah pemilik untuk mengelola data transaksi harian, sistem kasir yang sudah ada diintegrasikan dengan pemesanan daring. Sekaligus digitalisasi pemesanan daring yang sebelumnya dilakukan melalui Whatsapp.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- o SRS : *Software Requirements Specification*, atau
- o SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
- o DPPL : Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- o TBD : *To Be Defined*

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-FX.Y : Menunjukkan kebutuhan fungsional ke-X.Y
Kebutuhan Non Fungsional	SKPL-NFXX : Menunjukkan kebutuhan non fungsional ke-XX

1.5 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Dennis, Alan, dkk. *System Analysis Design UML 5th edition*. John Wiley & Sons Inc.
2. Shelly, Gary B. dan Rosenblatt, Harry J. *System Analys and Design 9e*. Boston: Course Technology
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
4. Panduan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) Berorientasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
- Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan IBK Online.
- Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi IBK Online, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak, dan kebutuhan lain dari IBK Online

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

IBK Online merupakan aplikasi untuk pemesanan makanan secara online oleh pelanggan IBK. Pelanggan dapat melihat informasi menu makanan, serta melakukan pembelian. Pihak IBK dapat menerima pesanan dari pelanggan, serta akan ada driver yang mengantarkan ke pelanggan. Selain itu aplikasi ini juga digunakan oleh manager untuk memantau penjualan.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat Lunak IBK Online ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. [High] SKPL-F 1.1 Sistem dapat menampilkan daftar menu beserta harga dan ongkos kirim
2. [High] SKPL-F 1.2 Sistem dapat menampilkan ketersediaan menu
3. [Medium] SKPL-F 2.1 Sistem memungkinkan pengguna untuk daftar atau masuk ke sistem
4. [Medium] SKPL-F 2.2 Sistem memungkinkan customer melakukan pesanan

5. [High] SKPL-F 3.1 Sistem dapat menampilkan status pesanan
6. [Low] SKPL-F 3.2 Sistem dapat menyelesaikan/membatalkan pesanan
7. [Medium] SKPL-F 3.3 Sistem dapat menghubungkan customer dan driver
8. [Medium] SKPL-F 3.4 Sistem dapat melakukan rating pesanan
9. [Low] SKPL-F 3.5 Sistem dapat melakukan pembayaran pesanan dengan dompet digital
10. [High] SKPL-F 4.1 Sistem dapat menampilkan ringkasan pesanan harian
11. [High] SKPL-F 5.1 Sistem dapat menampilkan daftar semua pesanan
12. [Low] SKPL-F 5.2 Sistem dapat mengubah status pesanan
13. [Medium] SKPL-F 6.1 Sistem dapat mengubah status pesanan
14. [Medium] SKPL-F 6.2 Sistem dapat menampilkan pembatalan pesanan
15. [High] SKPL-F 6.3 Sistem dapat menampilkan rating pesanan
16. [Medium] SKPL-F 6.4 Sistem dapat menampilkan pembayaran pesanan dengan dompet digital
17. [Medium] SKPL-F 6.5 Sistem dapat menampilkan navigasi menuju lokasi pemesan
18. SKPL-NF01 Operasional (berjalan pada Android diatas versi 6.0)
19. SKPL-NF02 Usability (tampilan user-friendly dan user dapat menggunakan fitur tanpa manual guide)
20. SKPL-NF03 Performa (dapat diakses bersamaan oleh maksimal 1000 pengguna)
21. SKPL-NF04 Keamanan (diakses sesuai dengan hak akses)

Kode Kebutuhan Fungsional	Kode Use Case	Deskripsi Use Case	Prioritas
SKPL-F 1.1	UC-06	Melakukan pemesanan	HIGH
SKPL-F 1.2	UC-06	Melakukan pemesanan	HIGH
SKPL-F 2.1	UC-06	Melakukan pemesanan	MEDIUM
SKPL-F 2.2	UC-06	Melakukan pemesanan	MEDIUM
SKPL-F 3.1	UC-07	Melihat pemesanan	HIGH
SKPL-F 3.1	UC-08	Melakukan pembatalan pemesanan	HIGH
SKPL-F 3.1	UC-10	Memberikan penilaian	HIGH
SKPL-F 3.2	UC-08	Melakukan pembatalan pemesanan	LOW
SKPL-F 3.3	UC-09	Melakukan komunikasi dengan driver	MEDIUM
SKPL-F 3.4	UC-10	Memberikan penilaian	MEDIUM
SKPL-F 3.5	UC-06	Melakukan pemesanan	LOW
SKPL-F 4.1	UC-01	Melihat informasi transaksi	HIGH
SKPL-F 5.1	UC-02	Menerima pesanan	HIGH

SKPL-F 5.1	UC-03	Mengelola daftar menu	HIGH
SKPL-F 5.1	UC-04	Mengubah status pemesanan	HIGH
SKPL-F 5.2	UC-02	Menerima pesanan	LOW
SKPL-F 5.2	UC-04	Mengubah status pemesanan	LOW
SKPL-F 6.1	UC-04	Mengubah status pemesanan	MEDIUM
SKPL-F 6.2	UC-04	Mengubah status pemesanan	MEDIUM
SKPL-F 6.3	UC-11	Melihat performa diri	HIGH
SKPL-F 6.4	UC-11	Melihat performa diri	MEDIUM
SKPL-F 6.5	UC-05	Melihat navigasi menuju lokasi customer	MEDIUM

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Karakteristik pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Customer	Melakukan pemesanan makanan di IBK	SKPL F-1.1 SKPL F-1.2 SKPL F-2.1 SKPL F-2.2 SKPL F-3.1 SKPL F-3.2 SKPL F-3.3 SKPL F-3.4 SKPL F-3.5	Pengguna mampu mengoperasikan smartphone
Driver	Mengantarkan pesanan ke customer	SKPL F-6.1 SKPL F-6.2 SKPL F-6.3 SKPL F-6.4 SKPL F-6.5	Pengguna mampu mengoperasikan smartphone
Cashier	Menerima pesanan dari Customer	SKPL F-5.1 SKPL F-5.2	Pengguna mampu mengoperasikan smartphone
Manager	Memantau sistem	SKPL F-4.1	Pengguna mampu mengoperasikan smartphone

2.4 Batasan

Pengembangan IBK Online ini memiliki batasan-batasan yaitu sebagai berikut :

1. Menggunakan Bahasa Pemrograman React native
2. Menggunakannya harus memiliki sambungan internet
3. Menggunakan basis data MySQL

2.5 Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi untuk menjalankan IBK Online ini dalam pengembangannya adalah sebagai berikut :

- Perangkat lunak pada sisi server
 - Sistem Operasi: Windows
 - Web Server: Apache Tomcat
 - DBMS: MySQL
- Perangkat lunak pada sisi client
 - Sistem Operasi: Android

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pengguna

Antarmuka pengguna akan dikembangkan dengan menggunakan modus grafik dan berbasis mobile. Pemakai berinteraksi dengan perangkat lunak IBK Online melalui Aplikasi Android. IBK Online menerima masukan dari pemakai melalui perintah yang melalui sentuhan layar sentuh atau yang diketikkan melalui keyboard seperti operan pertama, operan kedua, atau tipe operator yang sesuai dengan operasi aritmatika yang diinginkan. Keluaran dari perangkat lunak IBK Online dapat dilihat pemakai pada layar smartphone secara langsung.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan oleh IBK Online adalah ponsel cerdas Android.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

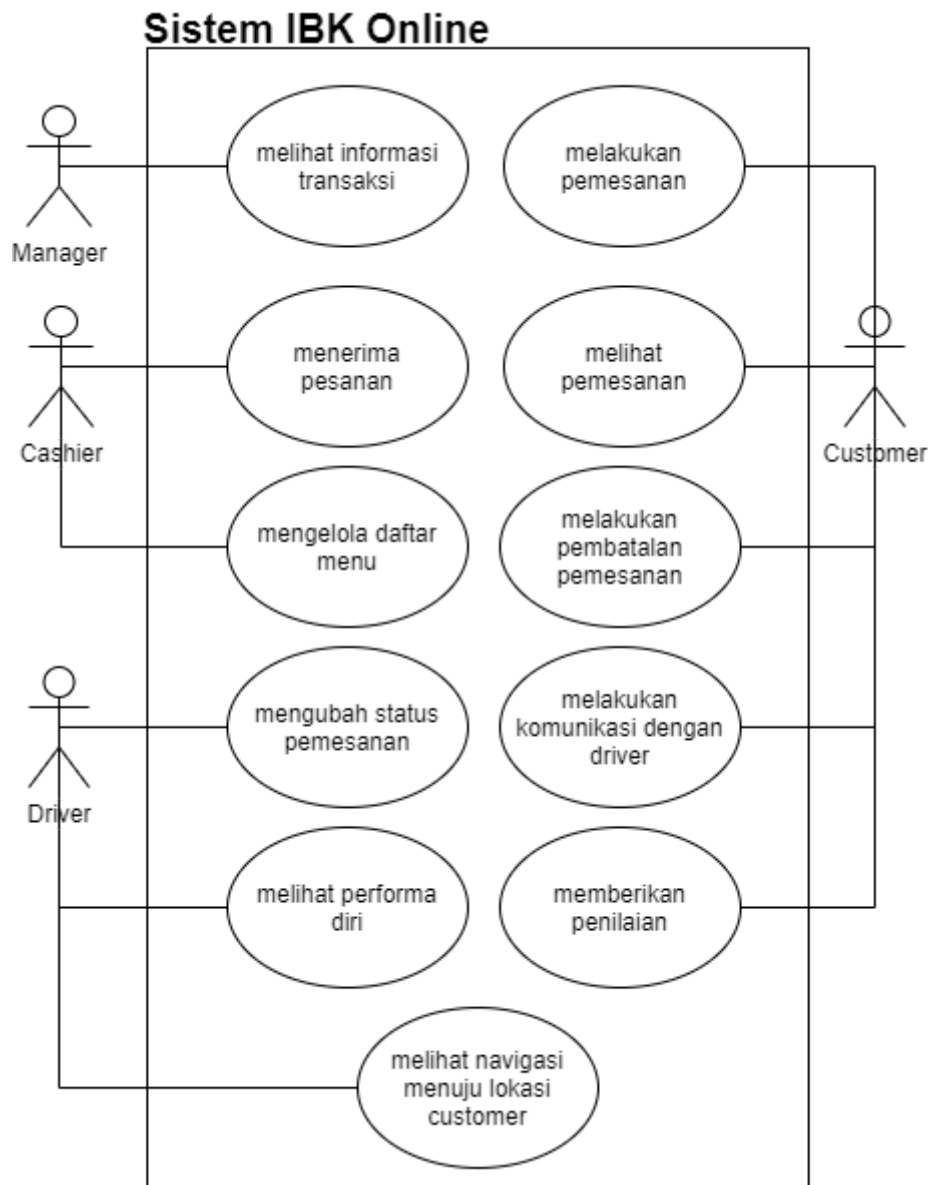
Untuk mengakses IBK Online bisa memakai segala jenis ponsel cerdas android diatas android versi 6.0.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Yang dibutuhkan hanya sebuah komputer server dan satu atau beberapa ponsel client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan Internet atau intranet berbasis protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)

3.2 Deskripsi Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

3.2.2 Use Case Specification

3.2.2.1 Use Case 1: Melihat Informasi Transaksi

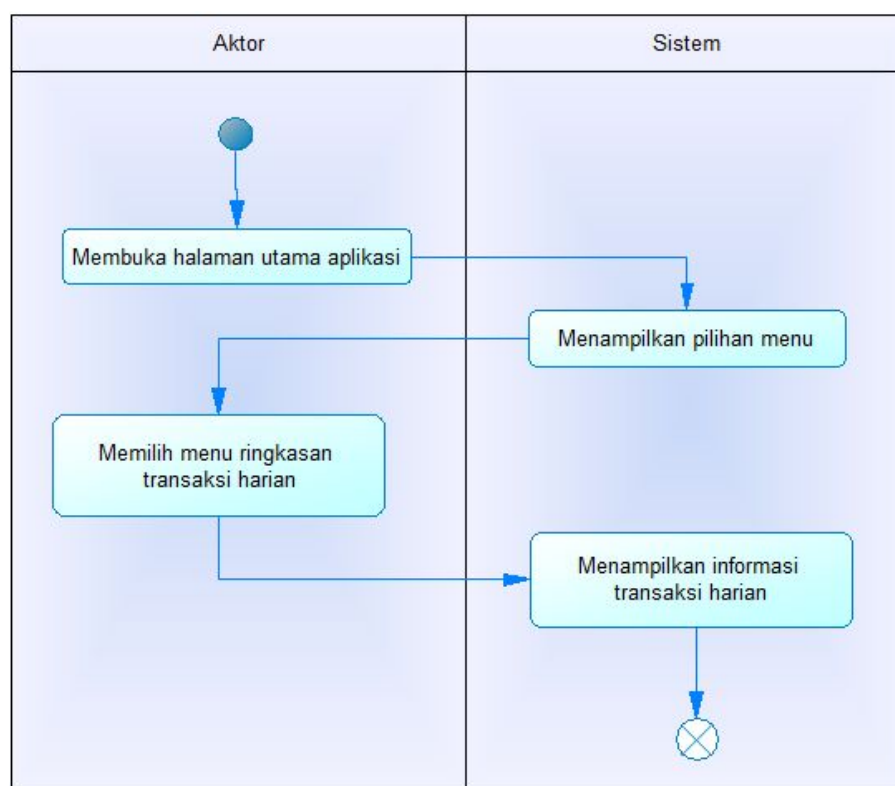
3.2.2.1.1 Skenario: Melihat Informasi Transaksi

Tabel 3 Melihat Informasi Transaksi

Kode Use Case	UC-01
Nama Use Case	Melihat Informasi Transaksi

Kebutuhan Fungsional	SKPL-F4.1
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Manager, Cashier
Deskripsi	Manager / Cashier melihat informasi transaksi harian
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Sistem belum menampilkan Informasi Transaksi, Aktor telah login
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan Informasi Transaksi
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1. Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu
3. Memilih menu ringkasan transaksi harian	4. Menampilkan informasi transaksi harian
Alur Alternatif	

3.2.2.1.2 Diagram Aktivitas: Melihat Informasi Transaksi



Gambar 2 Diagram aktivitas : Melihat Informasi Transaksi

3.2.2.2 Use Case 2: Menerima Pesanan

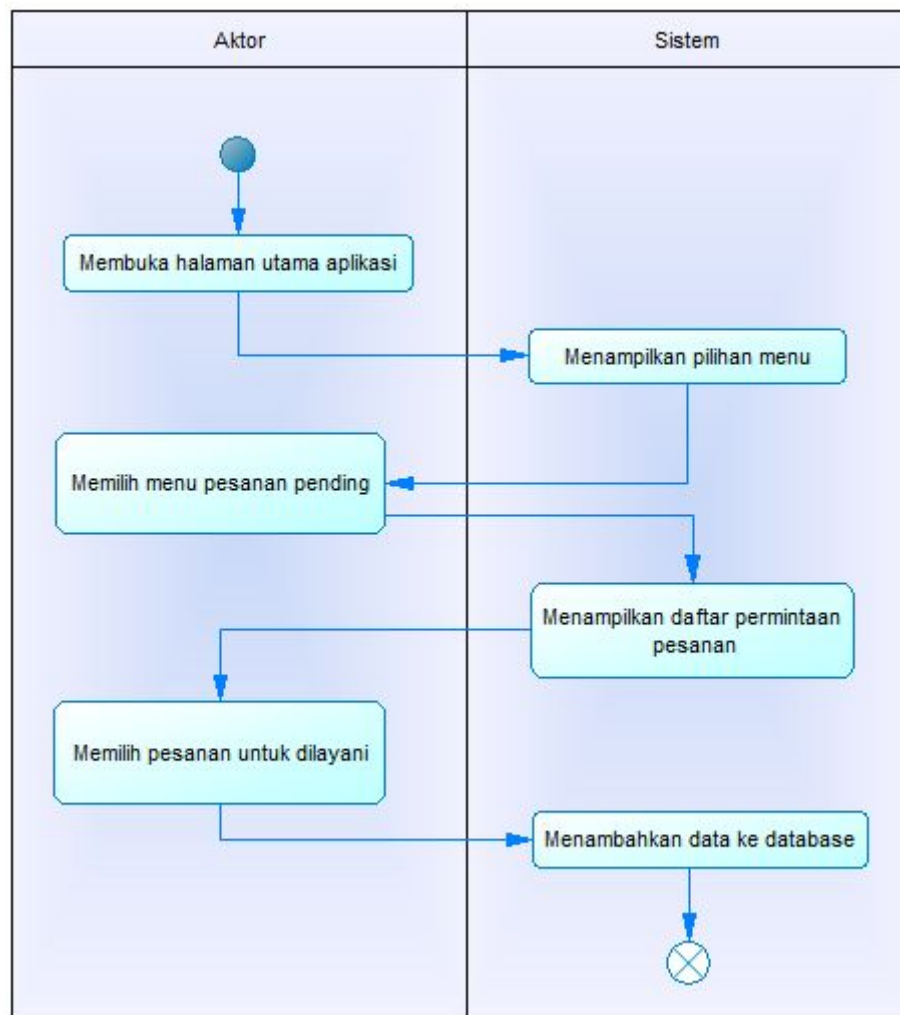
3.2.2.2.1 Skenario: Menerima Pesanan

Tabel 4 Menerima Pesanan

Kode Use Case	UC-02
---------------	-------

Nama Use Case	Menerima Pesanan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F5.1, SKPL-F5.2
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Cashier
Deskripsi	Cashier menerima pesanan yang dipesan oleh customer
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Sistem belum menerima pesanan, Aktor telah login
Kondisi Akhir	Sistem telah menerima pesanan
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu 4. Menampilkan daftar permintaan pesanan 6. Menambahkan data di database
3. Memilih menu pesanan pending	
5. Memilih pesanan untuk dilayani	
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.2.2 Diagram Aktivitas: Menerima Pesanan



Gambar 3 Diagram aktivitas : Menerima Pesanan

3.2.2.3 Use Case 3: Mengelola Daftar Menu

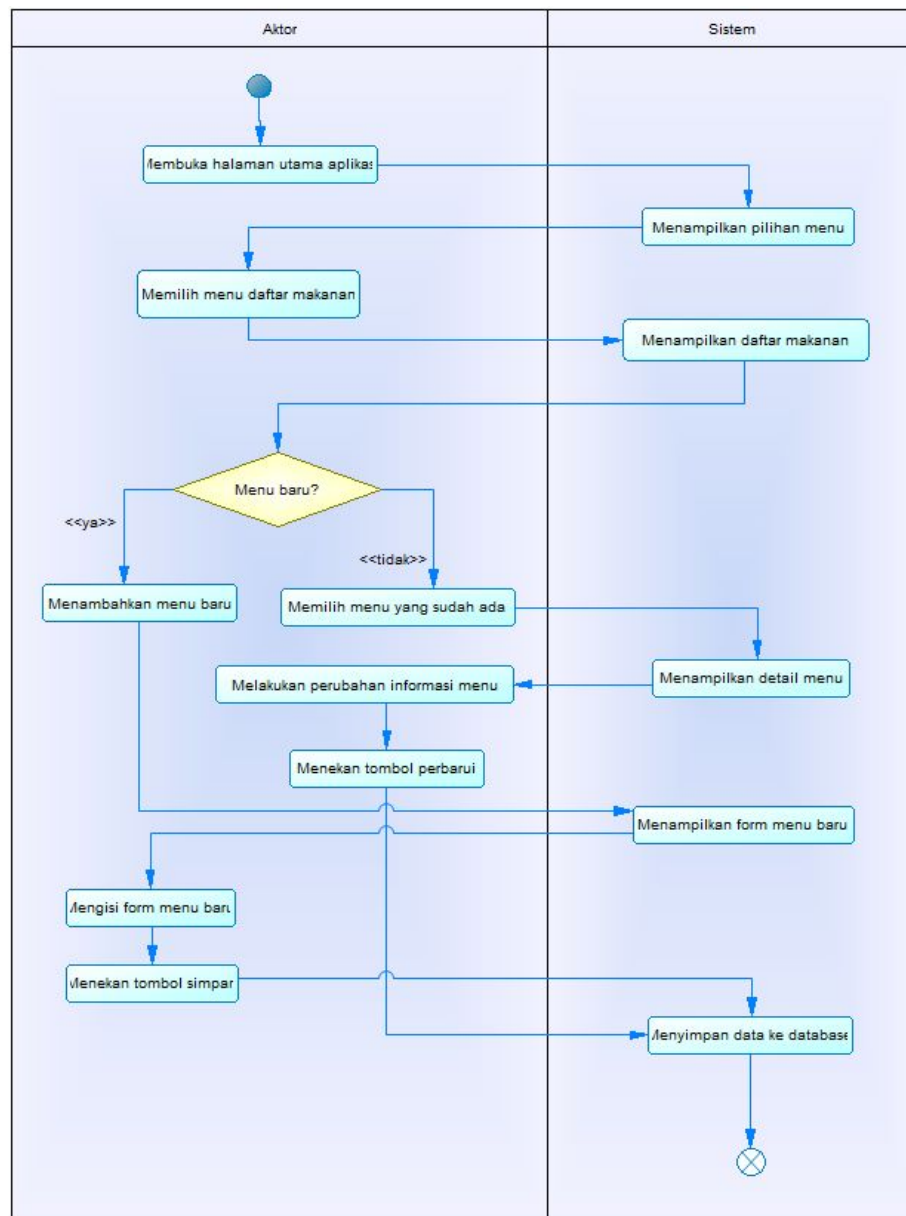
3.2.2.3.1 Skenario: Mengelola Daftar Menu

Tabel 5 Mengelola Daftar Menu

Kode Use Case	UC-03	
Nama Use Case	Mengelola Daftar Menu	
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F5.1	
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04	
Aktor	Cashier	
Deskripsi	Cashier mengelola daftar makanan yang ada di IBK	
Relasi	Directed Associated	
Kondisi Awal	Aktor belum dapat mengelola daftar makanan	
Kondisi Akhir	Aktor dapat mengelola daftar makanan	
Alur Normal		
Aktor		Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi		2. Menampilkan pilihan menu
3. Memilih menu daftar makanan		

5. Memilih menu baru A1. Memilih menu yang sudah ada 7. Mengisi form menu baru 8. Menekan tombol simpan	4. Menampilkan daftar makanan 6. Menampilkan form menu baru 9. Menyimpan data ke database
Alur Alternatif	
A1. Aktor memilih menu yang sudah ada	
Aktor	Sistem
A1.2. Melakukan perubahan informasi menu A1.3. Menekan tombol perbarui	A1.1.Menampilkan detail menu A1.4 Menuju ke alur nomor 9
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.3.2 Diagram Aktivitas: Mengelola Daftar Makanan



Gambar 4 Diagram aktivitas : Mengelola Daftar Makanan

3.2.2.4 Use Case 4: Mengubah Status Pemesanan

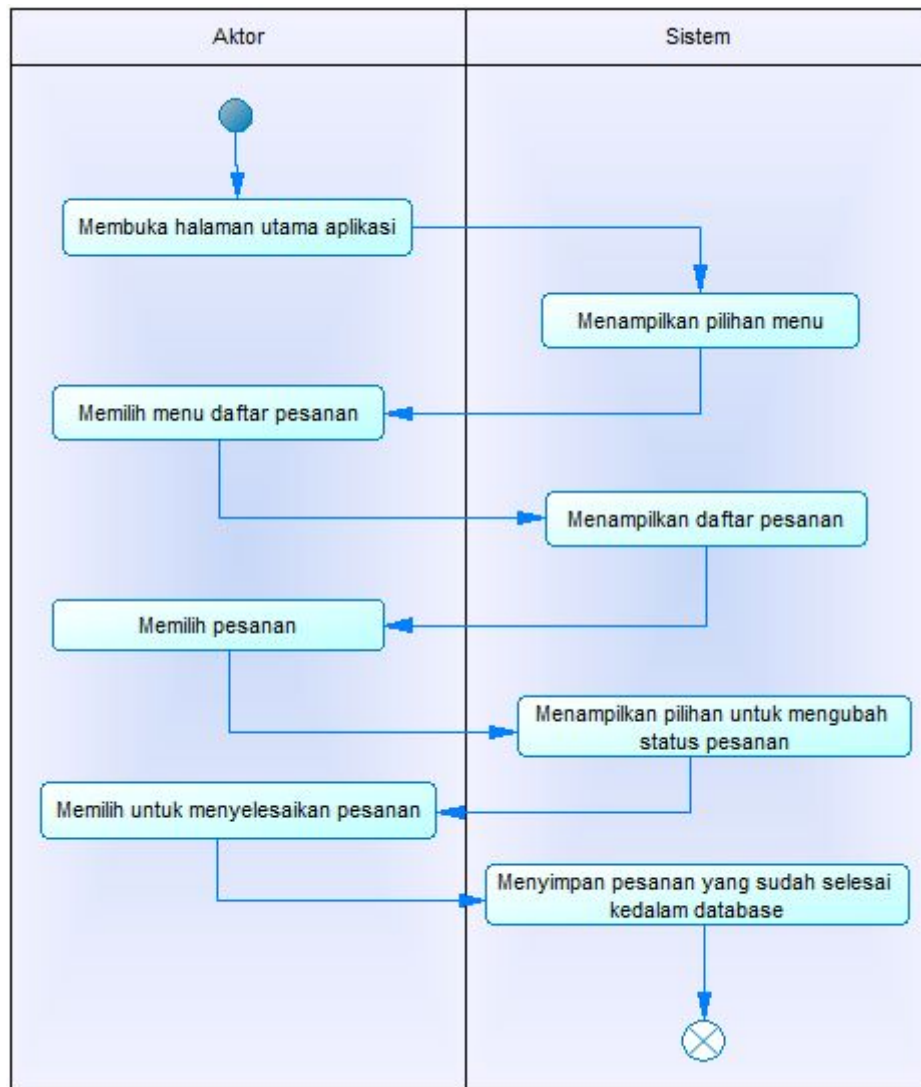
3.2.2.4.1 Skenario: Mengubah Status Pemesanan

Tabel 6 Mengubah Status Pemesanan

Kode Use Case	UC-04
Nama Use Case	Mengubah Status Pemesanan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F5.1, SKPL-F5.2, SKPL-F6.1, SKPL-F6.2
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Driver
Deskripsi	Driver mengubah status pesanan dari aktif menjadi selesai
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Aktor belum mengubah status pesanan

Kondisi Akhir	Aktor telah mengubah status pesanan	
Alur Normal		
Aktor	Sistem	
1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu	
3. Memilih menu daftar pesanan	4.Menampilkan daftar pesanan	
5. Memilih pesanan	6. menampilkan pilihan untuk mengubah status pesanan	
7.memilih untuk menyelesaikan pesanan	8. Menyimpan pesanan yang sudah selesai ke dalam database.	
Alur Alternatif		
Aktor	Sistem	
Eksepsi		
Aktor	Sistem	

3.2.2.4.2 Diagram Aktivitas: Mengubah Status Pemesanan



Gambar 5 Diagram aktivitas : Mengubah Status Pemesanan

3.2.2.5 Use Case 5: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer

3.2.2.5.1 Skenario: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer

Tabel 7 Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer

Kode Use Case	UC-05
Nama Use Case	Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F6.5
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Driver
Deskripsi	Driver melihat navigasi untuk menuju lokasi pengantaran pesanan
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Sistem belum menampilkan navigasi menuju lokasi customer
Kondisi Akhir	Sistem telah menampilkan navigasi menuju lokasi customer
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1. Membuka halaman utama aplikasi	

3. Memilih menu daftar pesanan	2. Menampilkan pilihan menu
5. Memilih pesanan	4. Menampilkan daftar pesanan
7. Memilih tombol navigasi pesanan	6. Menampilkan pilihan untuk mengubah status pesanan
	8. Menampilkan navigasi menuju lokasi customer
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.5.2 Diagram Aktivitas: Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer



Gambar 6 Diagram aktivitas : Melihat Navigasi Menuju Lokasi Customer

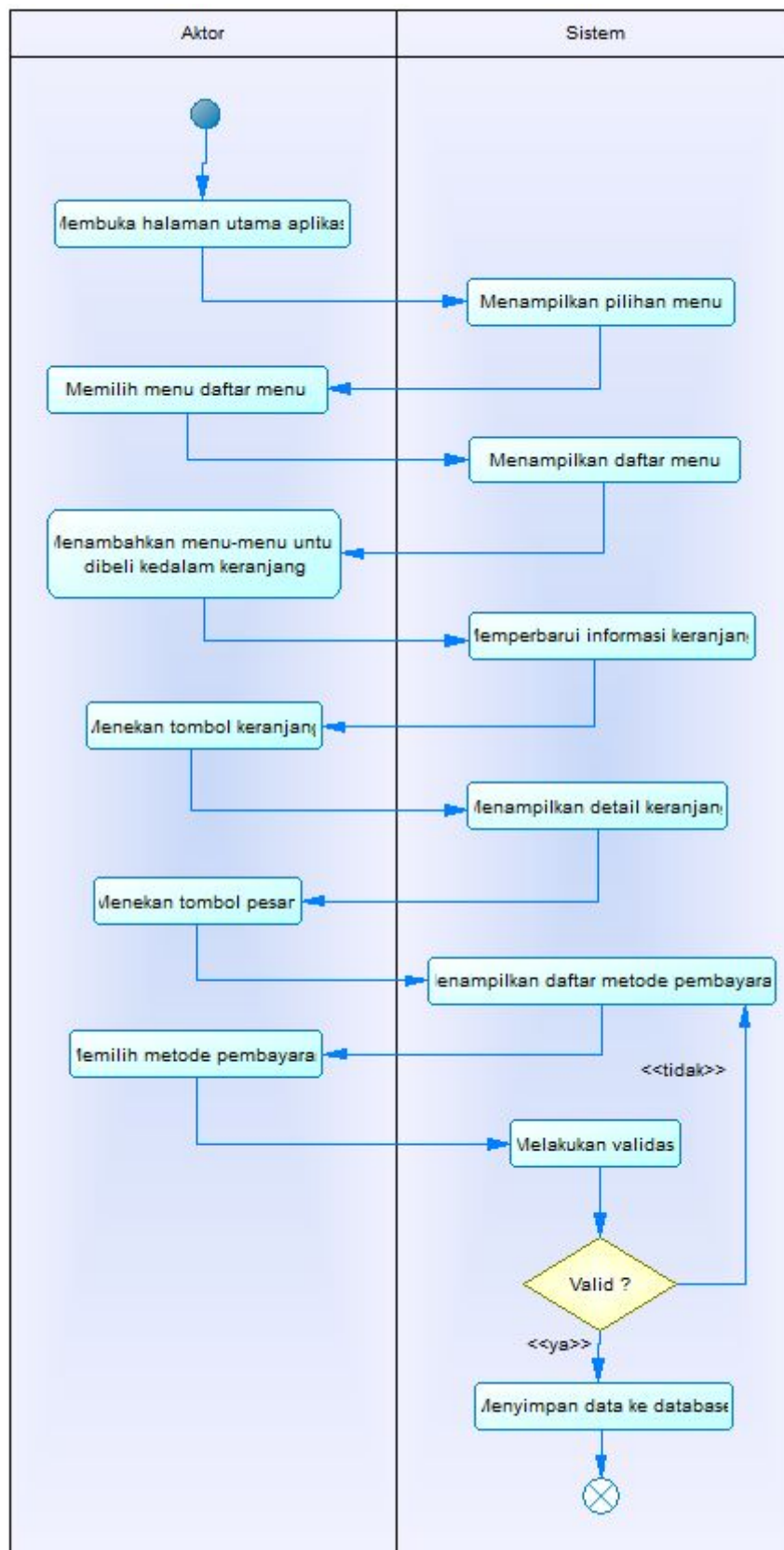
3.2.2.6 Use Case 6: Melakukan Pemesanan

3.2.2.6.1 Skenario: Melakukan Pemesanan

Tabel 8 Melakukan Pemesanan

Kode Use Case	UC-06
Nama Use Case	Melakukan Pemesanan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F1.1, SKPL-F1.2, SKPL-F2.1, SKPL-F2.2, SKPL-F3.5
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF02, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Customer
Deskripsi	Customer melakukan pemesanan menu yang ada di IBK
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Aktor belum melakukan pemesanan
Kondisi Akhir	Aktor telah melakukan pemesanan
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu
3.Memilih menu daftar menu	4. Menampilkan daftar menu
5. Menambah menu-menu untuk dibeli ke dalam keranjang	6. Memperbarui informasi keranjang
7.Menekan tombol keranjang	8.Menampilkan detail keranjang
9. Menekan tombol pesan	10.Menampilkan daftar metode pembayaran
10. memilih metode pembayaran	11. Melakukan validasi A1. Pembayaran tidak valid
	12. Menyimpan ke database
Alur Alternatif	
A1. Pembayaran tidak valid	
Aktor	Sistem
	A1.1 kembali ke alur nomor 10
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.6.2 Diagram Aktivitas: Melakukan Pemesanan



Gambar 7 Diagram aktivitas : Melakukan Pemesanan

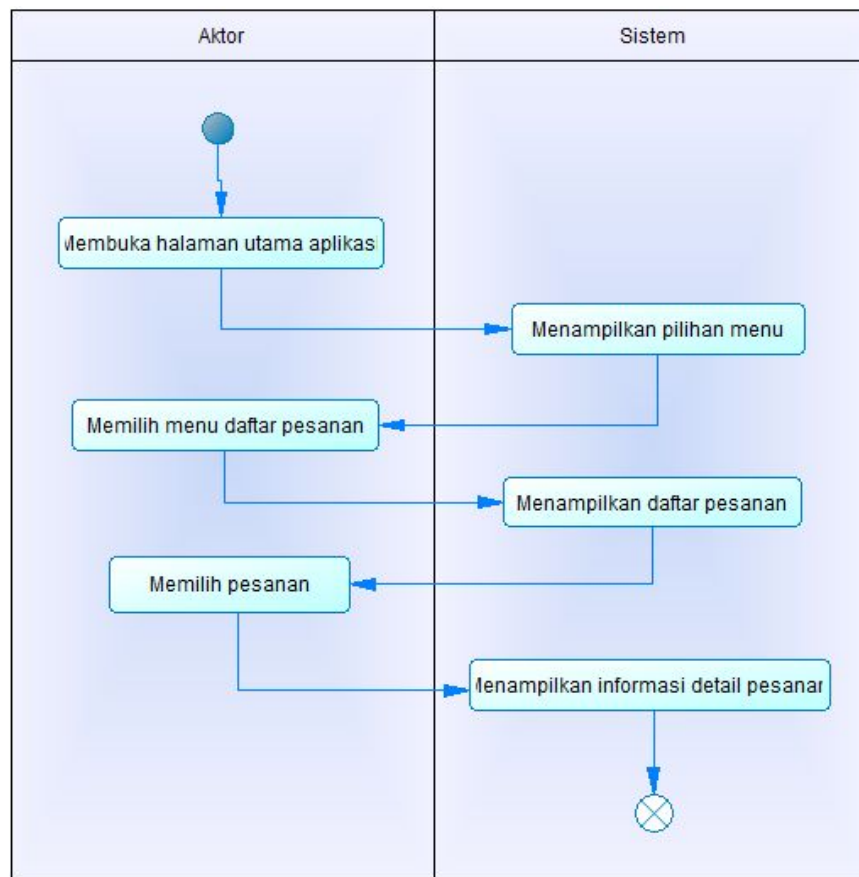
3.2.2.7 Use Case 7: Melihat Pesanan

3.2.2.7.1 Skenario: Melihat Pesanan

Tabel 9 Melihat Pesanan

Kode Use Case	UC-07
Nama Use Case	Melihat Pesanan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F3.1
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF02, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Customer
Deskripsi	Customer melihat daftar pesanan yang dimiliki
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Sistem belum menampilkan informasi detail pesanan
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan informasi detail pesanan
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu
3. Memilih menu daftar pesanan	4. Menampilkan daftar pesanan
5. Memilih pesanan	6. Menampilkan informasi detail pesanan
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.7.2 Diagram Aktivitas: Melihat Pesanan



Gambar 8 Diagram aktivitas : Melihat Pesanan

3.2.2.8 Use Case 8: Membatalkan Pemesanan

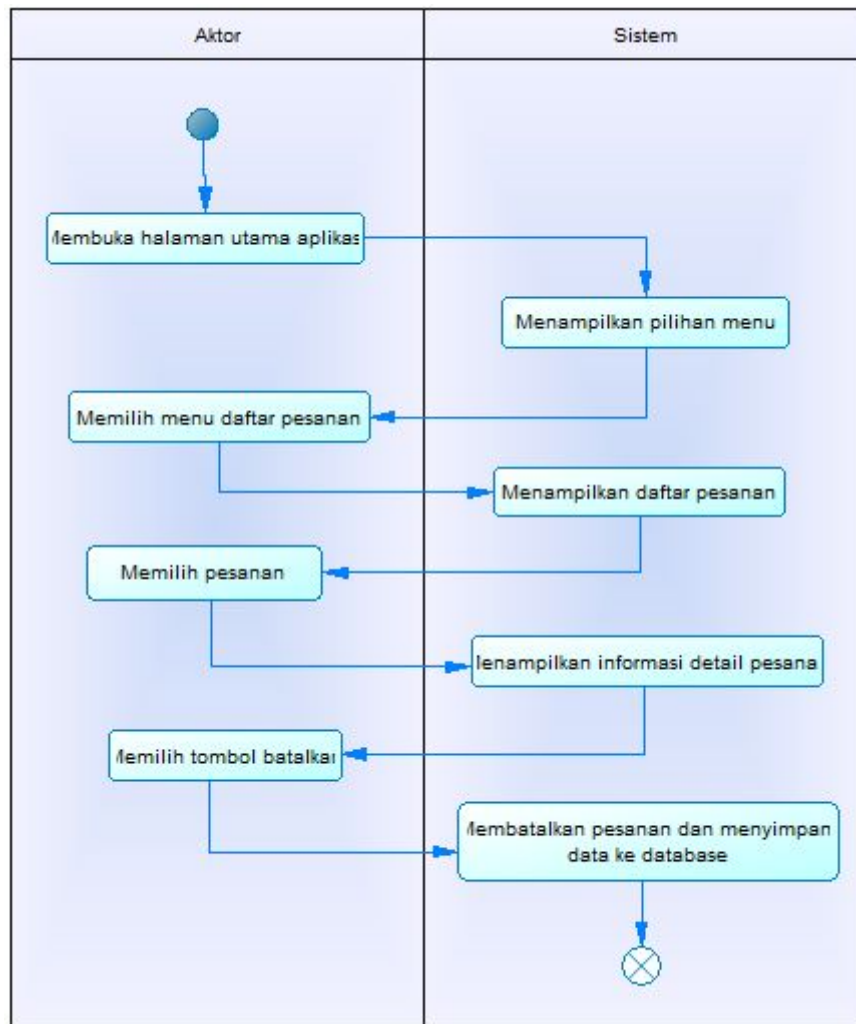
3.2.2.8.1 Skenario: Membatalkan Pemesanan

Tabel 10 Membatalkan Pemesanan

Kode Use Case	UC-08										
Nama Use Case	Batalkan Pemesanan										
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F3.1, SKPL-F3.2										
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04										
Aktor	Customer										
Deskripsi	Customer membatalkan pesanan jika ada hal tertentu										
Relasi	<i>Directed Associated</i>										
Kondisi Awal	Aktor belum membatalkan pesanan										
Kondisi Akhir	Aktor telah membatalkan pesanan										
Alur Normal											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aktor</th><th>Sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.Membuka halaman utama aplikasi</td><td>2. Menampilkan pilihan menu</td></tr> <tr> <td>3.Memilih menu daftar pesanan</td><td>4. Menampilkan datar pesanan</td></tr> <tr> <td>5.Memilih pesanan</td><td>6. Menampilkan informasi detail pesanan</td></tr> <tr> <td>7.Memilih tombol batalkan</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Aktor	Sistem	1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu	3.Memilih menu daftar pesanan	4. Menampilkan datar pesanan	5.Memilih pesanan	6. Menampilkan informasi detail pesanan	7.Memilih tombol batalkan	
Aktor	Sistem										
1.Membuka halaman utama aplikasi	2. Menampilkan pilihan menu										
3.Memilih menu daftar pesanan	4. Menampilkan datar pesanan										
5.Memilih pesanan	6. Menampilkan informasi detail pesanan										
7.Memilih tombol batalkan											

	7. Membatalkan pesanan dan menyimpan data ke database
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.8.2 Diagram Aktivitas: Membatalkan Pemesanan



Gambar 9 Diagram aktivitas : Membatalkan Pemesanan

3.2.2.9 Use Case 9: Komunikasi dengan Driver

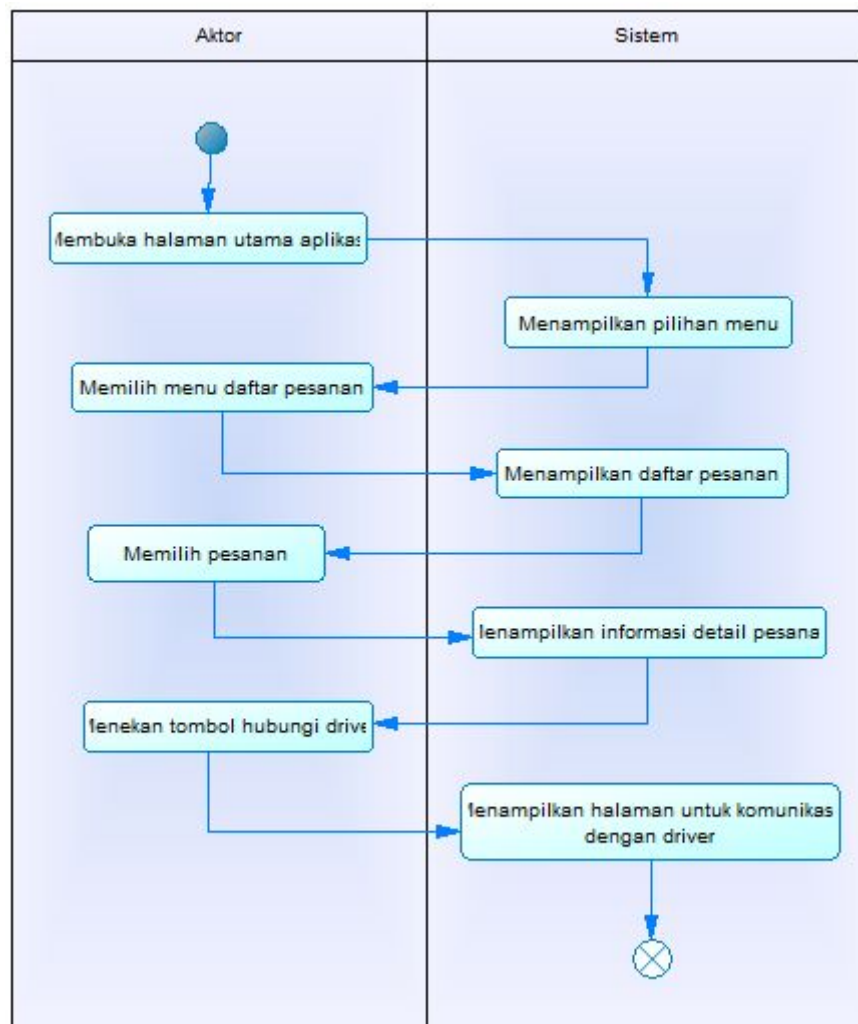
3.2.2.9.1 Skenario: Komunikasi dengan Driver

Tabel 11 Komunikasi dengan Driver

Kode Use Case	UC-09
---------------	-------

Nama Use Case	Komunikasi dengan Driver		
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F3.3		
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04		
Aktor	Customer		
Deskripsi	Customer berkomunikasi dengan driver untuk memantau pesanannya		
Relasi	Directed Associated		
Kondisi Awal	Aktor belum dapat menghubungi driver		
Kondisi Akhir	Aktor dapat menghubungi driver		
Alur Normal			
Aktor		Sistem	
1.Membuka halaman utama aplikasi		2.Menampilkan pilihan menu	
3. Memilih menu daftar pesanan		4.Menampilkan daftar pesanan	
5. Memilih pesanan		6.Menampilkan informasi detail pesanan	
7. Menekan tombol hubungi driver		8. Menampilkan halaman untuk komunikasi dengan driver	
Alur Alternatif			
Aktor		Sistem	
Eksepsi			
Aktor		Sistem	

3.2.2.9.2 Diagram Aktivitas: Komunikasi dengan Driver



Gambar 10 Diagram aktivitas : Komunikasi dengan Driver

3.2.2.10 Use Case 10: Memberi Penilaian

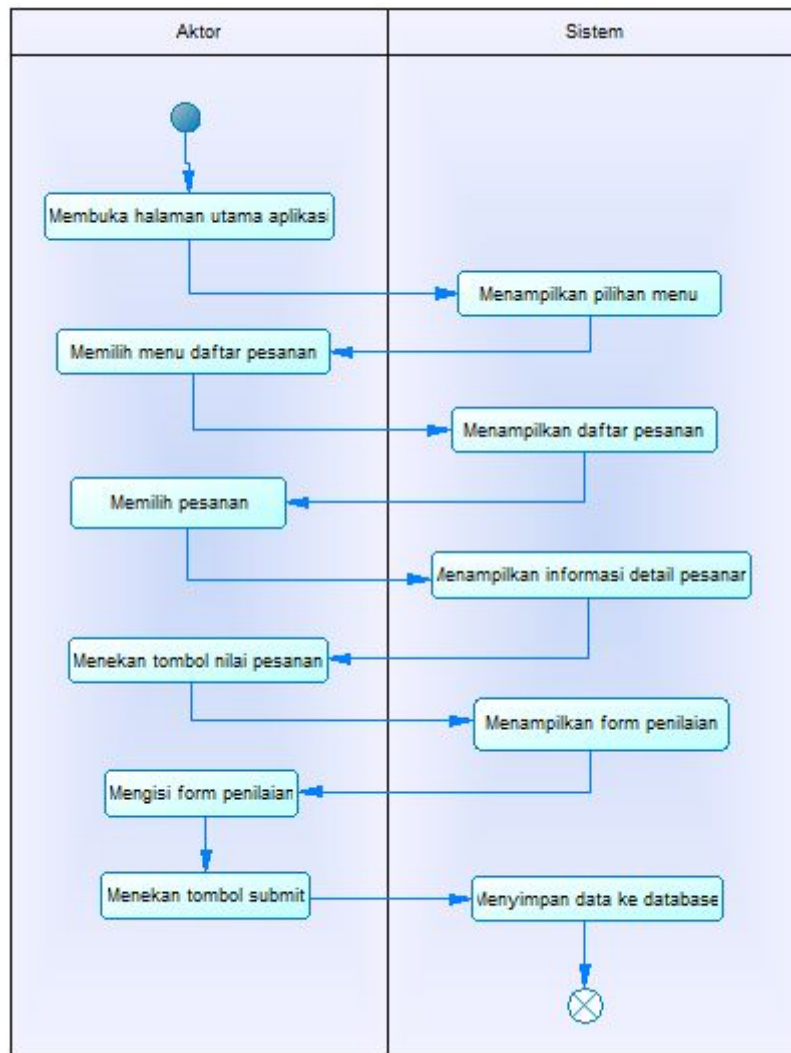
3.2.2.10.1 Skenario: Memberi Penilaian

Tabel 12 Memberi Penilaian

Kode Use Case	UC-10
Nama Use Case	Memberi Penilaian
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F3.1, SKPL-F3.4
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Customer
Deskripsi	Customer memberikan penilaian untuk pesanan yang telah selesai
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Aktor belum melakukan penilaian pesanan
Kondisi Akhir	Aktor telah melakukan penilaian pesanan
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi	

3. Memilih menu daftar pesanan	2. Menampilkan pilihan menu
5. memilih pesanan	3. Menampilkan daftar pesanan
7. menekan tombol nilai pesanan	5. Menampilkan informasi detail pesanan
9. mengisi form penilaian	7. Menampilkan form penilaian
10. menekan tombol submit	11. Menyimpan data ke database
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.10.2 Diagram Aktivitas: Memberi Penilaian



Gambar 11 Diagram aktivitas : Memberi Penilaian

3.2.2.11 Use Case 11: Melihat Performa Diri

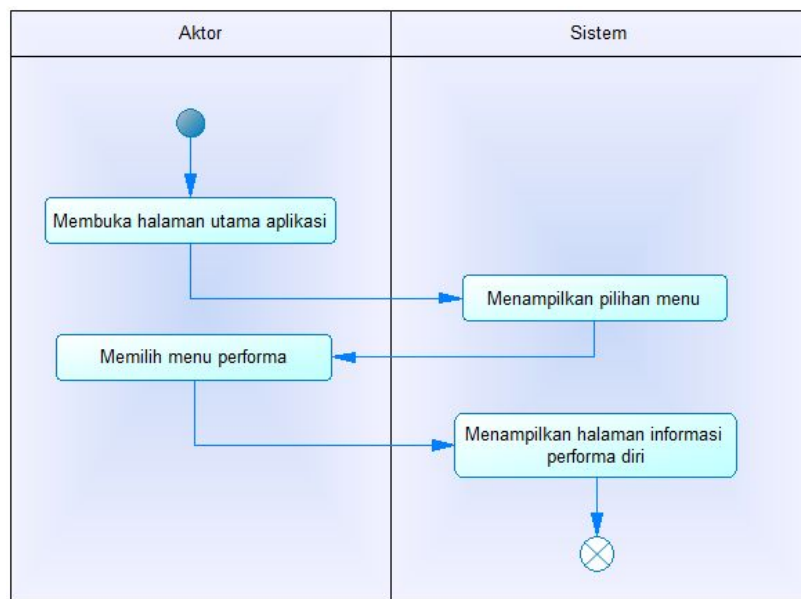
3.2.2.11.1 Skenario: Melihat Performa Diri

Tabel 13 Melihat Performa Diri

Kode Use Case	UC-11
Nama Use Case	Melihat Performa Diri
Kebutuhan Fungsional	SKPL-F6.3, SKPL-F6.4
Kebutuhan Non-Fungsional	SKPL-NF01, SKPL-NF03, SKPL-NF04
Aktor	Driver
Deskripsi	Driver melihat hasil rating yang ia terima selama ini
Relasi	<i>Directed Associated</i>
Kondisi Awal	Sistem belum menampilkan performa driver
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan performa driver
Alur Normal	
Aktor	Sistem
1.Membuka halaman utama aplikasi	

3. Memilih menu performa	2. Menampilkan pilihan menu
	4. Menampilkan halaman informasi performa diri
Alur Alternatif	
Aktor	Sistem
Eksepsi	
Aktor	Sistem

3.2.2.11.2 Diagram Aktivitas: Memberi Penilaian



Gambar 12 Diagram aktivitas : Memberi Penilaian

3.3 Deskripsi Kelas-kelas

3.3.1 Diagram Kelas

[Salinkan Diagram Kelas anda disini, untuk saat ini tidak perlu dikerjakan dulu]
 Gambar 48 Diagram Kelas : Keseluruhan

4 Data Flow Diagram

[Tidak perlu dikerjakan dulu]