

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
ONLINE SHOP (THRIFTING)**



Dosen Pengampu :
Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom

Disusun Oleh :
Najmi Putri Mulyana (20240050014)
Tasya Nabila Gunawan (20240050092)
Muhamad Fahmi Fauziri (20240050099)
Shafa Salsabilla Zakiah (20240050107)
Indra Nur Muhamad (20240050113)

**Program Studi Sarjana Sistem Informasi
UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

TAHUN 2025

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dibuatnya dokumen SDD ini disusun untuk menguraikan langkah-langkah desain serta proses-proses dalam pengembangan sistem aplikasi yang akan diterapkan pada Sweet Repeats beserta spesifikasi kebutuhan fungsionalnya. Fungsi utama aplikasi ini adalah mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang produk pakaian thrifting, melakukan transaksi untuk jual beli pakaian bekas berkualitas, serta mengatur inventori dan pesanan dengan efisien.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem perangkat lunak ini akan terdiri dari Aplikasi Publik yang berbasis Mobile, yakni aplikasi yang ditujukan untuk khalayak umum yang memiliki minat terhadap fashion berkelanjutan dan thrifting. Sweet Repeats (Aplikasi Penjualan dan Pembelian Pakaian Bekas) merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu pengguna mendapatkan informasi mengenai pakaian second berkualitas dan melakukan transaksi jual beli secara daring. Pengguna dapat berfungsi sebagai pembeli (buyer) untuk mencari serta membeli pakaian thrift, atau sebagai penjual (seller) untuk menjajakan pakaian bekas milik mereka. Admin mengatur platform dan memastikan mutu transaksi.

1.3 Definisi dan Istilah

- SPMP (Software Project Management Plan)
- SRS (Software Requirements Specification)
- SDD (Software Design Description)
- STD (Software Testing Document)
- Thrifting: Kegiatan membeli dan menjual barang bekas, khususnya pakaian
- Seller: Penjual pakaian thrift
- Buyer: Pembeli pakaian thrift
- Listing: Produk yang ditampilkan untuk dijual
- Measurement: Ukuran detail pakaian (flat lay)
- Mobile :

1.4 Referensi

- IEEE, IEEE Draft Standard for Software Design Descriptions. IEEE P1016/D5.0; 12 December 2005

- Eka Ismantohadi & Moh. Yani, Software Design Document (SDD). 2018
- Best Practices for E-commerce Application Development
- Mobile App Design Guidelines (Android & iOS)

1.5 Ikhtisar Dokumen

BAB	ISI
Bab I	1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 1.2 Lingkup Masalah 1.3 Definisi dan Istilah 1.4 Referensi 1.5 Ikhtisar Dokumen
Bab II Deskripsi Perancangan Global	2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 2.1.1 Rancangan Kebutuhan 2.2 Deskripsi Data 2.2.1 ERD Logical Data Model 2.2.2 Daftar Tabel Aplikasi (Kamus Data) 2.3 Deskripsi Modul
Bab III Deskripsi Perancangan Rinci	3.1 Diagram Konteks 3.1.1 DFD Level 0 3.1.2 DFD Level 1 Proses M 3.1.3 DFD Level 1 Proses N 3.2 Deskripsi Rinci Tabel 3.2.1 Table A 3.2.2 Table B 3.3 Deskripsi Rinci Modul 3.3.1 D Modul 3.3.1.2 Spesifikasi Layar Utama

2. DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

2.1.1 Rancangan Kebutuhan

No	Rancangan Kebutuhan	Keterangan
1.	Sistem Operasi	<ul style="list-style-type: none"> • UML dibuat menggunakan Draw.io dan Visual Paradigm CE • Design aplikasi dibuat menggunakan Figma

		<ul style="list-style-type: none"> Prototyping aplikasi dibuat menggunakan Figma Pembuatan laporan dibuat menggunakan Microsoft Word
2.	Filling System	Dokumen dan program disimpan dalam penyimpanan internal di laptop masing-masing anggota.

2.1.2 Tools Yang Digunakan

No	Tools	Jumlah
1.	Laptop	4 Unit

2.2 Deskripsi Data

- Tabel Pelanggan

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Pelanggan	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik pelanggan yang dibuat secara otomatis
Username	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama Pengguna untuk login ke sistem
Password	Varchar	25	Tidak	Tidak	-	Kata Sandi terenkripsi untuk autentikasi
Nama_Lengkap	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama lengkap pelanggan
Email	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat email pelanggan
No_Telp	Integer	15	Tidak	Tidak	-	Nomor telepon pelanggan
Alamat	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat lengkap tempat tinggal pelanggan
Gambar	Blob	-	Tidak	Tidak	-	Foto profile pelanggan dalam format binary

- Tabel Admin

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Admin	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik admin yang dibuat secara otomatis
Username	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama admin untuk login ke sistem
Password	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Kata sandi terenkripsi untuk autentikasi
Nama_Lengkap	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama lengkap admin
Email	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat email admin
Gambar	Blob	-	Tidak	Tidak	-	Foto Profile admin dalam format binary

- Tabel Produk

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Produk	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik produk yang dibuat secara otomatis
Gambar	Blob	55	Tidak	Tidak	-	Foto produk dalam format binary untuk ditampilkan
Kategori	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Kategori/jenis produk (misal: Pakaian, Topi, Tas)
Nama_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama produk yang dijual
Deskripsi	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Penjelasan detail tentang produk
Harga	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Harga jual produk
Size_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Ukuran produk yang tersedia (S, M, L, XL, dll)
Warna_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Pilihan warna/varian produk yang tersedia

- Tabel Keranjang

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Keranjang	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik keranjang belanja yang dibuat otomatis
Id_Produk	Integer	55	Foreign Key	Tidak	-	Id produk yang ditambahkan ke keranjang (relasi ke tabel produk)
gambar	Blob	-	Tidak	Tidak	-	Foto produk dalam keranjang dalam format binary
Nama_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama produk yang ada di keranjang
Warna_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Warna/varian produk yang dipilih

Harga	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Harga satuan produk
Alamat_Pengiriman	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat tujuan pengiriman barang
Metode_Pembayaran	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Cara pembayaran yang dipilih (Transfer/COD/E-wallet)
Pilihan_Pengiriman	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Jasa pengiriman yang dipilih (JNE/J&T/SiCepat, dll)
Subtotal_Order	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total harga produk sebelum ongkir
Harga_Ongkir	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Biaya ongkos kirim
Total_Keseluruhan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total pembayaran (subtotal + ongkir)

- Tabel Keranjang

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Keranjang	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik keranjang belanja yang dibuat otomatis
Id_Prodук	Integer	55	Foreign Key	Tidak	-	Id produk yang ditambahkan ke keranjang (relasi ke tabel produk)
gambar	Blob	-	Tidak	Tidak	-	Foto produk dalam keranjang dalam format binary
Nama_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama produk yang ada di keranjang
Warna_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Warna/varian produk yang dipilih
Harga	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Harga satuan produk
Alamat_Pengiriman	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat tujuan pengiriman barang
Metode_Pembayaran	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Cara pembayaran yang dipilih (Transfer/COD/E-wallet)

Pilihan_Pengiriman	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Jasa pengiriman yang dipilih (JNE/J&T/SiCepat, dll)
Subtotal_Order	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total harga produk sebelum ongkir
Harga_Ongkir	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Biaya ongkos kirim
Total_Keseluruhan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total pembayaran (subtotal + ongkir)

- Tabel Order

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Order	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik untuk setiap transaksi order yang dibuat otomatis
Id_Pelanggan	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Id pelanggan yang melakukan order (relasi ke tabel pelanggan)
Id_Produk	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Id produk yang dipesan (relasi ke tabel produk)
Gambar	Blob	-	Tidak	Tidak	-	Foto/gambar produk yang dipesan dalam format binary
Nama_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama produk yang dipesan
Warna_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Warna/varian produk yang dipilih
Size_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Ukuran produk yang dipesan
Total_Harga_Produk	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total harga produk (harga × jumlah)
Total_Keseluruhan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total pembayaran keseluruhan order
Status_Pembayaran	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Status pembayaran (Lunas/Belum Lunas/Pending)
Estimasi_Pengiriman	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Perkiraan waktu pengiriman produk

- Tabel History

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_History	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik untuk setiap record riwayat transaksi yang dibuat otomatis
Id_Order	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Id order/transaksi (relasi ke tabel order)

Id_Pelanggan	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Id pelanggan yang melakukan transaksi (relasi ke tabel pelanggan)
Waktu_Transaksi	Date	-	Tidak	Tidak	-	Tanggal dan waktu saat transaksi dilakukan
Nama_Lengkap	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nama lengkap pelanggan yang bertransaksi
Email	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat email pelanggan untuk konfirmasi
No_Telp	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Nomor telepon pelanggan
Alamat	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Alamat pengiriman barang
Metode_Pembayaran	Enum (Bank, E-Wallet, Cash On Delivery)	-	Tidak	Tidak	-	Metode pembayaran yang digunakan (Transfer Bank/E-Wallet/Cash On Delivery)
Harga_Keseluruhan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total nilai transaksi keseluruhan
Status_Pembayaran	Enum (Pending, Complete)	-	Tidak	Tidak	-	Status pembayaran transaksi (Pending/Complete/Cancelled)

- Tabel Pembayaran

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
Id_Transaksi	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Id unik untuk setiap transaksi pembayaran yang dibuat otomatis
Id_Order	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Id order yang dibayar (relasi ke tabel order)

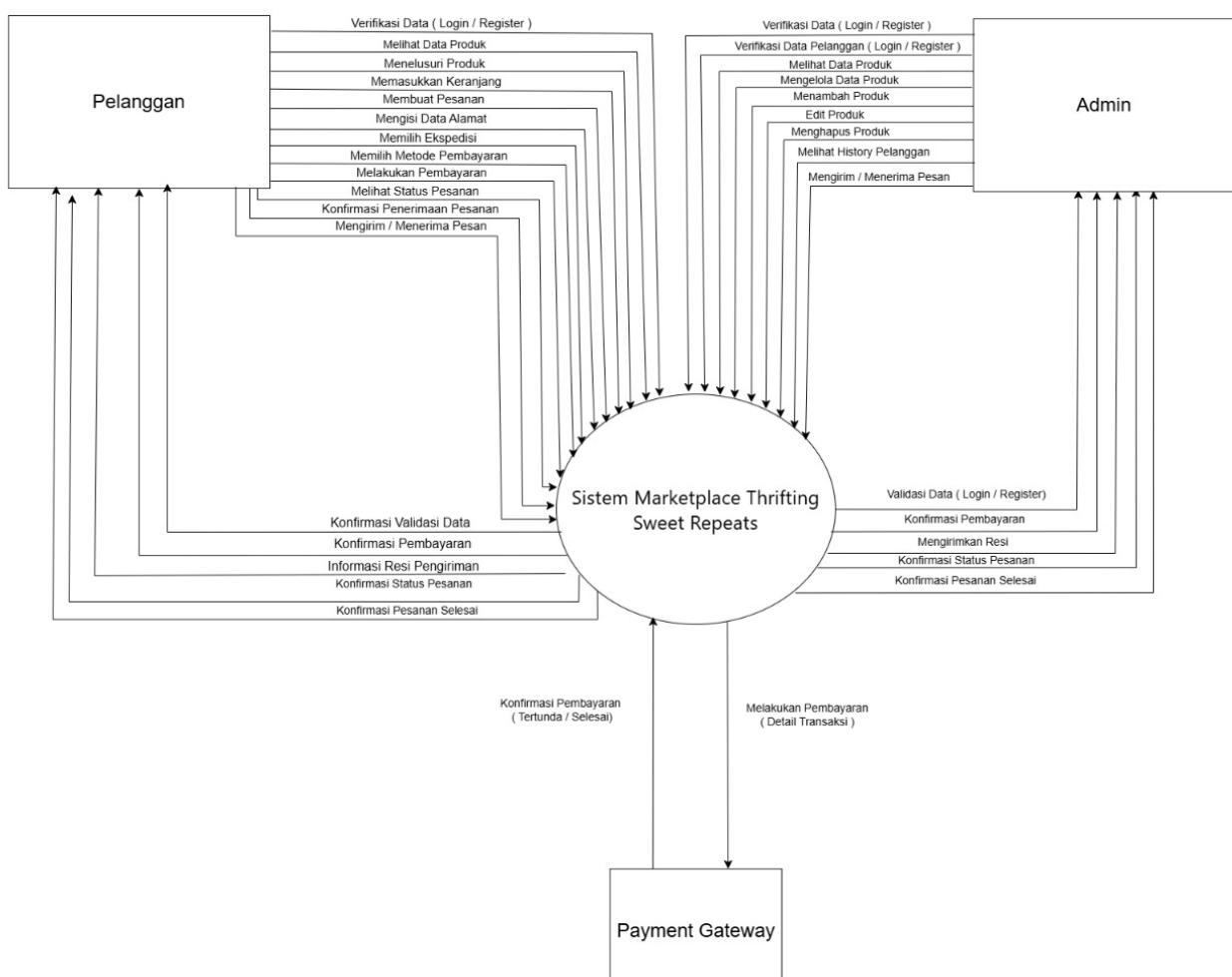
Id_Pelanggan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Id pelanggan yang melakukan pembayaran (relasi ke tabel pelanggan)
Metode_Pembayaran	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Metode pembayaran yang dipilih (Transfer Bank/E-Wallet/Cash On Delivery/Kartu Kredit)
Waktu_Pembayaran	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Tanggal dan waktu pembayaran dilakukan
Total_Keseluruhan	Varchar	55	Tidak	Tidak	-	Total nominal yang dibayarkan

3. PENJELASAN DEKOMPOSISI

3.1 Dekomposisi Model

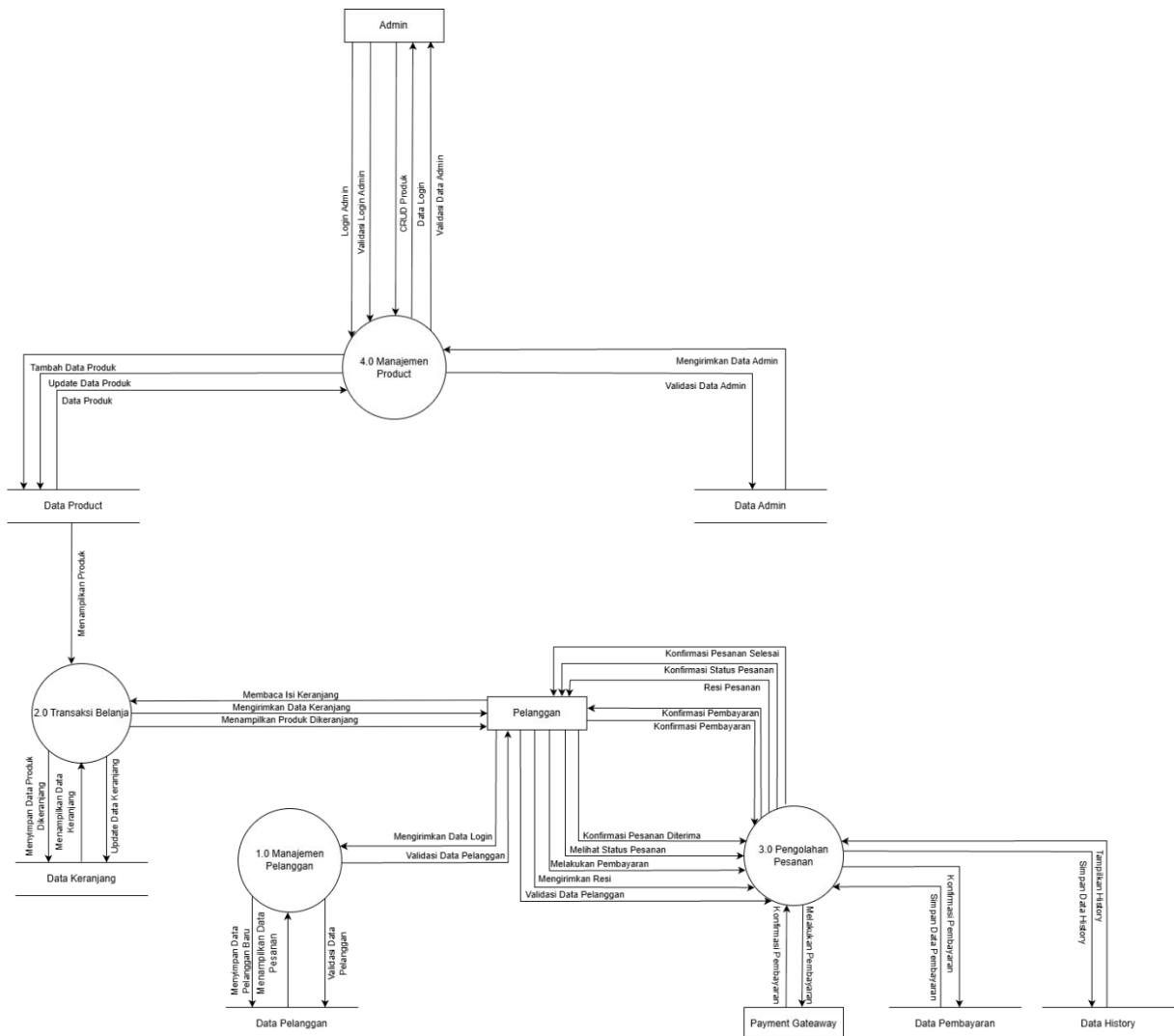
3.1.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah level paling tinggi dalam diagram aliran data yang hanya mencakup satu proses, menggambarkan sistem secara menyeluruh. Diagram konteks Sweet Repeats menunjukkan hubungan sistem dengan entitas luar. Pengguna yang menjelajahi dan membeli barang, serta pengelola yang menangani pesanan produk, serta yang melakukan validasi dan pemantauan platform, Payment Gateway untuk transaksi pembayaran. Berikut merupakan diagram konteks dari aplikasi Sweet Repeats:



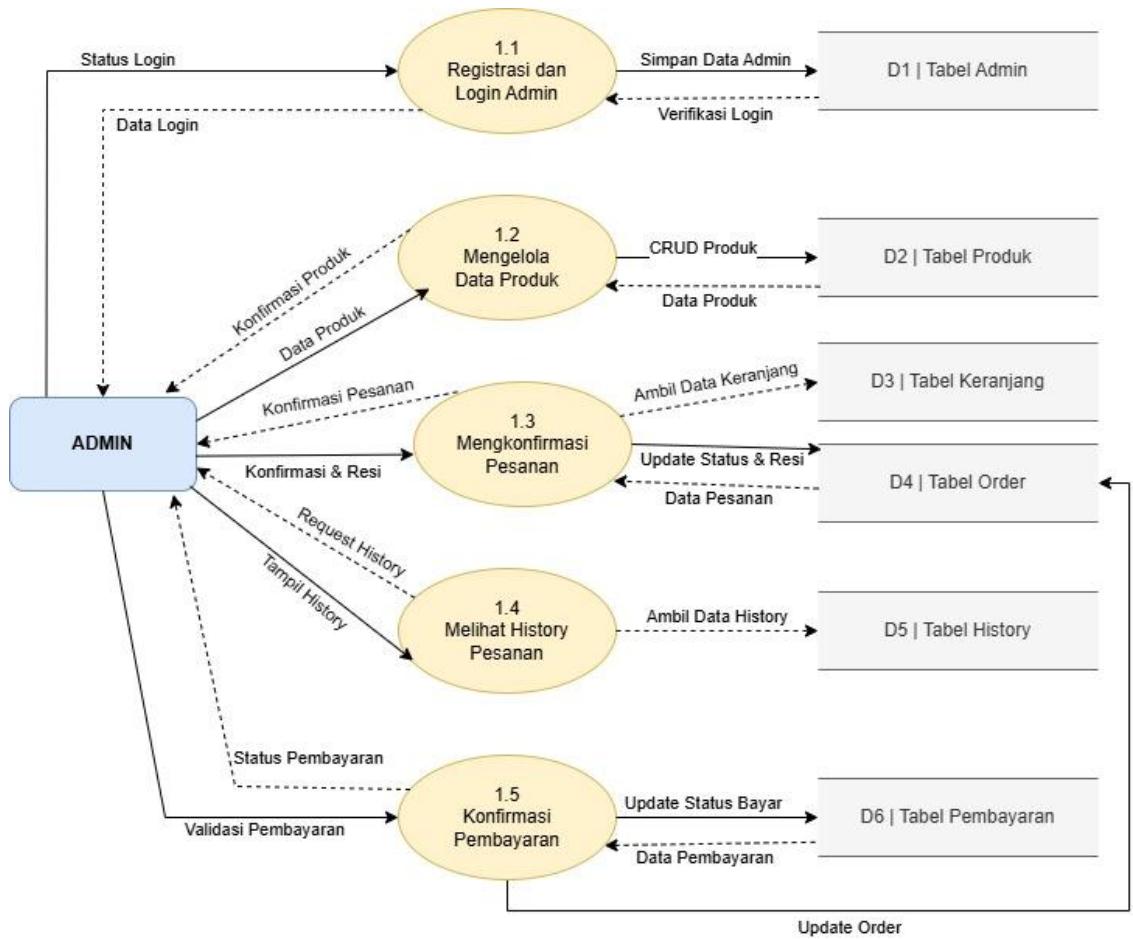
3.1.2 Diagram Level 0

Diagram 0 merupakan diagram yang menunjukkan alur proses dari data flow diagram. Diagram 0 menyajikan gambaran lengkap tentang sistem yang dikaji, menampilkan fungsi-fungsi inti atau proses yang ada, aliran data, serta entitas eksternal. Berikut merupakan diagram 0 dari aplikasi Sweet Repeats :

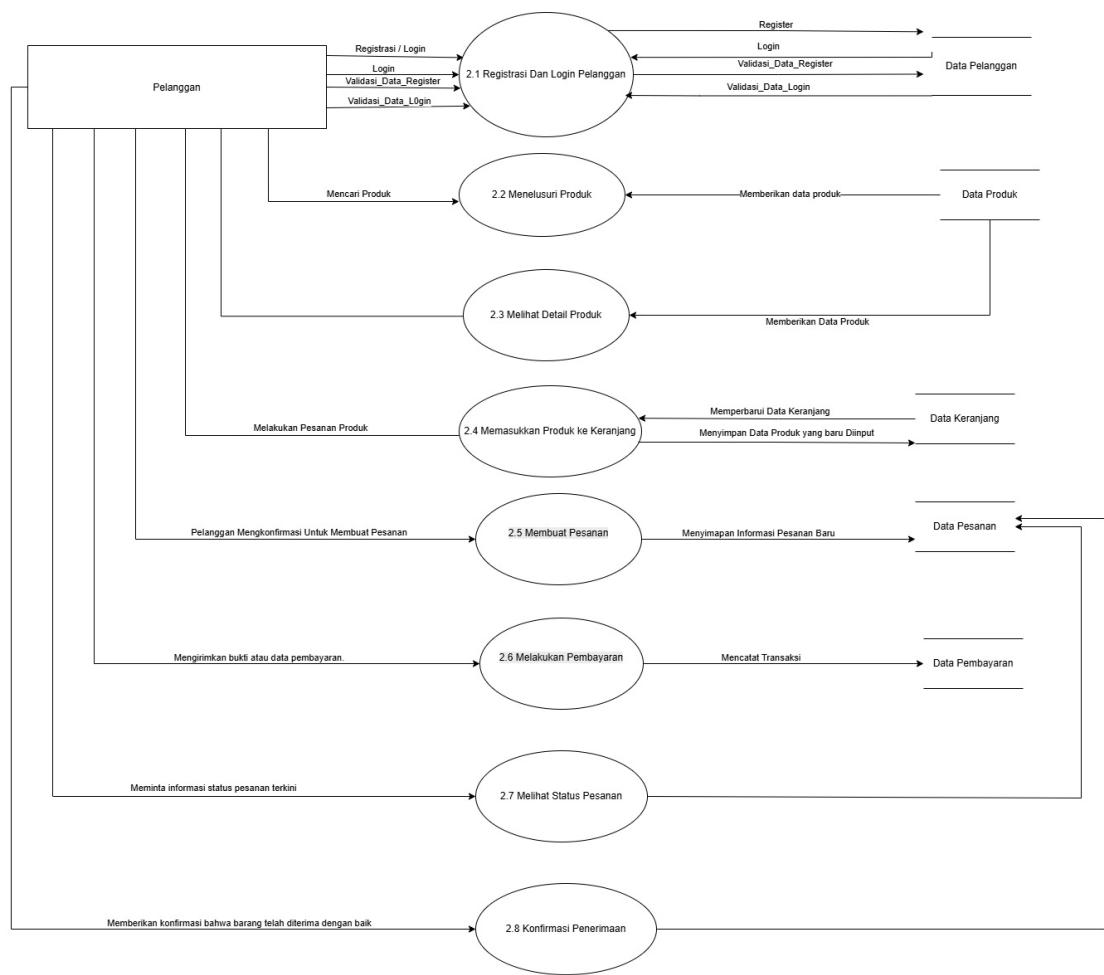


3.2 Dekomposisi Proses Konkuren

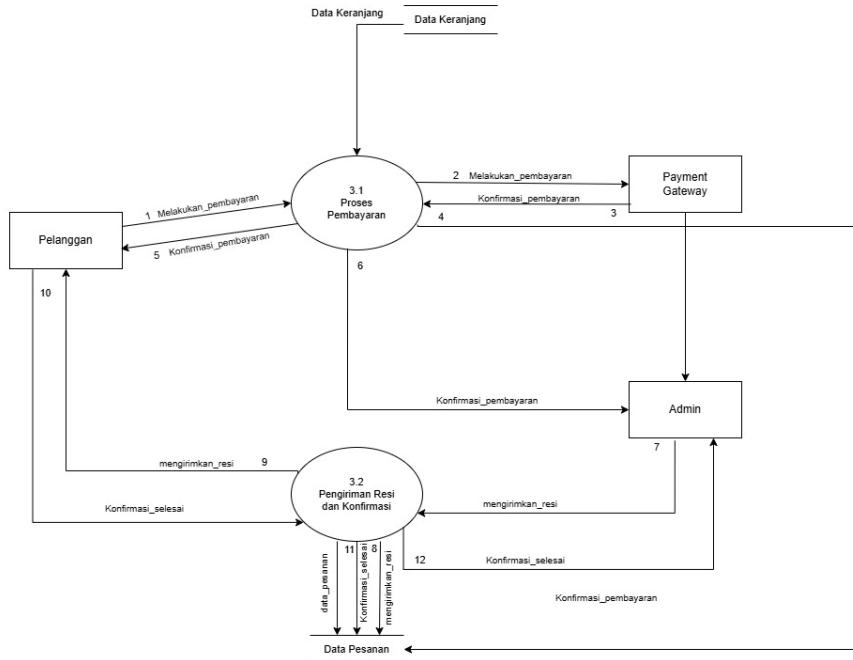
3.2.1 Diagram Level 1 (Rinci) 1.0



3.2.2 Diagram Level 1 (Rinci) 2.0

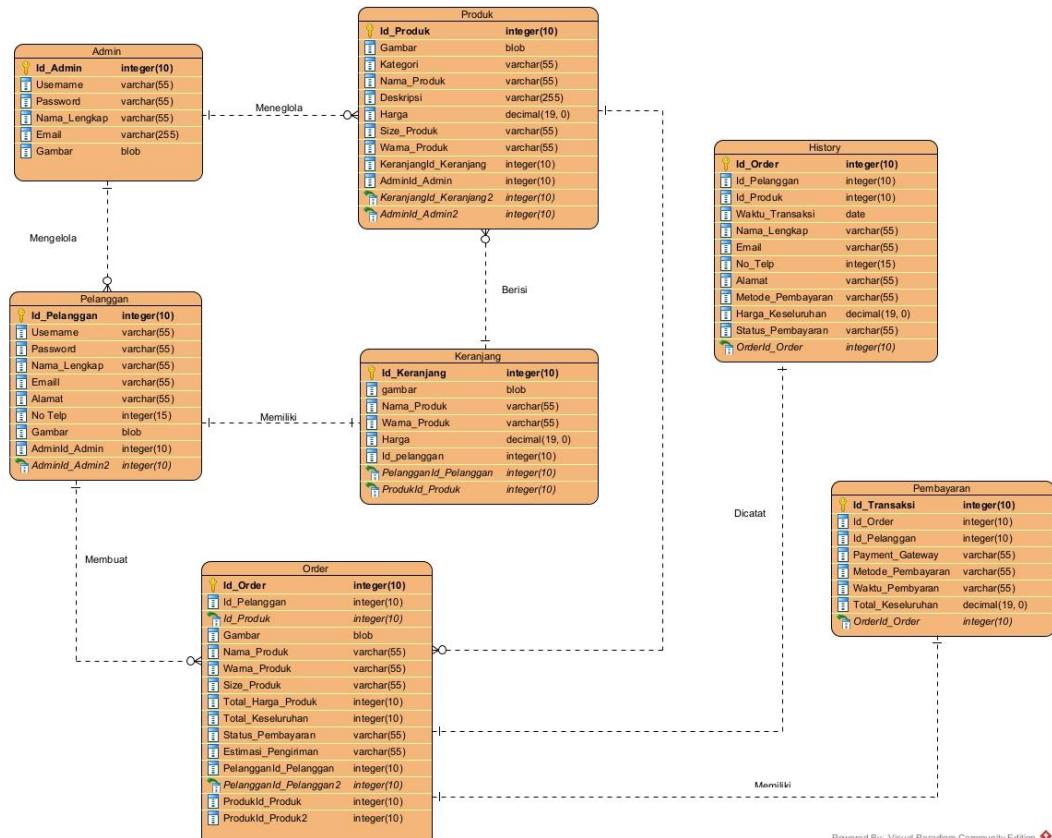


3.2.3 Diagram Level 1 (Rinci) 3.0



3.3 Logika Struktur Data

Struktur data logika dalam sistem aplikasi Sweet Repeats terdapat struktur Database yang dijabarkan dengan ERD.



Pada ERD terdapat tabel pelanggan, tabel admin, tabel produk, tabel keranjang , tabel produk, tabel order, tabel history dan tabel pembayaran.

- Tabel Pelanggan

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Pelanggan	Integer	Id unik pelanggan yang dibuat secara otomatis
Username	Varchar	Nama Pengguna untuk login ke sistem
Password	Varchar	Kata Sandi terenkripsi untuk autentikasi
Nama_Lengkap	Varchar	Nama lengkap pelanggan
Email	Varchar	Alamat email pelanggan
No_Telp	Integer	Nomor telepon pelanggan
Alamat	Varchar	Alamat lengkap tempat tinggal pelanggan
Gambar	Blob	Foto profile pelanggan dalam format binary

- Tabel Admin

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Admin	Integer	Id unik admin yang dibuat secara otomatis
Username	Varchar	Nama admin untuk login ke sistem
Password	Varchar	Kata sandi terenkripsi untuk autentikasi
Nama_Lengkap	Varchar	Nama lengkap admin
Email	Varchar	Alamat email admin
Gambar	Blob	Foto Profile admin dalam format binary

- Tabel Produk

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Produk	Integer	Id unik produk yang dibuat secara otomatis
Gzambar	Blob	Foto produk dalam format binary untuk ditampilkan
Kategori	Varchar	Kategori/jenis produk (misal: Pakaian, Topi, Tas)
Nama_Produk	Varchar	Nama produk yang dijual
Deskripsi	Varchar	Penjelasan detail tentang produk
Harga	Varchar	Harga jual produk
Size Produk	Varchar	Ukuran produk yang tersedia (S, M, L, XL, dll)
Warna Produk	Varchar	Pilihan warna/varian produk yang tersedia

- Tabel Keranjang

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Keranjang	Integer	Id unik keranjang belanja yang dibuat otomatis
Id_Produk	Integer	Id produk yang ditambahkan ke keranjang (relasi ke tabel produk)
gambar	Blob	Foto produk dalam keranjang dalam format binary
Nama_Produk	Varchar	Nama produk yang ada di keranjang
Warna_Produk	Varchar	Warna/varian produk yang dipilih
Harga	Varchar	Harga satuan produk
Alamat_Pengiriman	Varchar	Alamat tujuan pengiriman barang
Metode_Pembayaran	Varchar	Cara pembayaran yang dipilih (Transfer/COD/E-wallet)
Pilihan_Pengiriman	Varchar	Jasa pengiriman yang dipilih (JNE/J&T/SiCepat, dll)
Subtotal_Order	Varchar	Total harga produk sebelum ongkir
Harga_Ongkir	Varchar	Biaya ongkos kirim
Total_Keseluruhan	Varchar	Total pembayaran (subtotal + ongkir)

- Tabel Order

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Order	Integer	Id unik untuk setiap transaksi order yang dibuat otomatis
Id_Pelanggan	Integer	Id pelanggan yang melakukan order (relasi ke tabel pelanggan)
Id_Produk	Integer	Id produk yang dipesan (relasi ke tabel produk)
Gambar	Blob	Foto/gambar produk yang dipesan dalam format binary
Nama_Produk	Varchar	Nama produk yang dipesan
Warna_Produk	Varchar	Warna/varian produk yang dipilih
Size_Produk	Varchar	Ukuran produk yang dipesan
Total_Harga_Produk	Varchar	Total harga produk (harga × jumlah)
Total_Keseluruhan	Varchar	Total pembayaran keseluruhan order
Status_Pembayaran	Varchar	Status pembayaran (Lunas/Belum Lunas/Pending)
Estimasi_Pengiriman	Varchar	Perkiraan waktu pengiriman produk

- Tabel History

Data Item	Type	Deskripsi
Id_History	Integer	Id unik untuk setiap record riwayat transaksi yang dibuat otomatis
Id_Order	Integer	Id order/transaksi (relasi ke tabel order)
Id_Pelanggan	Integer	Id pelanggan yang melakukan transaksi (relasi ke tabel pelanggan)
Waktu_Transaksi	Date	Tanggal dan waktu saat transaksi dilakukan
Nama_Lengkap	Varchar	Nama lengkap pelanggan yang bertransaksi
Email	Varchar	Alamat email pelanggan untuk konfirmasi
No_Telp	Varchar	Nomor telepon pelanggan
Alamat	Varchar	Alamat pengiriman barang
Metode_Pembayaran	Varchar	Metode pembayaran yang digunakan (Transfer Bank/E-Wallet/Cash On Delivery)
Harga_Keseluruhan	Varchar	Total nilai transaksi keseluruhan
Status_Pembayaran	Varchar	Status pembayaran transaksi (Pending/Complete/Cancelled)

- Tabel Pembayaran

Data Item	Type	Deskripsi
Id_Transaksi	Integer	Id unik untuk setiap transaksi pembayaran yang dibuat otomatis
Id_Order	Varchar	Id order yang dibayar (relasi ke tabel order)
Id_Pelanggan	Varchar	Id pelanggan yang melakukan pembayaran (relasi ke tabel pelanggan)
Payment_Gateway	Varchar	Platform pembayaran yang digunakan (Midtrans/Xendit/PayPal, dll)
Metode_Pembayaran	Varchar	Metode pembayaran yang dipilih (Transfer Bank/E-Wallet/Cash On Delivery/Kartu Kredit)
Waktu_Pembayaran	Varchar	Tanggal dan waktu pembayaran dilakukan
Total_Keseluruhan	Varchar	Total nominal yang dibayarkan

3.4 Modul

3.4.1 Modul Register Admin

3.4.1.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Registrasi	Form Input	Admin	Mobile
2	Validasi Data Registrasi	Validasi	Admin	Mobile
3	Pilih Role (Customer/ Admin)	Dropdown	Admin	Mobile
4	Simpan Data	Insert	Admin	Mobile

3.4.1.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.2 Modul Register Pelanggan

3.4.2.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Registrasi	Form Input	Pelanggan	Mobile
2	Validasi Data Registrasi	Validasi	Pelanggan	Mobile

3	Pilih Role (Customer/Admin)	Dropdown	Pelanggan	Mobile
4	Simpan Data	Insert	Pelanggan	Mobile

3.4.2.2 Spesifikasi Layar Utama

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application's registration screen. The app has a light brown background with a dark brown header bar. The header features the text "SWEET REPEATS" and "TRIFTHING STORE". Below the header is a white rounded rectangle containing the word "REGISTER". Underneath "REGISTER", there is a link "you already have account? Log in". The registration form consists of four text input fields: "Email", "Username", "Password", and "Role". Each field has a placeholder text above it. In the first screenshot (left), the placeholders are still visible. In the second screenshot (right), the placeholders have been replaced by actual user inputs: "shafasalsabila@gmail.com" for Email, "shafa" for Username, "*****" for Password, and "Customer" for Role. A "Register" button is located at the bottom right of the form.

3.4.3 Modul Login Admin

3.4.3.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Registrasi	Form Input	Admin	Mobile
2	Validasi Data Registrasi	Validasi	Admin	Mobile
4	Simpan Data	Insert	Admin	Mobile

3.4.3.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.4 Modul Login Pelanggan

3.4.4.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Registrasi	Form Input	Admin	Mobile
2	Validasi Data Registrasi	Validasi	Admin	Mobile
4	Simpan Data	Insert	Admin	Mobile

3.4.4.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.5 Modul Produk

3.4.5.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Produk	Form Input	Admin	Mobile
2	Validasi Data Produk	Validasi	Produk	Mobile
3	Upload Foto Produk	Upload File	Admin	Mobile
4	Menampilkan List Produk	List/Table	Produk	Mobile
5	Update Data Produk	Form Input	Admin	Mobile
6	Delete Data Produk	Button Warning	Admin	Mobile

3.4.5.2 Spesifikasi Layar Utama

SWEET REPEATS

Add Product

No	Image	Category	Product Name
1.		Skirt	Midnight Blue Denim Skirt
2.		T - Shirt	Polo Ralph Lauren
3.		Dress	Smocked Puff Sleeve Dress

SWEET REPEATS

Add Product

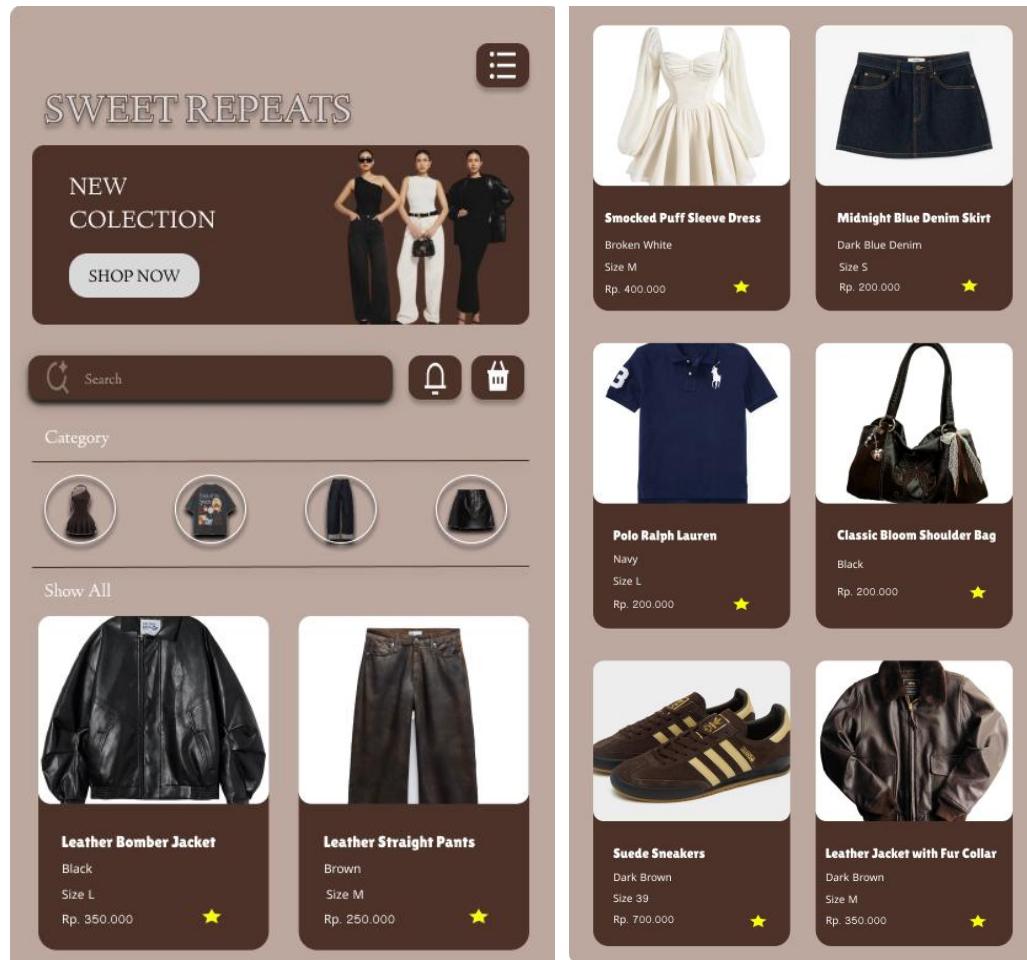
No	Image	Category	Product Name	Description	Price	Size	Color	Action
1.		Skirt	Midnight Blue Denim Skirt	Stylish mini skirt for casual wear	Rp. 200.000	S	Dark Blue Denim	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
2.		T - Shirt	Polo Ralph Lauren	Comfortable polo shirt for daily use	Rp. 200.000	L	Navy	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
3.		Dress	Smocked Puff Sleeve Dress	Features a smocked sweetheart neckline	Rp. 400.000	M	Broken White	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

3.4.6 Modul Pelanggan

3.4.6.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Banner Promosi	Display	-	Mobile
2	Search Produk	Search Bar	Produk	Mobile
3	Filter by Kategori	Filter Icon	Produk	Mobile
4	Menampilkan List Produk	Grid List	Produk	Mobile
5	Navigasi ke Keranjang	Button Icon	-	Mobile
6	Navigasi ke Notifikasi	Button Icon	-	Mobile
7	View Detail Produk	Navigation	Produk	Mobile

3.4.6.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.7 Modul Detail Produk

3.4.7.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Foto Produk	Image Gallery	Produk	Mobile
2	Menampilkan Detail Produk	Display	Produk	Mobile
3	Menampilkan Rating	Display	Reviews	Mobile
4	Add to Cart	Button	Order	Mobile
6	Shop Now (Direct Checkout)	Button	Order	Mobile
7	Back Navigation	Button	-	Mobile

3.4.7.2 Spesifikasi Layar Utama

The image displays two product cards side-by-side. Each card features a large product image at the top, followed by a dark brown information panel and a light brown call-to-action panel at the bottom.

Product Card 1 (Left):

- Image:** A white smocked puff sleeve dress.
- Rating:** ★ 4.8
- Brand:** SWEET REPEATS
- Name:** Smocked Puff Sleeve Dress
- Price:** Rp. 400.000
- Description:** Features a smocked sweetheart neckline with long, voluminous elastic-shoulder puff sleeves.
- Size:** Size M
- Color:** Broken White

Call-to-Action: Shop Now

Product Card 2 (Right):

- Image:** A black leather bomber jacket.
- Rating:** ★ 4.9
- Brand:** SWEET REPEATS
- Name:** Leather Bomber Jacket
- Price:** Rp. 350.000
- Description:** Leather bomber jacket with a smooth finish and zipper closure, comfortable for daily wear.
- Size:** Size L
- Color:** Black

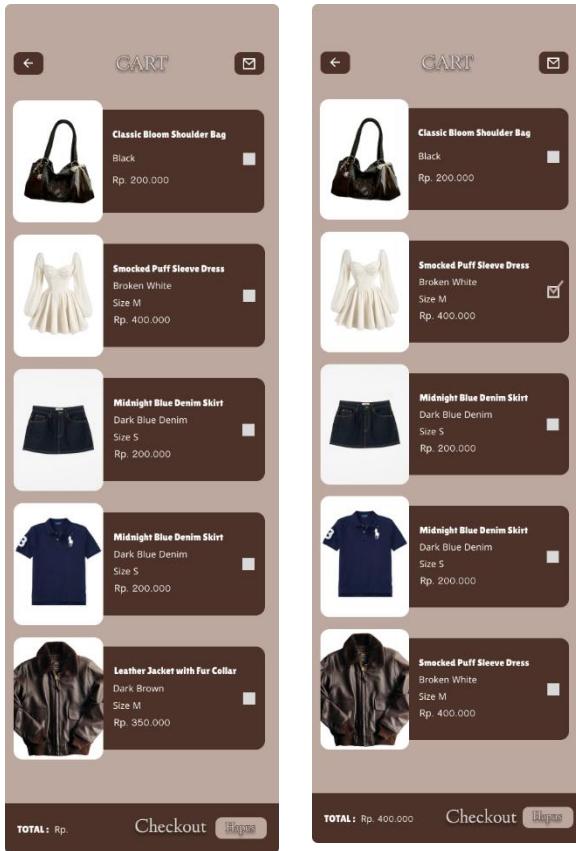
Call-to-Action: Shop Now

3.4.8 Modul Keranjang

3.4.8.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan List Produk di Cart	List View	Order	Mobile
2	Menampilkan Detail Item (Foto, Nama, Harga)	Display	Produk	Mobile
3	Select/Unselect Item	Checkbox	Order	Mobile
4	Hapus Item dari Cart	Button	Order	Mobile
6	Kalkulasi Total Harga	Button Icon	-	Mobile
7	Navigasi ke Messages	Image Gallery	Produk	Mobile
8	Back Navigation	Button	-	Mobile
9	Proceed to Checkout	Button	Order	Mobile

3.4.8.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.9 Modul History

3.4.9.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan List Transaksi	Table/List	Order, Pembayaran	Mobile
2	Transaksi by Date	Display	Order	Mobile
3	Payment Status	Display	Pembayaran	Mobile
4	Payment Method	Display	Pembayaran	Mobile
6	Update Payment Status	Update	Pembayaran	Mobile
7	Kalkulasi Total Harga	Calculation	Pembayaran	Mobile

3.4.9.2 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot displays the Sweet Repeats mobile application interface. On the left, there is a sidebar with the brand name "SWEET REPEATS" and a three-dot menu icon. The main content area shows a table of transaction history and a detailed view of a specific transaction.

TRANSAKSI

No	Id Product	Transaction Time
1.	O221	18 - Januari - 2025
2.	O222	07 - Januari - 2025
3.	O223	02 - Januari - 2025
4.	O224	30 - Desember - 2025
5.	O225	30 - Desember - 2025

SWEET REPEATS

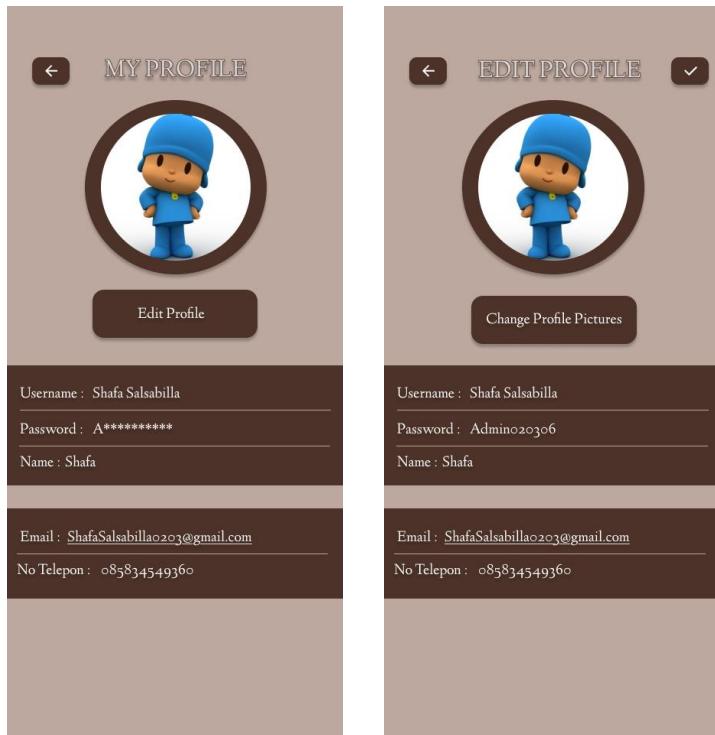
No	Id Product	Transaction Time	Ful Name	Email	Phone Number	Address	Payment Method	Total Amount	Promo Term
1.	O221	18 - Januari - 2025	Sukri Sulistiyo Zainah	sukrisulistiyo@gmail.com	082377335247	Jl. Taman Sari	Cash on Delivery	Rp. 400.000	Avaling
2.	O222	07 - Januari - 2025	Tasya Nafisa Gunawati	tasyahabigmail.com	081234567890	Jl. Duta	Bank	Rp. 300.000	Barang
3.	O223	02 - Januari - 2025	Rajani Putri Indayani	rajaniputri@gmail.com	082377456803	Jl. Candi	E-Wallet	Rp. 400.000	Barang
4.	O224	30 - Desember - 2025	Moch. Rizwade A. S	rizzwade@gmail.com	082377423807	Jl. Cipenggang	Cash on Delivery	Rp. 500.000	Barang
5.	O225	30 - Desember - 2025	M. Yusran Pidjali M. S	lidin@gmail.com	082377456809	Jl. Bonang	Bank	Rp. 400.000	Barang

3.4.10 Modul Profile Admin

3.4.10.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Data Profile	Display	Admin	Mobile
2	Upload/Change Profile Picture	Upload Image	Admin	Mobile
3	Edit Username	Form Input	Admin	Mobile
4	Edit Password	Form Input	Admin	Mobile
6	Edit Name	Form Input	Admin	Mobile
7	Edit Email	Form Input	Admin	Mobile
8	Edit Phone Number	Form Input	Admin	Mobile

3.4.10.2 Spesifikasi Layar Utama

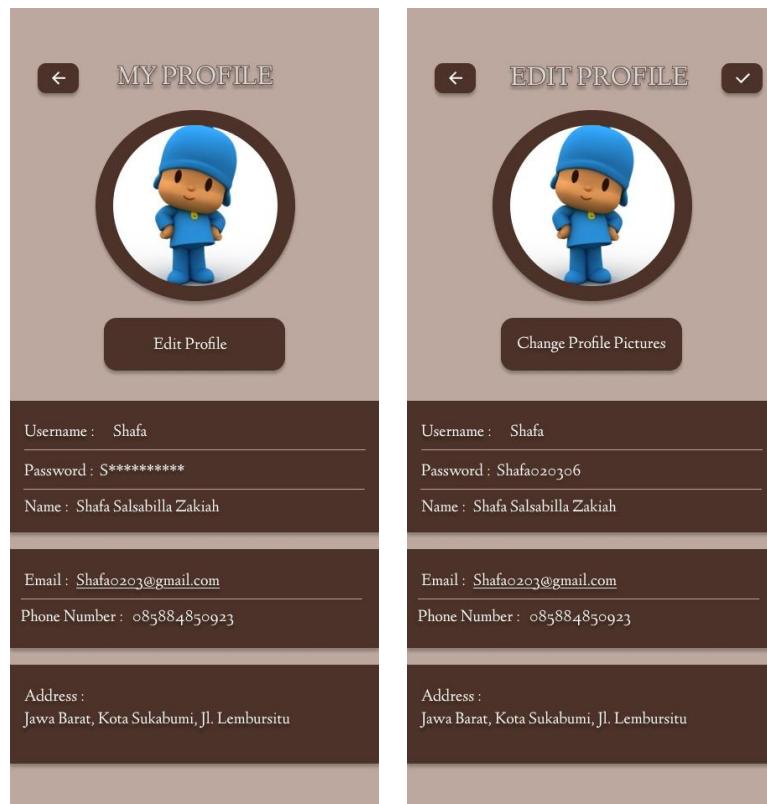


3.4.11 Modul Profile Pelanggan

3.4.11.1 Fungsi Model

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Data Profile	Display	Pelanggan	Mobile
2	Upload/Change Profile Picture	Upload Image	Pelanggan	Mobile
3	Edit Username	Form Input	Pelanggan	Mobile
4	Edit Password	Form Input	Pelanggan	Mobile
6	Edit Name	Form Input	Pelanggan	Mobile
7	Edit Email	Form Input	Pelanggan	Mobile
8	Edit Phone Number	Form Input	Pelanggan	Mobile

3.4.11.2 Spesifikasi Layar Utama



SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT PLAN

1. PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Proyek

Sweet Repeats adalah aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk jual beli pakaian bekas berkualitas, menyediakan platform user-friendly bagi pengguna yang ingin menemukan outfit atau fashion terkini yang sedang tren tanpa mengorbankan kualitas. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat menjelajahi berbagai kategori. Sweet Repeats juga menyediakan sistem pembayaran yang aman, memungkinkan transaksi yang terpercaya, serta fitur ulasan dan penilaian untuk membantu pengguna membuat keputusan yang tepat. Sweet Repeats sebuah solusi ideal bagi mereka yang mendukung gaya hidup berkelanjutan dan ingin mencari pakaian berkualitas tanpa harus membeli yang baru.

1.2 Dokumen – Dokumen Dalam Proyek

- SPMP (Software Project Management Plant)
- SRS (Software Requirements Specification)
- SDD (Software Design Document)
- STD (Software Testing Document)

1.3 Evolusi SPMP

Pada proyek ini ditujukan untuk masing-masing anggota dan harus bertanggung jawab pada dokumen projek yang dibuat, setiap personal harus mampu mempertanggung jawabkan setiap job desk yang ditentukan.

1.4 Material Acuan

- IEEE

<https://www1.in.tum.de/stars.globalse.org/stars1/docs/SPMP/Examples/Examples>.

1.5 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Mobile	Sistem Operasi berbasis mobile yang dirancang khusus untuk perangkat smartphone dengan platform Android dan iOS bertujuan untuk menyediakan pengalaman pengguna yang optimal Dengan berbagai perangkat keras dan fitur canggih yang mendukung kebutuhan pengguna mobile. Dengan antarmuka
--------	---

	yang intuitif dan responsif, sistem ini memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi, melakukan multitasking, dan mengelola file secara efisien. Sistem operasi ini juga menawarkan pengalaman yang lebih baik, menjadikannya pilihan ideal bagi pengguna yang memprioritaskan kecepatan, efisiensi, dan kenyamanan dalam penggunaan sehari-hari.
SPMP	Software Project Management Plan
Sweet Repeats	Aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk jual beli pakaian bekas berkualitas
IEEE	(Singkatan : Institute of Electrical and Electronics Engineers) Sebuah organisasi profesi nirlaba yang terdiri dari banyak ahli di bidang teknik yang mempromosikan pengembangan standar – standar dan bertindak sebagai pihak yang mempercepat teknologi – teknologi baru dalam semua aspek dalam industri dan rekayasa (engineering), yang mencakup telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan elektronika.

2. ORGANISASI PROYEK

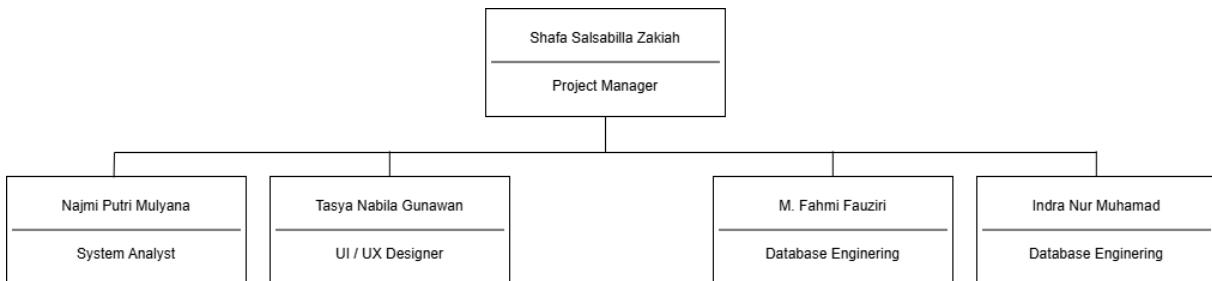
2.1 Model Proses

Model Proses yang digunakan pada perancangan Sweet Repeats adalah Metode Agile dengan pendekatan Scrum, yang memungkinkan pengembangan aplikasi secara fleksibel dan iteratif, serta mendorong kolaborasi aktif dengan pengguna untuk memastikan bahwa kebutuhan dan preferensi mereka terpenuhi. Dalam kerangka Scrum, tim pengembang bekerja dalam siklus sprint untuk menyelesaikan daftar tugas tertentu, sambil melakukan rapat harian untuk memantau progres dan mengatasi hambatan. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk merespons perubahan tren mode dengan cepat, melakukan pengujian berkelanjutan pada setiap iterasi, dan mengintegrasikan umpan balik pengguna secara langsung untuk meningkatkan pengalaman aplikasi.

2.1.1 Definisi

Scrum adalah kerangka kerja dalam metodologi Agile yang digunakan untuk mengelola dan mengembangkan proyek dengan menekankan kolaborasi, fleksibilitas, dan kontinuitas, di mana tim bekerja dalam siklus waktu tetap yang disebut sprint untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan. Rapat rutin membantu tim dalam memantau progres, merencanakan pekerjaan, dan mengevaluasi proses kerja untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, Scrum memungkinkan tim untuk merespons perubahan dengan cepat dan meningkatkan kualitas produk melalui umpan balik yang berkelanjutan.

2.2 Struktur Organisasi



2.3 Lingkup dan Tanggung Jawab

No.	Tugas	Penjelasan
1.	Project Manager	Mengintegrasikan berbagai kegiatan yang berbeda untuk mencapai tujuan tertentu, bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan, dan menjadi pusat koordinasi antar tim. Sebagai komunikator utama, Project Manager memastikan setiap anggota tim mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas mereka. Project Manager juga aktif membantu anggota tim dengan memberikan arahan yang jelas, menyelesaikan hambatan teknis maupun non-teknis, serta memastikan setiap tugas dapat dikerjakan secara efisien.
2.	Database Engineer	Pengelola pusat kendali data dalam proyek, mencakup pengelolaan sistem basis data, perancangan struktur data, hingga memastikan data yang dibutuhkan dapat diakses dengan optimal oleh tim lain, sesuai kebutuhan proyek.
3.	System Analyst	Menganalisis kebutuhan sistem yang akan diimplementasikan, mengevaluasi kelebihan dan kekurangan sistem, serta memberikan hasil analisis yang menjadi panduan bagi Database Engineer dan UI/UX Designer untuk pengembangan lebih lanjut.
4.	UI / UX Designer	Merancang desain aplikasi secara menyeluruh, mulai dari antarmuka hingga pengalaman pengguna. Bekerja sama erat dengan System Analyst untuk memastikan desain sesuai kebutuhan fungsional, serta berkoordinasi dengan Database Engineer untuk mendukung data yang diperlukan dalam desain.

3. PROSES MANAJERIAL

3.1 Tujuan dan Proses Manajerial

Proyek Sweet Repeats bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi mobile yang memungkinkan jual beli pakaian bekas berkualitas dengan pengalaman pengguna yang mudah, aman, dan efisien. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pasar thrifting yang terus berkembang, dengan fokus pada penyediaan fitur-fitur inovatif seperti antarmuka yang intuitif, sistem pencarian yang efisien, dan sistem pembayaran yang aman.

3.2 Asumsi, Keterkaitan, dan Batasan

Asumsi Proyek adalah Sebagai Berikut :

- Tim Terdiri Dari 4 Orang :
 1. Project Manager : Mengatur timeline proyek dengan pendekatan Agile untuk memastikan setiap tahapan pengembangan berlangsung sesuai jadwal yang fleksibel, sambil melakukan koordinasi yang efektif antara anggota tim. Dengan merencanakan sprint yang jelas, tim dapat memantau kemajuan secara berkala, mengidentifikasi potensi hambatan, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan.
 2. UI / UX Designer : Mendesain antarmuka pengguna (User Interface) yang responsif, menarik, dan mudah digunakan, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal. Menggunakan Figma sebagai alat desain utama untuk membuat mockup dan prototype interaktif, memungkinkan kolaborasi yang efisien dan umpan balik langsung dari anggota tim.
 3. Database Engineer : Merancang dan mengembangkan database yang efisien untuk menyimpan berbagai data penting, termasuk informasi produk, pelanggan, pesanan, dan transaksi lainnya. Database ini akan dirancang dengan mempertimbangkan struktur yang optimalkan untuk memudahkan akses dan pengolahan data, memungkinkan tim untuk mengelola informasi dengan efektif dan mendukung fitur aplikasi secara keseluruhan.
 4. System Analyst : Membuat model sistem menggunakan UML, termasuk Use Case Diagram untuk mengidentifikasi interaksi antara pengguna dan fitur aplikasi, serta Activity Diagram untuk menggambarkan alur proses bisnis seperti pemesanan produk. Mengembangkan Sequence Diagram untuk menunjukkan urutan interaksi antar objek dan Class Diagram untuk memperlihatkan struktur data, sehingga mendukung pengembangan yang lebih terarah.
- Ketersediaan peralatan dan perangkat lunak

Semua anggota tim memiliki akses ke Hardware (laptop/PC) dengan spesifikasi yang mendukung Perancangan serta Software pengembangan seperti Visual Paradigm, Draw.io, Figma dll.

Substansi Proyek adalah sebagai berikut :

- Aplikasi mobile ini dirancang sebagai platform jual beli pakaian bekas berkualitas (thrift).
- Platform Ini Memungkinkan Pengguna untuk :
 1. Admin : Input produk pakaian bekas, lengkap dengan deskripsi dan harga.
 2. Pelanggan : Menelusuri dan membeli pakaian bekas berdasarkan kategori.

Kendala Proyek adalah sebagai berikut :

- Anggaran terbatas untuk beberapa Software yang membutuhkan fitur Premium Seperti Visual Paradigm.
- Masalah perangkat yang sering *ngehang* atau tidak stabil sangat menghambat produktivitas.
- Kendala cuaca yang sulit diprediksi, yang dapat menghambat pelaksanaan penggeraan projek bersama.

3.3 Manajemen Resiko

RESIKO	MANAJEMEN RESIKO
Estimasi Biaya dan Waktu	Melakukan estimasi yang akurat terhadap biaya dan waktu proyek agar risiko pembengkakan anggaran dan keterlambatan dapat diminimalisir
Terlambat Membangun Kebutuhan Software	Melakukan perencanaan yang matang serta komunikasi yang efektif antara tim pengembang dan pemangku kepentingan.
Kegagalan Pada Komponen - Komponen	Mengimplementasikan pengujian yang menyeluruh pada setiap komponen dapat mengurangi kemungkinan kegagalan, serta memastikan bahwa solusi yang dikembangkan berfungsi sesuai harapan.
Kegagalan Kinerja Real – Time	Menerapkan pemantauan secara terus – menerus dan strategi optimasi yang tepat
Pengembangan Terlalu Sulit Karena Teknis	Mengidentifikasi dan menjelaskan dengan jelas tantangan teknis yang dihadapi dalam proyek, sehingga solusi yang efektif dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut.
Kegagalan Menjalankan Tugas Eksternal	Menggunakan metode benchmarking untuk membandingkan dengan standar eksternal.

3.4 Mekanisme Pemantauan dan Pengendalian

- Kerja Kelompok 7x Dalam Seminggu
- Penyimpanan dokumen secara Bersama.

4. PROSES TEKNIS

4.1 Metode, Alat, dan Teknik

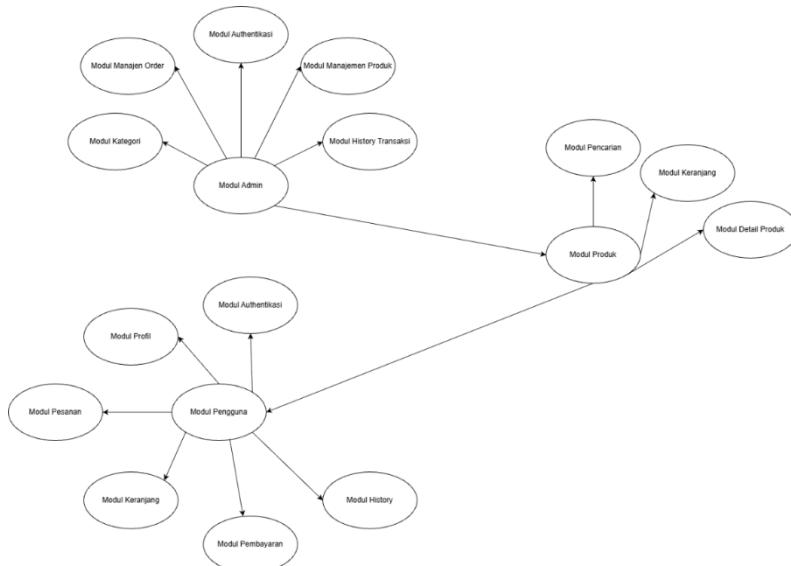
Proyek pengembangan aplikasi mobile Sweet Repeats untuk thrifting mengadopsi kerangka kerja Agile dengan pendekatan Scrum, yang memungkinkan fleksibilitas dan iterasi meskipun terdapat keterbatasan dalam sumber daya. Metode ini dilakukan melalui siklus Sprint, di mana tim melakukan diskusi rutin untuk membagi fitur-fitur utama seperti katalog produk, pencarian, dan profil pengguna menjadi bagian-bagian kecil yang dikerjakan secara bertahap. Fokus utama dari pendekatan ini adalah menghasilkan mockup fungsional yang dapat langsung diuji dan dievaluasi oleh tim, sehingga setiap kendala teknis dapat diidentifikasi dan diatasi lebih awal, tanpa mengganggu keseluruhan jadwal pengembangan, serta memastikan aplikasi Sweet Repeats dapat memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dan efektif bagi pengguna.

4.2 Dokumentasi Perangkat Lunak

Dokumentasi perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi pengalaman berbelanja thrifting, mencakup berbagai aspek penting dari pengembangan aplikasi ini. Aplikasi ini menawarkan fitur utama seperti katalog produk, pencarian, profil pengguna, sistem pembayaran, serta notifikasi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Proses pengembangan dilakukan menggunakan metode Agile dengan pendekatan Scrum, melibatkan kegiatan seperti perencanaan sprint, daily standup, review sprint, dan evaluasi proses. Pengujian dilakukan secara rutin untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5. JADWAL DAN BUDGET

5.1 Paket Pekerjaan



No	NIM	Nama	Job
1.	20240050107	Shafa Salsabilla Zakiah	<ul style="list-style-type: none"> • STD • Sequence Diagram • Mockup • ERD
2.	20240050014	Najmi Putri Mulyana	<ul style="list-style-type: none"> • Diagram Level 0 • Diagram Activity • Mockup • SPMP • STD
3.	20240050092	Tasya Nabila Gunawan	<ul style="list-style-type: none"> • Diagram Konteks • Diagram Use Case • Mockup • SRS
4.	20240050099	M. Fahmi Fauziri	<ul style="list-style-type: none"> • DFD Level 1 • SRS (Use Case) • Sequence Diagram
5.	20240050103	Indra Nur Muhamad	<ul style="list-style-type: none"> • Diagram Level 1 • SRS (Use Case)

5.2 Jadwal

No	Kegiatan	November		Desember				Januari			
		IV	I	II	III	IV		I	II	III	IV
1	Studi Literatur										
2	Analisis Kebutuhan Sistem										
3	Perancangan Aplikasi (SDD & SRS)										
4	Prototyping Aplikasi (Mockup)										
5	Pengujian Hasil Prototyping										
6	Revisi Aplikasi										
7	Implementasi Database										
8	Penyusunan Laporan										
9	Presentasi										
10	Revisi Laporan										

5.3 Budget

No	Kebutuhan	Jumlah Barang	Satuan	Harga	Jumlah Harga
1	Laptop	5	Unit	Rp. 10.000.000	Rp. 50.000.000
2	Smartphone	5	Unit	Rp. 5.000.000	Rp. 25.000.000
3	Internet (Nov - Jan)	1	Paket	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000
4	Konsumsi Tim (21 Pertemuan)	105	Pcs	Rp. 50.000	Rp. 5.250.000
5	Transportasi	120	Liter	Rp. 20.000	Rp. 2.400.000
6	Gaji Anggota (3 Bulan)	5	Orang	Rp. 1.000.000	Rp. 5.000.000
Jumlah Total Biaya					Rp. 89.150.000

SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION (SRS)

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya dokumen SRS ini adalah untuk menjelaskan tentang spesifikasi kebutuhan apa saja yang digunakan pada Mobile Sweet Repeats (Aplikasi Penjualan dan Pembelian Pakaian Bekas) seperti Rancangan Sistem, Mockup, dan lain-lain.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem dari perangkat lunak ini akan menjadi Aplikasi Publik yang berbasis Mobile, aplikasi yang ditujukan untuk khalayak umum yang memiliki minat terhadap fashion berkelanjutan dan thrifting. Sweet Repeats (Aplikasi Penjualan dan Pembelian Pakaian Bekas) merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu pengguna mendapatkan informasi mengenai pakaian second berkualitas dan melakukan transaksi jual beli secara daring. Pengguna dapat berfungsi sebagai pembeli (buyer) untuk mencari serta membeli pakaian thrift, atau sebagai penjual (seller) untuk menjajakan pakaian bekas milik mereka. Admin mengatur platform dan memastikan mutu transaksi.

Istilah	Definisi
Mobile	Aplikasi untuk smartphone yang memudahkan pengguna mencari, membeli, dan menjual baju bekas yang berkualitas, serta dirancang untuk pengembangan aplikasi di platform Android dan iOS.
Thrifting	Kegiatan membeli dan menjual barang bekas, seperti pakaian, Sepatu dan tas yang masih layak pakai dan harga yang lebih terjangkau dari harga pasar.
Pengguna	Individu yang menggunakan aplikasi Sweet Repeats untuk mencari, membeli, atau menjual pakaian bekas. Pengguna dapat berperan sebagai pembeli (buyer) atau penjual (seller).
Admin	Pengelola sistem dalam aplikasi Sweet Repeats yang bertanggung jawab untuk mengawasi dan mengelola transaksi jual beli, memastikan kualitas produk, dan laporan penjualan.

Payment Gateway	Sistem yang memproses transaksi pembayaran secara online, menghubungkan antara pengguna dan penyedia layanan pembayaran.
Sw.eet Repeats	Aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membeli dan menjual pakaian bekas yang berkualitas.
UI / UX	UI mencakup elemen grafis aplikasi, sedangkan UX menggambarkan interaksi pengguna. Untuk memastikan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan platform.
IEEE	Singkatan: IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) merupakan sebuah organisasi non-profit yang terdiri dari sejumlah pakar di sektorteknik yang mendukung peningkatan norma-norma dan berperan sebagai agen yang mempercepat teknologi-teknologi baru di setiap aspek dalam industri dan rekayasa. yang meliputi telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan,antarisika, serta elektronika

1.3 Referensi

1.4 Overview

Dokumen ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan tentang dokumen SRS yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan yang dikembangkan oleh kami yaitu definisi, referensi, dan deskripsi umum. Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai aplikasi yang akan dikembangkan meliputi fungsi, karakteristik pengguna, batasan dan asumsi yang diambil dalam pengembangan aplikasi. Bagian ke tiga berisi uraian aplikasi secara lebih rinci.

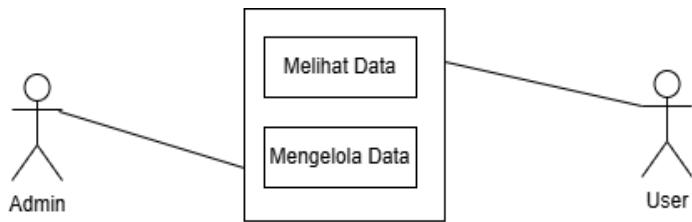
2. Gambaran Umum

Sweet Repeats adalah sebuah sistem perangkat lunak berbasis aplikasi mobile yang dirancang sebagai platform penjualan dan pembelian pakaian bekas (thrift) berkualitas secara daring. Aplikasi ini ditujukan bagi khalayak umum yang memiliki minat terhadap fashion berkelanjutan.

2.1 Perspektif Produk

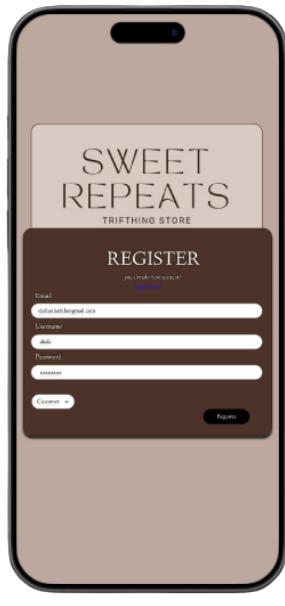
Sweet Repeats adalah platform e-commerce berbasis aplikasi Mobile (Android/iOS) yang dirancang sebagai platform penjualan dan pembelian pakaian bekas (thrift). Mobile ini dibangun dengan menggunakan Figma dan di prototyping menggunakan figma.

2.1.1 Antarmuka Sistem



2.1.2 Antarmuka Pengguna

- Pelanggan

<ul style="list-style-type: none"> • Register  <p>Ini adalah mockup halaman register keseluruhan ,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Register Pelanggan  <p>Ini adalah halaman register customer , maka user harus menginput email, username dan password untuk ke halaman selanjutnya.</p>
---	--

- Login



Ini adalah mockup halaman login keseluruhan.

- Login Pelanggan



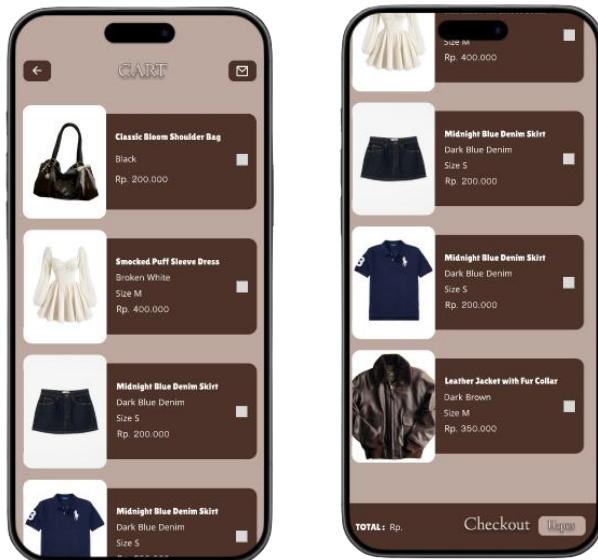
Ini adalah dari halaman login customer, Dimana jika user tidak memiliki akun maka harus mengisi form register

- Main User



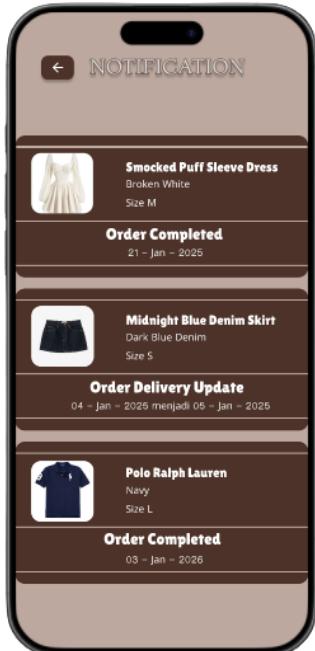
Ini adalah halaman utama jika pelanggan sudah selesai melakukan Login.

- Keranjang



Ini Adalah mockup dari halaman Keranjang, maka user bisa menghapus produk atau checkout produk.

- Notofication



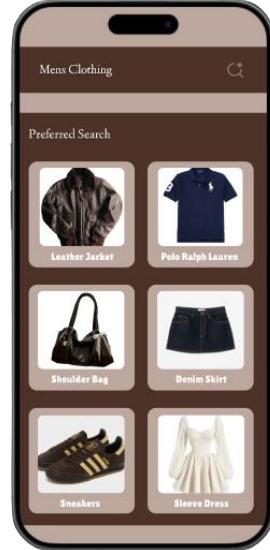
Ini Adalah mockup halaman notification, sebagai pemberitahuan atau sistem pengingat dan pembaruan status *real-time* bagi user.

- Detail Produk



Ini Adalah mockup dari halaman detail produk, dimana user dapat melihat deskripsi produk, ukuran, harga, dan rating.

- Mencari Produk



Ini Adalah mockup dari halaman pencarian produk , kolom pencarian ini agar user dapat mencari produk yang spesifik berdasarkan kata kunci.

- Pesan



Ini Adalah mockup dari halaman pesan, sebelum user mengirim pesan, user akan mendapatkan pesan otomatis terlebih dahulu

- Profile Pelanggan



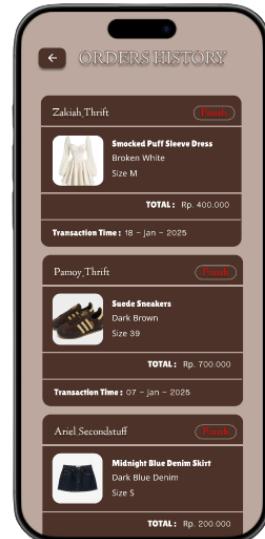
Ini Adalah mockup dari halaman profile, akan menampilkan identitas user, riwayat pesanan dan fitur pemberian ulasan atau review produk.

- Detail Profile



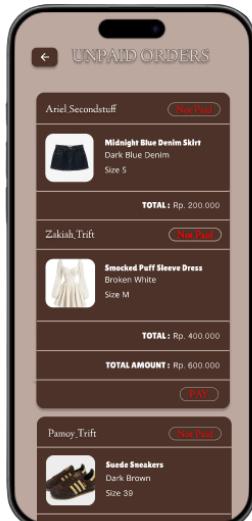
Ini Adalah mockup dari halaman detail profile, dimana di tampilan ini menampilkan identitas lengkap user.

- Order History



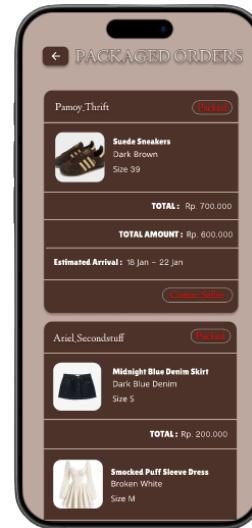
Ini Adalah mockup dari halaman order story, maka user dapat melihat kapan user melakukan transaksi pembayaran.

- Unpaid Order



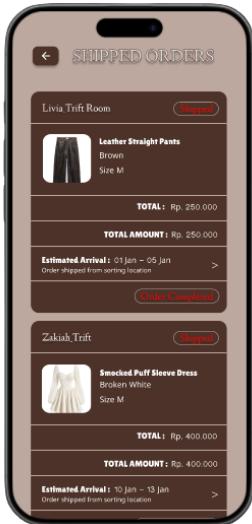
Ini adalah mockup dari halaman unpaid orders, dimana di halaman ini user dapat mengetahui pesanan mana saja yang belum selesai pembayaran.

- Packaged Order



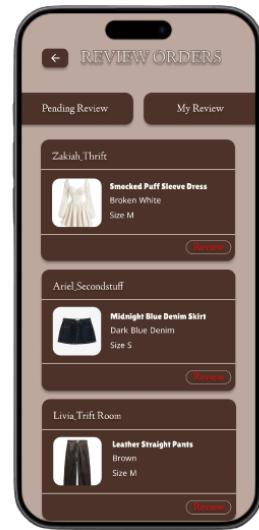
Ini adalah mockup dari halaman packaged orders, dengan adanya halaman packaged orders ini, user dapat mengetahui kapan estimasi pesanan sampai.

- Shipped Orders



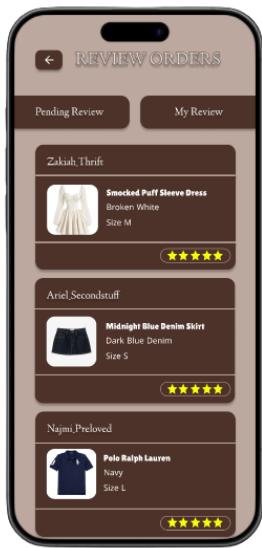
Ini Adalah mockup dari halaman shipped orders , yang dimana pesanan sedang dikemas atau dalam perjalanan

- Review Orders (Pending Review)



Ini Adalah mockup dari halaman review orders, maka user dapat mereview pesanan yang sudah sampai tujuan

- Review Orders (My Review)



Ini Adalah mockup dari halaman my review, user dapat memberikan rating sesuai dengan kepuasan user

- By Category



Ini Adalah mockup dari halaman Filter Kategori yang meliputi (Dress, T-Shirt, Pants and Skirt) contohnya memilih kolom pertama yaitu dress, maka tampilannya akan dress.

- Bank

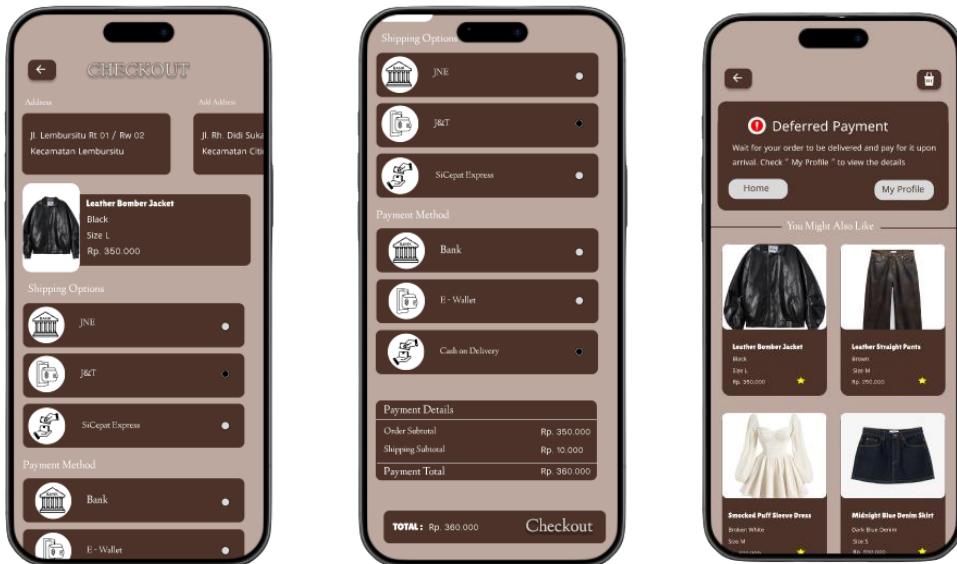


- Ini Adalah tampilan Checkout dengan metode pembayaran menggunakan Bank, maka user menggunakan virtual account untuk melakukan pembayaran.



- User bisa menggunakan Debit, M-Banking ataupun Bank Teller. Dan mengikuti step by step yang sistem keluarkan, jika transaksi sudah berhasil, maka Payment Completed

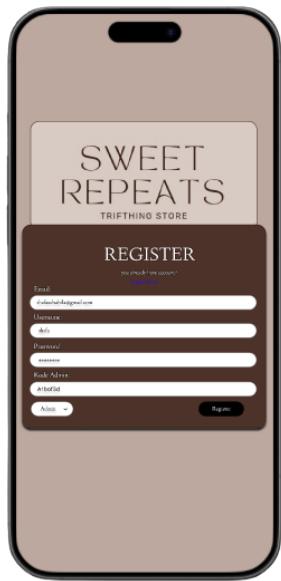
- Cash on Delivery



- Ini adalah mockup halaman checkout dengan metode pembayaran Cash on Delivery, apabila selesai melakukan proses checkout maka Deferred Payment.

- Admin

- Register Admin



Ini adalah mockup halaman register admin, maka admin harus menginput email, username dan password untuk ke halaman selanjutnya.

- Login Admin



Ini adalah mockup dari halaman login admin,
Setelah mengisi form register, admin mengisi form login

- Main Admin



Ini adalah mockup main admin yang menampilkan crud dan history orders

- Main Opsi Admin



Ini adalah mockup main opsi admin yang menampilkan profile, logout, dan back

- CRUD



Ini Adalah mockup CRUD Admin, Dimana admin bisa menambahkan, mengedit serta menghapus produk.

- History Orders



Ini adalah mockup History Order yang menampilkan seluruh aktivitas order yang pernah terjadi dan terdapat payment status yang berfungsi untuk admin mengkonfirmasi pembayaran.

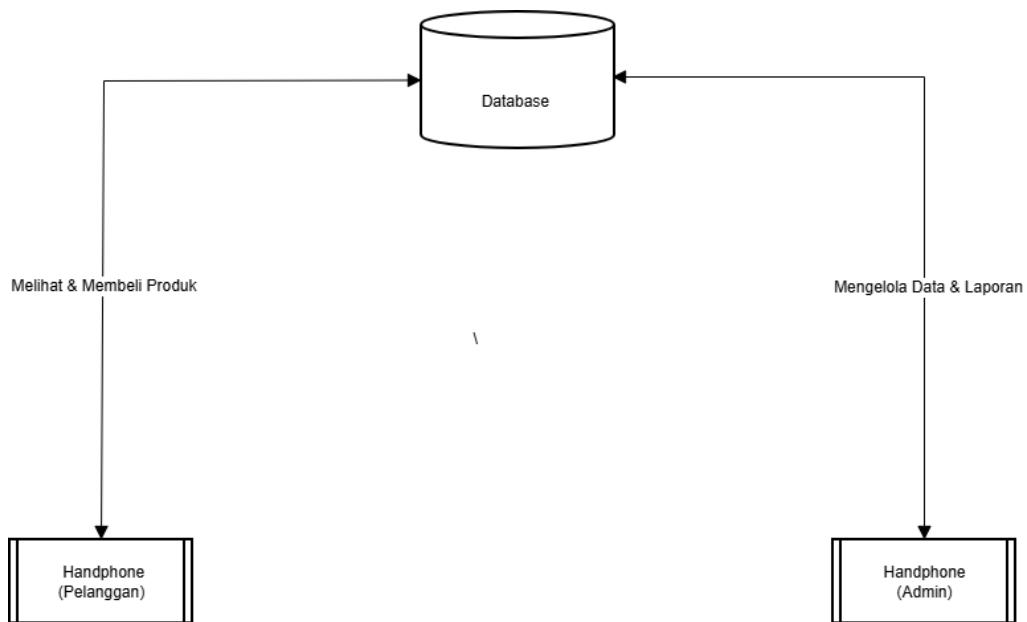
- Profile Admin



Ini adalah mockup profile admin, yang berisikan data admin.

2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Sistem web ini memiliki 2 Pengguna yang aktif, yaitu Admin dan Pengguna. Pengguna dan Admin bisa mengunjungi situs web melalui peramban. Web ini dapat dimanfaatkan jika terhubung ke jaringan internet. Data-data di situs ini kemudian disimpan dalam basis data. (Server) dan kemudian diurus oleh Admin



2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk membuka Aplikasi dengan menggunakan perangkat smartphone yang sudah terinstal aplikasi Sweet Repeats. Aplikasi ini hanya bisa digunakan jika perangkat terhubung ke internet agar dapat menyinkronkan data.

2.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

NO	DESKRIPSI FUNGSIONAL (MOBILE)	PRIORITAS
1	Sistem dapat menampilkan menu pendaftaran akun Pelanggan dan Admin	Must
2	Sistem dapat menampilkan menu login dan logout	Must
3	Sistem dapat menampilkan halaman utama atau profil Pelanggan/Admin	Must
4	Sistem dapat menampilkan katalog produk pakaian bekas dengan filter (kategori)	Must
5	Sistem dapat menyimpan data profil Pelanggan dan Admin	Must
6	Sistem dapat menyimpan data keranjang belanja (shopping cart)	Must
7	Sistem dapat menampilkan detail produk (foto, deskripsi, ukuran, harga)	Must
8	Sistem dapat menyimpan riwayat transaksi pembelian dan penjualan	Must
9	Sistem dapat menghitung total harga pembelian termasuk ongkos kirim	Must
10	Sistem dapat mengelola setiap transaksi menjadi laporan penjualan (Admin)	Must
11	Sistem dapat menampilkan riwayat pesanan atau riwayat transaksi	Must
12	Sistem dapat menampilkan metode pembayaran (transfer bank, e-wallet, COD)	Must
13	Sistem dapat mengelola status pesanan (pending, packaged, shipped, delivered, completed)	Must
14	Sistem dapat menampilkan notifikasi status pesanan kepada Pelanggan	Must
15	Sistem dapat memungkinkan admin untuk upload produk (foto, deskripsi, harga)	Must
16	Sistem dapat menampilkan rating dan review produk dari Pelanggan	Must
17	Sistem dapat menampilkan chat antara Pelanggan dan Admin	Must

2.3 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

NO	DESKRIPSI NON FUNGSIONAL	PRIORITAS
1	Waktu respon sistem maksimal 3 detik untuk setiap transaksi pembelian	Must
2	Waktu loading halaman katalog produk maksimal 2 detik	Must
3	Sistem dapat menampilkan detail produk dalam waktu kurang dari 2 detik	Must
4	Aplikasi dapat memuat gambar produk secara progresif (lazy loading)	Must
5	Sistem dapat menangani minimal 1000 transaksi simultan tanpa penurunan performa	Must
6	Interface user-friendly dan intuitif sesuai Material Design Guidelines	Must
7	Sistem menyediakan fitur search yang responsif dan akurat	Must
8	Navigasi antar menu mudah dipahami dengan maksimal 3 klik	Must
9	Konsistensi desain dan layout di seluruh halaman aplikasi	Must
10	Mendukung orientasi portrait dan landscape	Must

2.3.1 Spesifikasi User Interface

NO	DESKRIPSI KEBUTUHAN ANTARMUKA	PRIORITAS
1	Desain harus sederhana sehingga fitur utama dapat diakses maksimal dalam 3 kali klik	Must
2	Navigasi bottom navigation bar untuk akses cepat ke: Home, Categories, Cart, Orders, Profil	Must
3	Search bar selalu terlihat di halaman utama untuk kemudahan pencarian produk	Must
4	Tombol "Add to Cart" dan "Buy Now" harus mudah dijangkau (thumb-friendly zone)	Must
5	Konsistensi penempatan tombol navigasi di semua halaman	Must
6	Palet warna yang konsisten dengan brand identity Sweet Repeats	Must

2.3.2 Spesifikasi Kinerja

NO	DESKRIPSI KINERJA	PRIORITAS
1	Sistem harus mampu menampilkan halaman katalog produk dalam waktu kurang dari 3 detik setelah permintaan dikirim melalui perangkat pada kondisi jaringan stabil	Must
2	Waktu loading halaman profil pengguna tidak boleh lebih dari 3 detik	Must
3	Proses add to cart harus memberikan feedback dalam waktu kurang dari 1 detik	Must
4	Sistem checkout harus menampilkan form pembayaran dalam waktu kurang dari 4 detik	Must
5	Update status pesanan dari admin harus langsung tersinkronisasi ke aplikasi pembeli dalam waktu maksimal 30 detik	Must

2.3.3 Ketersediaan dan keandalan

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS
1	Sistem harus tersedia dan dapat diakses oleh Pelanggan, Seller, maupun Admin selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu (24/7) untuk menjamin kelancaran transaksi jual-beli	Must
2	Target uptime sistem minimal 99.5% per bulan (maksimal downtime 3.6 jam per bulan)	Must
3	Target uptime sistem optimal 99.9% per bulan (maksimal downtime 43 menit per bulan)	Must
4	Service Level Agreement (SLA) untuk critical features (checkout, payment) minimal 99.9%	Must
5	Monitoring sistem 24/7 dengan alert otomatis jika terjadi downtime	Must

2.3.4 Spesifikasi Keamanan

NO	DESKRIPSI KEAMANAN	PRIORITAS
1	Setiap aktor (Pelanggan dan Admin) wajib melakukan login menggunakan kredensial (Email/Username dan Password) yang valid untuk masuk ke dalam sistem	Must
2	Email verification wajib untuk aktivasi akun baru	Must
3	Phone number verification untuk account dan transaksi tertentu	Must
4	Admin memiliki otoritas penuh untuk mengelola seluruh database (users, products, transactions)	Must
5	Super Admin role dengan akses ke system configuration dan user management	Must

2.3.5 Karakteristik Pengguna

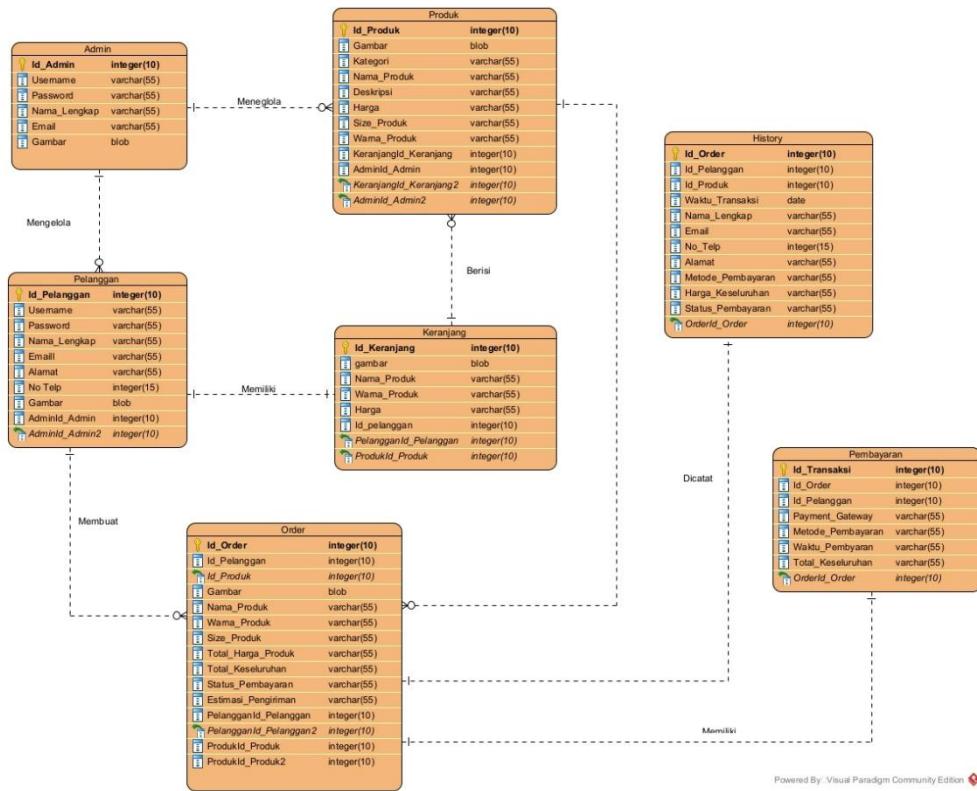
NO	AKTOR	DESKRIPSI KARAKTERISTIK	TUGAS / TANGGUNG JAWAB
1	Pelanggan	Memiliki tingkat literasi teknologi yang baik dalam penggunaan aplikasi mobile (Android/iOS). Pengguna ini adalah individu yang tertarik dengan fashion sustainable, thrifting, dan mencari pakaian bekas berkualitas dengan harga terjangkau. Usia target 18-35 tahun dengan kesadaran tinggi terhadap lingkungan dan gaya hidup hemat. Mengharapkan informasi produk yang jelas dan detail, proses belanja yang mudah, serta transaksi yang aman.	Melakukan browsing katalog pakaian thrifting dengan berbagai filter (kategori), menambahkan produk favorit ke wishlist, memasukkan produk ke keranjang belanja, melakukan checkout dan pembayaran melalui berbagai metode (transfer bank, e-wallet, COD), berkomunikasi dengan admin via chat untuk menanyakan kondisi dan detail produk, tracking status pengiriman pesanan, konfirmasi penerimaan barang, memberikan review dan rating produk setelah transaksi selesai, serta mengelola profil pribadi dan riwayat transaksi.
2	Admin	Memiliki pemahaman teknis yang mendalam mengenai manajemen platform e-commerce penjualan pakaian thrifting, fashion, kondisi pakaian bekas, quality control produk, inventory management, customer service, dan penyelesaian komplain. Mampu mengoperasikan sistem dashboard untuk monitoring seluruh aktivitas platform, pengelolaan produk	Bertanggung jawab penuh dalam mengelola seluruh produk pakaian thrifting (upload, edit, hapus produk) mengelola kategori pakaian, memproses dan mengonfirmasi pesanan pelanggan, mengupdate status pengiriman dengan input nomor resi, menjawab pertanyaan

		dalam skala besar, analisis data transaksi, serta pengambilan keputusan operasional.	pelanggan melalui fitur chat atau customer service.
--	--	--	---

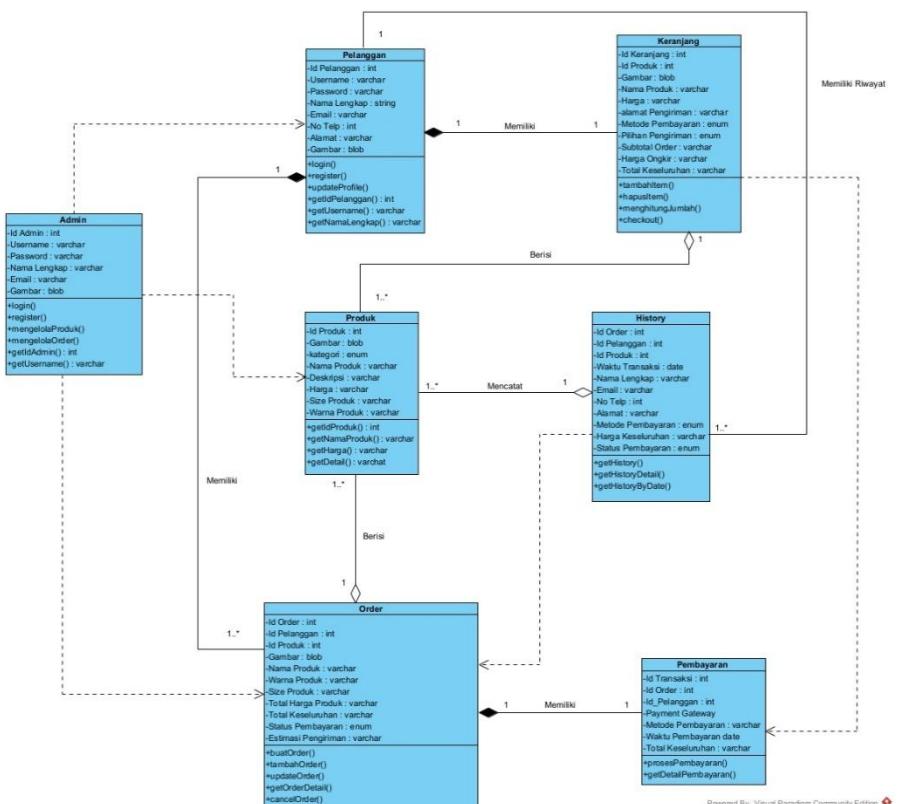
2.3.6 Batasan-batasan

NO	ASPEK BATASAN	PRIORITAS
1	Platform Perangkat	Aplikasi Sweet Repeats dikembangkan untuk sistem operasi Android dan iOS. Versi minimum Android 8.0 (Oreo) dan iOS 12.0. Aplikasi tidak tersedia untuk platform lain seperti Windows Phone atau BlackBerry.
2	Konektivitas	Aplikasi tidak dapat berfungsi secara offline; seluruh fitur utama (browsing produk, checkout, chat, tracking) memerlukan koneksi internet aktif untuk terhubung ke server dan database. Hanya fitur melihat riwayat transaksi yang sudah di-cache yang dapat diakses tanpa internet.
3	Otoritas Data	Pelanggan hanya memiliki hak akses untuk melihat, membeli produk, dan mengelola profil pribadi mereka. Hanya Admin yang memiliki otoritas penuh untuk mengelola produk (upload, edit, hapus), memproses pesanan, mengupdate status pengiriman, dan mengakses dashboard laporan penjualan.
4	Sistem Pembayaran	Aplikasi terintegrasi dengan payment gateway pihak ketiga (Midtrans/Xendit) untuk proses pembayaran. Metode pembayaran yang tersedia terbatas pada transfer bank, e-wallet (GoPay, OVO, Dana, ShopeePay), dan Cash on Delivery (COD) sesuai dengan layanan payment gateway yang digunakan. Pembayaran dengan kartu kredit internasional mungkin tidak tersedia tergantung kebijakan payment gateway.
5	Keamanan Akses	Akun pengguna akan terkunci sementara selama 30 menit jika terjadi kesalahan login sebanyak tiga kali berturut-turut untuk menjaga keamanan akun. Password harus terdiri minimal 8 karakter dengan kombinasi huruf dan angka. Pelanggan tidak dapat mengubah email tanpa verifikasi OTP.

ERD



CLASS DIAGRAM



USECASE DIAGRAM

2.3.1. Pelanggan

- Usecase Pelanggan Register



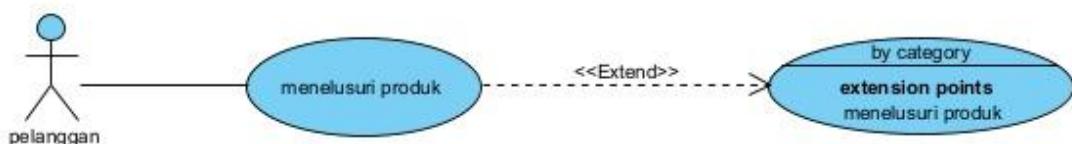
Usecase Register memungkinkan pelanggan melakukan pendaftaran akun dengan mengisi data seperti email, username, dan password pada system. Setelah data diinput dan divalidasi, sistem menyimpan data pelanggan dan akun berhasil dibuat sehingga pelanggan dapat login dan menggunakan layanan yang tersedia.

- Usecase Pelanggan Login



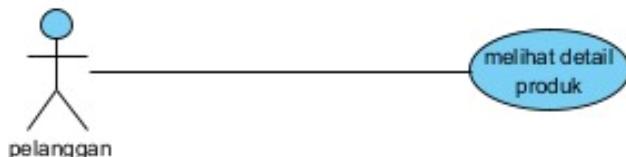
Usecase Login menggambarkan proses pelanggan masuk ke dalam sistem dengan memasukkan username dan password. Sistem akan memverifikasi data yang dimasukkan, dan jika sesuai, pelanggan berhasil mengakses akun serta fitur yang tersedia.

- Usecase Pelanggan Menelusuri Produk



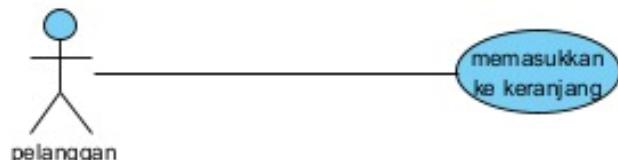
Usecase Menelusuri Produk menggambarkan aktivitas pelanggan dalam melihat dan mencari produk yang tersedia pada sistem. Pelanggan dapat menelusuri daftar produk untuk mendapatkan informasi seperti nama, harga, dan detail produk.

- Usecase Pelanggan Melihat Detail Produk



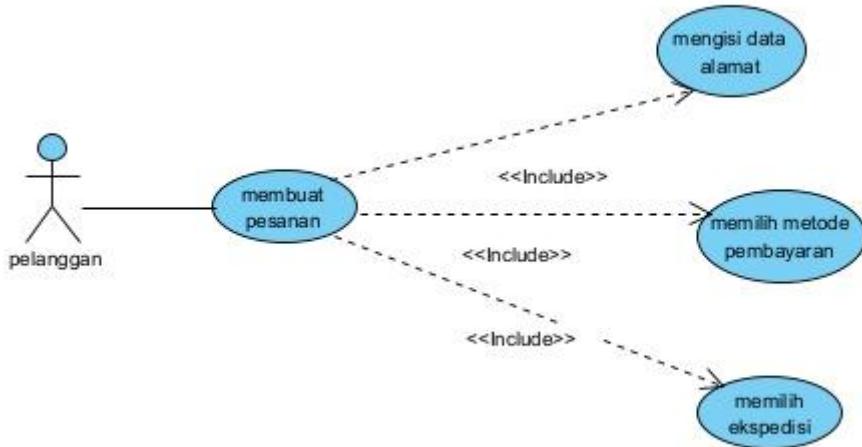
Usecase Melihat Produk menggambarkan proses pelanggan dalam melihat informasi lengkap suatu produk, seperti nama produk, harga, deskripsi, dan gambar, untuk membantu pelanggan dalam pengambilan keputusan pembelian.

- Usecase Pelanggan Memasukkan Keranjang



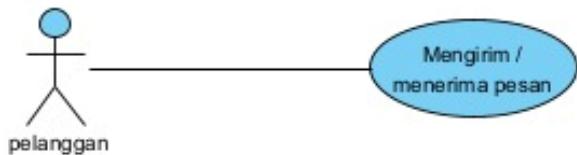
Usecase Memasukkan ke Keranjang menggambarkan proses pelanggan menambahkan produk yang dipilih ke dalam keranjang belanja untuk disimpan sementara sebelum melakukan proses pembelian.

- Usecase Pelanggan Checkout



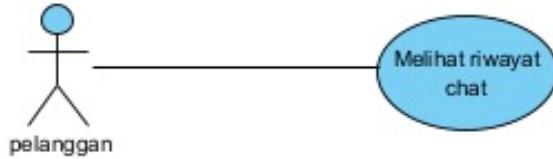
Usecase Pelanggan Checkout menggambarkan proses pelanggan menyelesaikan pemesanan dengan mengisi data alamat pengiriman, memilih metode pembayaran, serta menentukan ekspedisi pengiriman. Setelah data dikonfirmasi, sistem memproses pesanan untuk tahap selanjutnya.

- Usecase Pelanggan Mengirim/Menerima Pesan



Usecase Pelanggan Mengirim/Menerima Pesan menggambarkan proses komunikasi antara pelanggan dengan sistem atau penjual melalui fitur pesan. Pelanggan dapat mengirim dan menerima pesan untuk memperoleh informasi atau bantuan terkait produk maupun pesanan.

- Usecase Pelanggan Melihat Riwayat Chat



Use case Pelanggan Melihat Riwayat Chat menggambarkan proses pelanggan dalam melihat kembali pesan-pesan yang pernah dikirim dan diterima sebagai riwayat komunikasi dengan sistem atau penjual.

- Use case Pelanggan Membaca Pesan Admin



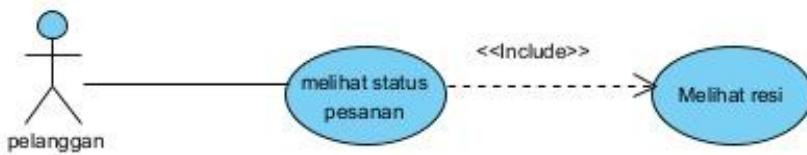
Use case Pelanggan Membaca Pesan Admin menggambarkan proses pelanggan dalam menerima dan membaca pesan yang dikirim oleh admin terkait informasi produk, status pesanan, atau pemberitahuan lainnya melalui sistem.

- Use case Pelanggan Melakukan Pembayaran



Use case Pelanggan Melakukan Pembayaran menggambarkan proses pelanggan menyelesaikan transaksi dengan melakukan pembayaran sesuai metode yang dipilih. Sistem akan memverifikasi pembayaran dan memperbarui status pesanan.

- Usecase Pelanggan Melihat Status Pesanan



Use case Pelanggan Melihat Status Pesanan menggambarkan proses pelanggan dalam memantau status pesanan yang telah dilakukan. Pelanggan juga dapat melihat nomor resi pengiriman barang untuk mengetahui proses dan posisi pengiriman barang.

- Usecase Pelanggan Konfirmasi Pesanan



Use case Pelanggan Konfirmasi Pesanan menggambarkan proses pelanggan memberikan konfirmasi bahwa pesanan telah diterima sesuai pengiriman. Setelah konfirmasi dilakukan, sistem memperbarui status pesanan menjadi selesai.

- Usecase Pelanggan Logout



Use case Pelanggan Logout menggambarkan proses pelanggan keluar dari sistem untuk mengakhiri sesi penggunaan akun. Setelah logout, pelanggan tidak lagi memiliki akses ke fitur yang memerlukan autentikasi.

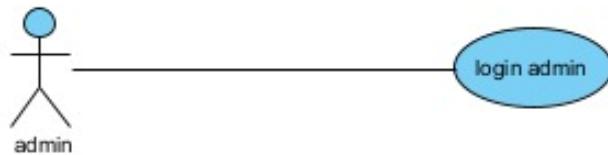
2.3.2 Admin

- Usecase Admin Register



Usecase Admin Register menggambarkan proses pendaftaran akun Admin ke dalam sistem dengan mengisi data yang diperlukan. Setelah data diverifikasi dan disimpan, admin dapat masuk ke sistem dan mengelola fitur yang tersedia.

- Usecase Admin Login



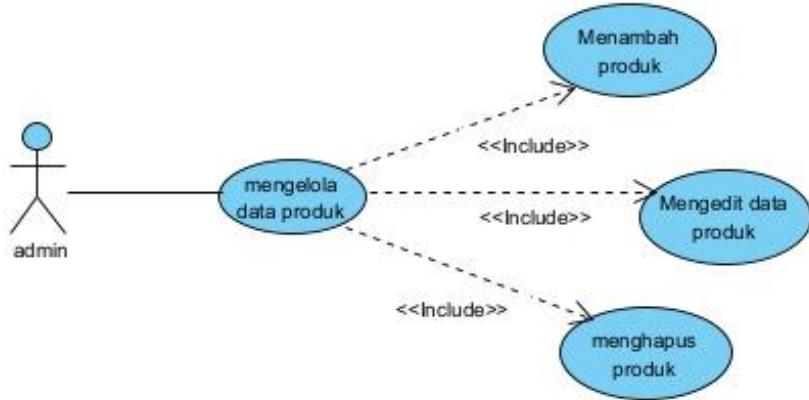
Usecase Admin Login menggambarkan proses admin masuk ke dalam sistem dengan memasukkan username dan password. Sistem memverifikasi data, dan jika sesuai, admin dapat mengakses fitur pengelolaan sistem.

- Usecase Admin Verifikasi Data Pelanggan



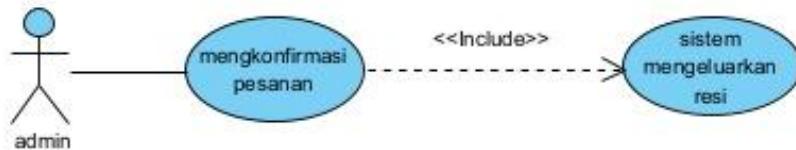
Usecase Admin Verifikasi Data Pelanggan menggambarkan proses admin dalam memverifikasi data pendaftaran dan aktivitas login pelanggan untuk memastikan keabsahan akun serta keamanan sistem.

- Usecase Admin Mengelola Data Produk



Usecase Admin Mengelola Data Produk menggambarkan proses admin dalam mengelola data produk yang tersedia di sistem, meliputi menambah produk baru, mengedit informasi produk, serta menghapus produk yang sudah tidak tersedia.

- Usecase Admin Konfirmasi Pesanan



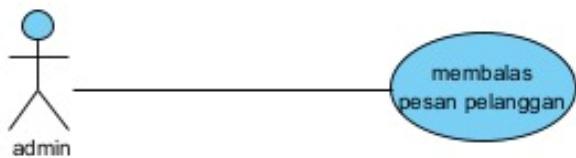
Usecase Admin Konfirmasi Pesanan menggambarkan proses admin dalam mengkonfirmasi pesanan pelanggan. Setelah pesanan dikonfirmasi, sistem akan mengeluarkan nomor resi pengiriman sebagai informasi pelacakan pesanan.

- Usecase Admin Mengirim/Menerima Pesan



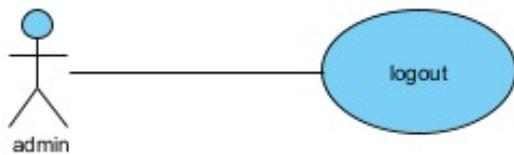
Usecase Admin Mengirim/Menerima Pesan menggambarkan proses komunikasi antara admin dengan pelanggan melalui fitur pesan. Admin dapat mengirim dan menerima pesan untuk memberikan informasi, bantuan, atau klarifikasi terkait produk maupun pesanan.

- Usecase Admin Membalas Pesan Pelanggan



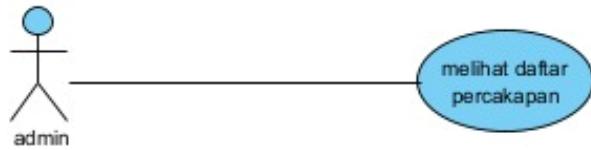
Use case Admin Membalas Pesan Pelanggan menggambarkan proses admin dalam merespons pesan yang dikirim oleh pelanggan untuk memberikan informasi, solusi, atau klarifikasi terkait produk, pesanan, maupun layanan.

- Usecase Admin Logout



Use case Admin Logout menggambarkan proses admin keluar dari sistem untuk mengakhiri sesi penggunaan akun. Setelah logout, admin tidak lagi memiliki akses ke fitur pengelolaan sistem.

- Usecase Admin Melihat Daftar Percakapan



Use case Admin Melihat Daftar Percakapan menggambarkan proses admin dalam melihat daftar percakapan yang tersedia untuk memantau dan memilih komunikasi dengan pelanggan melalui fitur pesan.

- Usecase Admin Melihat History Pesanan



Usecase Admin Melihat History Pesanan menggambarkan proses admin dalam melihat Riwayat pesanan pelanggan yang telah diproses, sebagai bahan pemantauan dan pengelolaan transaksi.

- Usecase Gateway



Usecase Gateway menggambarkan proses gateway pembayaran dalam mengonfirmasi status transaksi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Sistem menerima informasi status pembayaran untuk memperbarui status pesanan secara otomatis.

DIAGRAM ACTIVITY

ADMIN

1. Activity Diagram Admin Lengkap

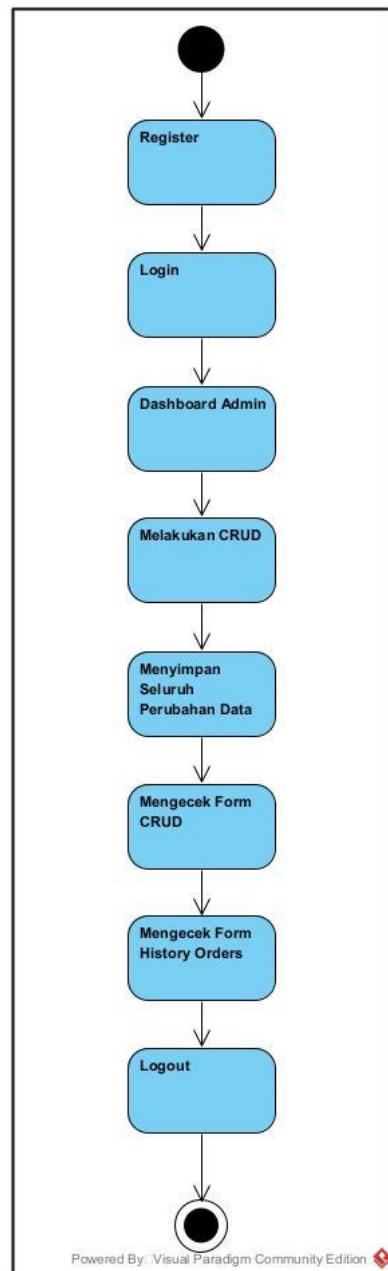


Diagram ini menggambarkan alur aktivitas admin dari registrasi hingga logout. Admin dapat melakukan operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada data, menyimpan perubahan, dan melihat history orders sebelum keluar dari sistem.

2. Activity Diagram Admin Register

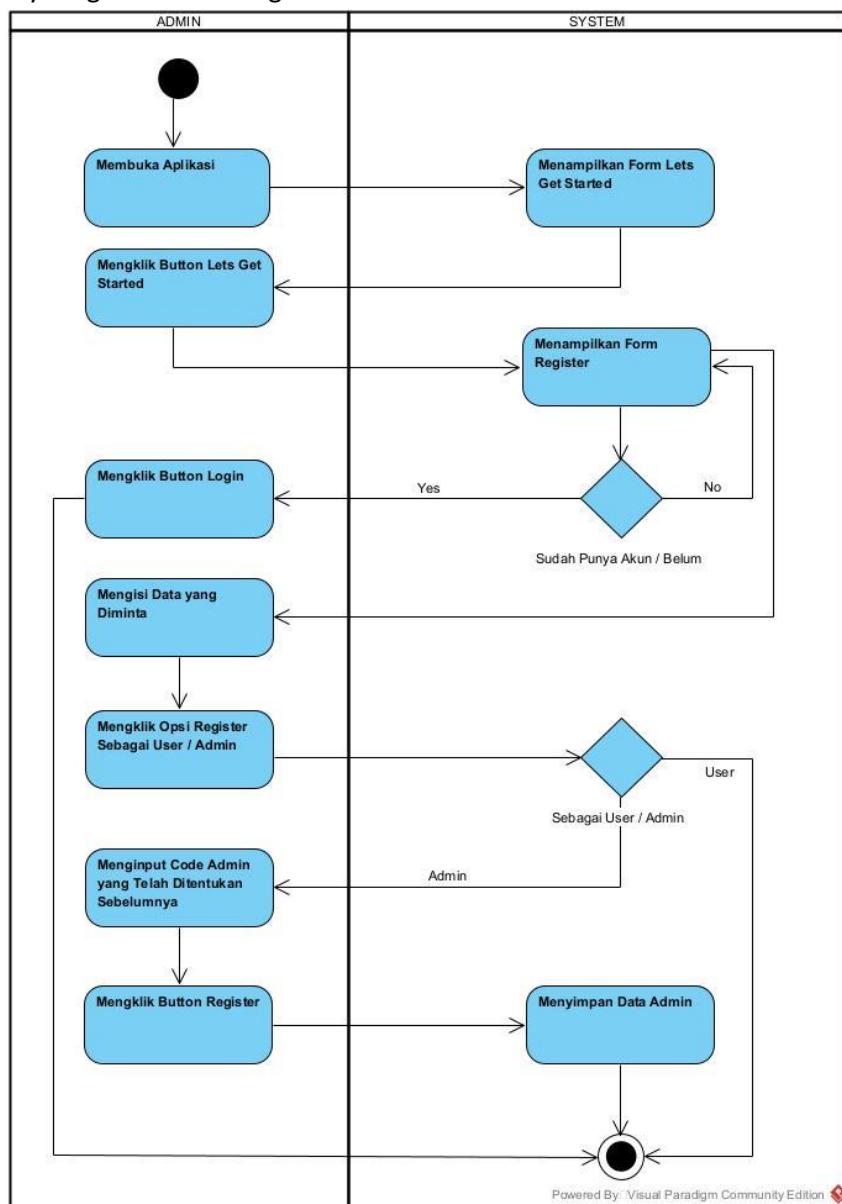


Diagram ini menggambarkan proses registrasi admin yang lebih detail dengan pemilihan role. Setelah input data, sistem akan memvalidasi apakah user sudah memiliki akun atau belum, kemudian menentukan apakah mendaftar sebagai User biasa atau Admin berdasarkan kode admin khusus.

3. Activity Diagram Admin login

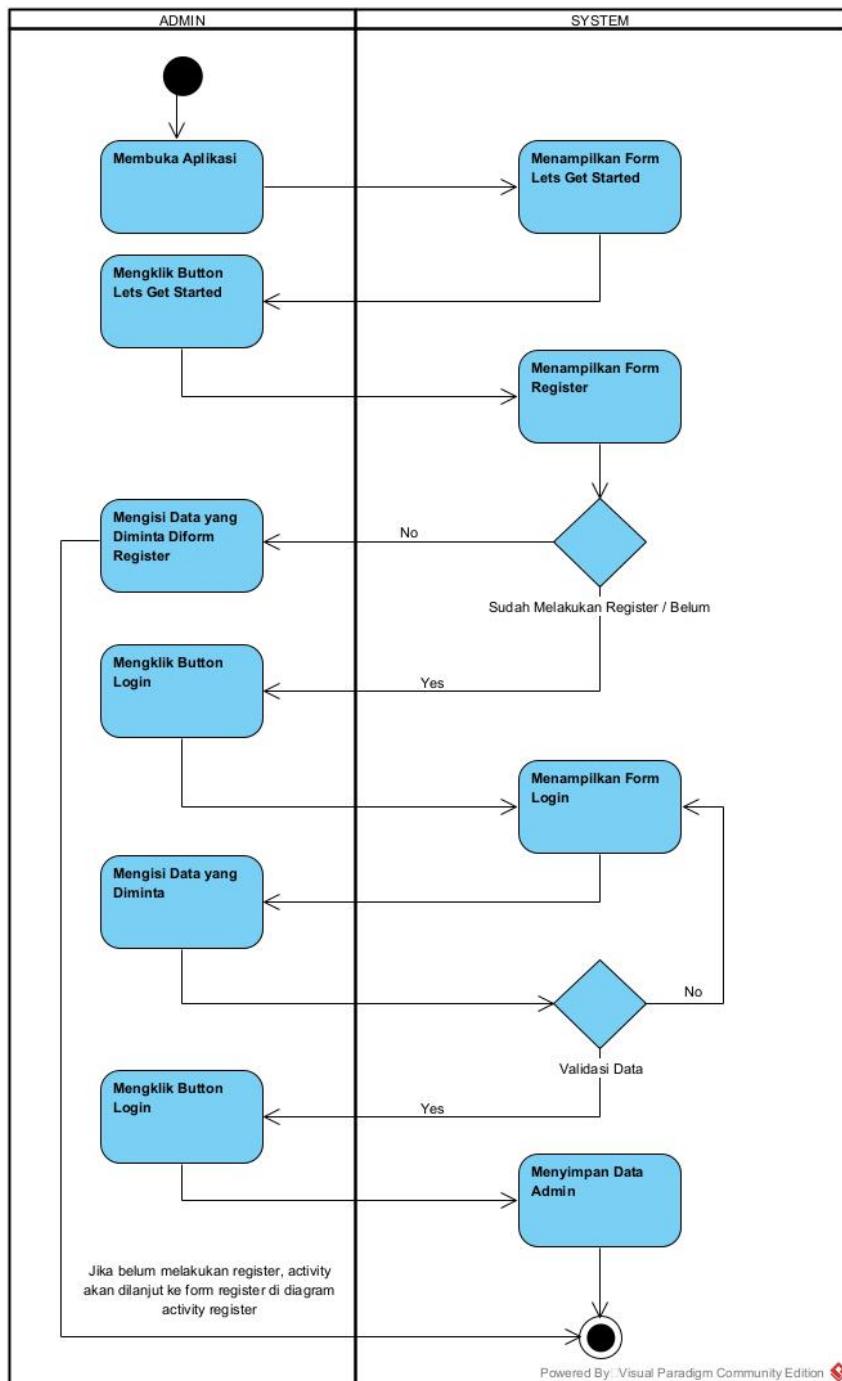


Diagram ini menunjukkan alur autentikasi admin mulai dari tampilan "Let's Get Started" hingga login. Setelah registrasi berhasil, admin dapat login dengan validasi data, dan jika belum registrasi akan diarahkan kembali ke form register.

4. Activity Diagram Admin CRUD

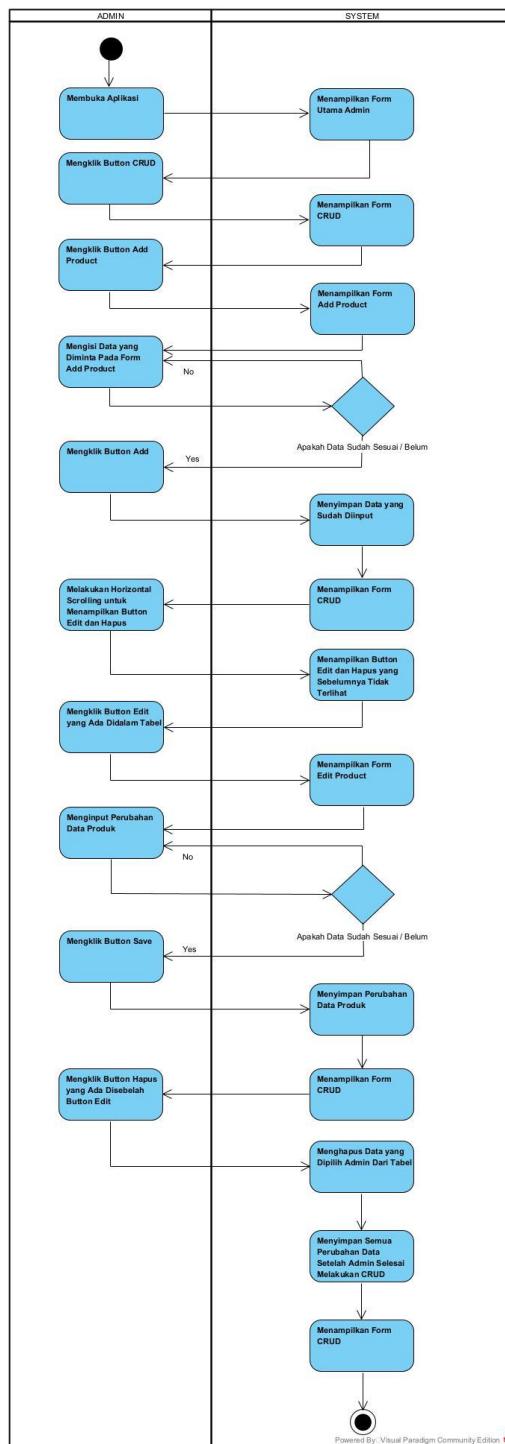


Diagram ini menunjukkan proses lengkap admin dalam mengelola produk dengan fitur CRUD. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus produk dengan validasi data sebelum menyimpan perubahan ke database.

5. Activity Diagram Admin History Order

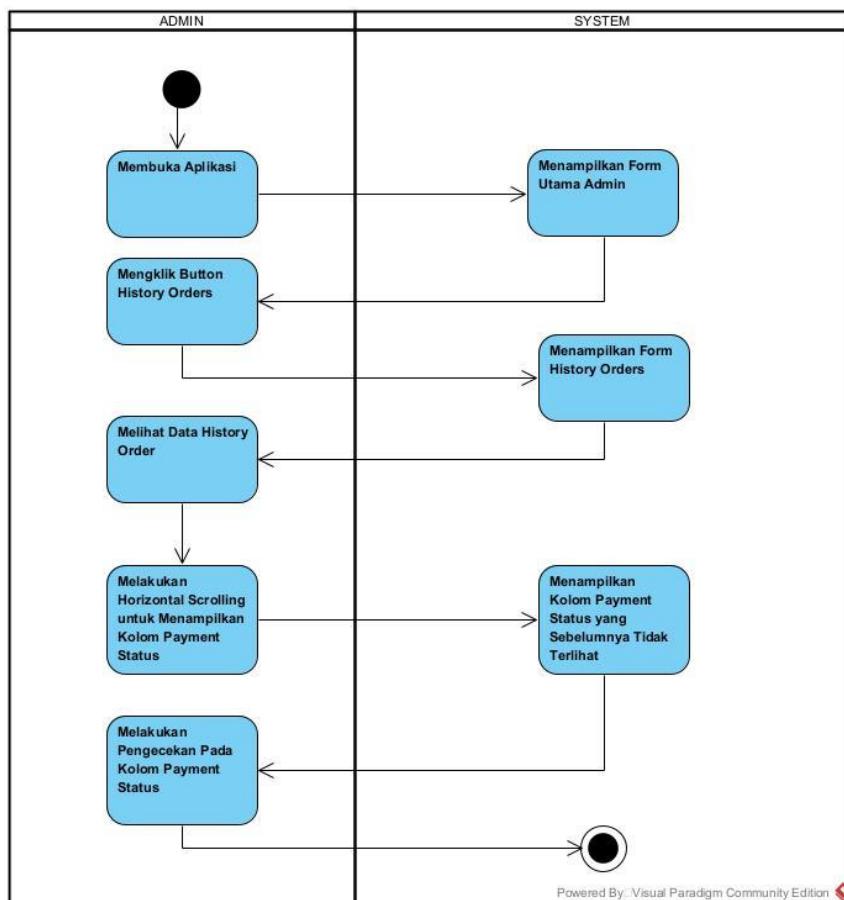


Diagram ini menggambarkan proses admin melihat riwayat pesanan pelanggan. Admin dapat melakukan horizontal scrolling untuk melihat kolom payment status dan melakukan pengecekan pada data order yang tersedia.

PELANGGAN

1. Activity Diagram Pelanggan Lengkap

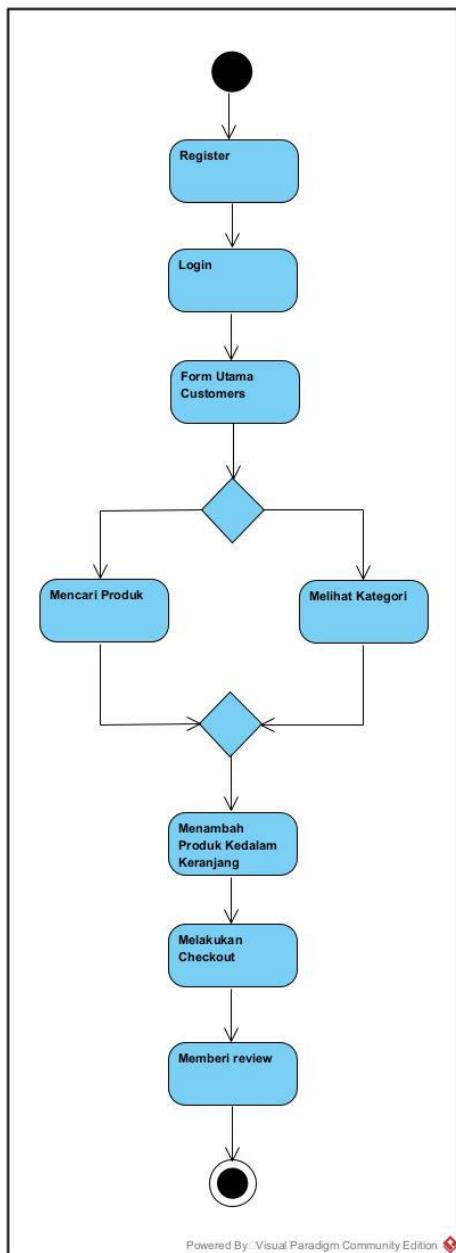


Diagram ini adalah versi sederhana dari alur pelanggan mulai dari register, login, browsing produk dengan opsi mencari atau melihat kategori. Setelah memilih produk, pelanggan dapat menambahkan ke keranjang, melakukan checkout, dan memberikan review untuk produk yang dibeli.

2. Activity Diagram Pelanggan Register

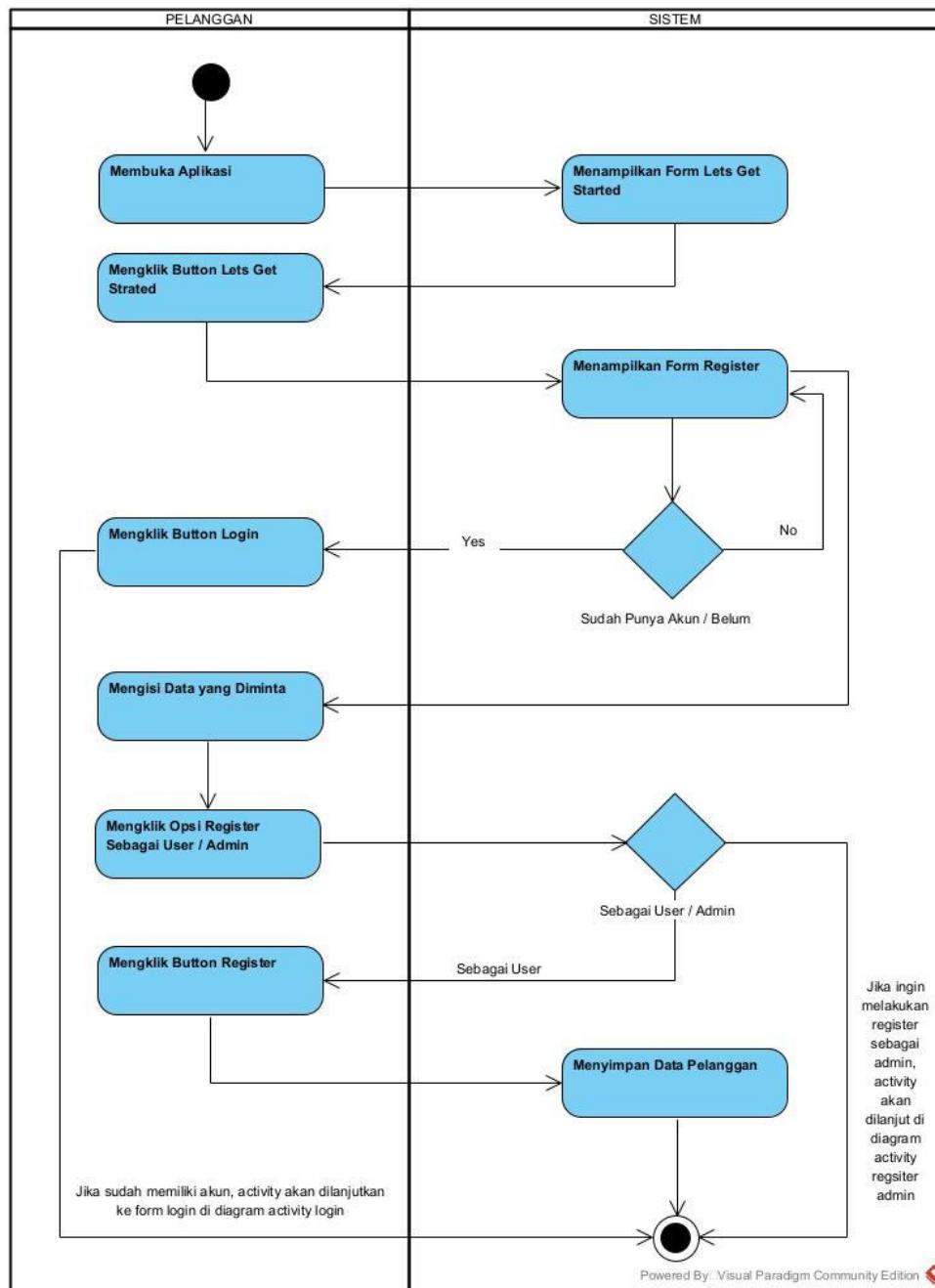


Diagram ini menggambarkan proses registrasi pelanggan dengan pilihan role User atau Admin. Setelah mengisi form register, sistem memvalidasi apakah sudah memiliki akun, jika sudah akan diarahkan ke login, jika belum bisa melanjutkan registrasi sebagai User atau Admin.

3. Activity Diagram Pelanggan Login

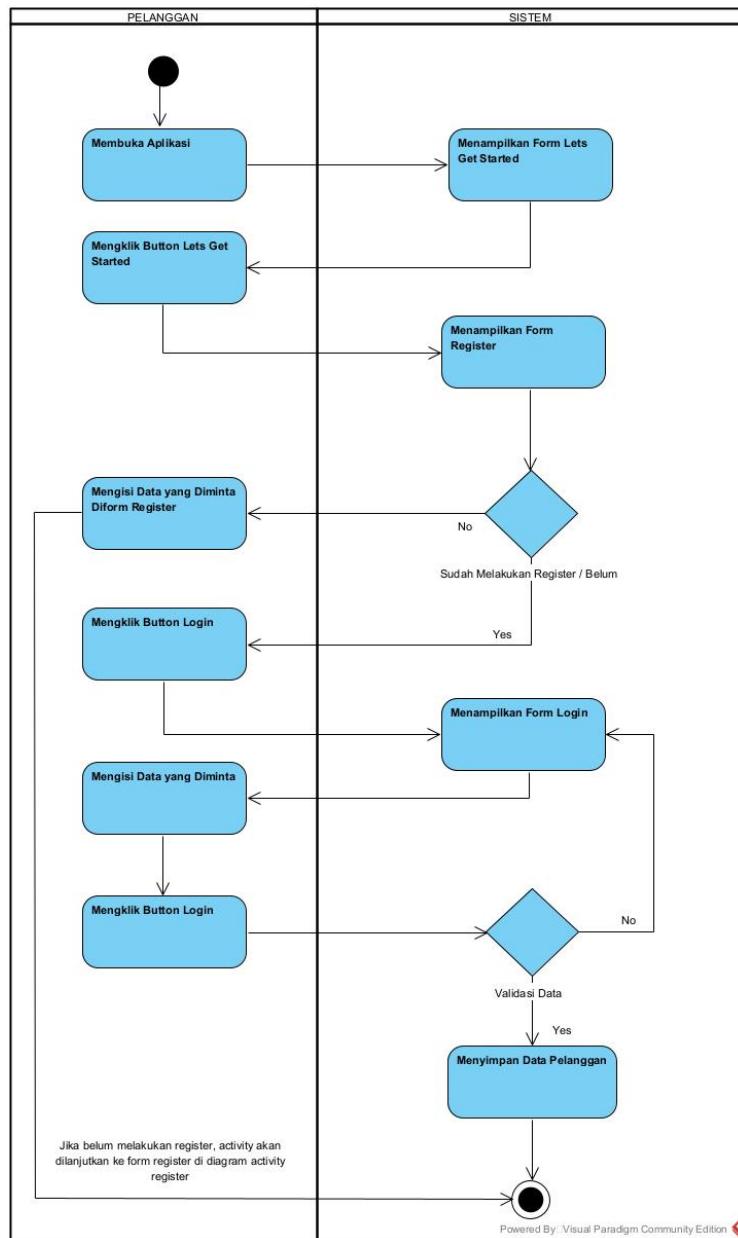


Diagram ini menggambarkan proses login pelanggan dari tampilan "Let's Get Started". Pelanggan harus registrasi terlebih dahulu jika belum memiliki akun, kemudian melakukan login dengan validasi data yang benar untuk masuk ke sistem.

4. Activity Diagram Pelanggan Checkout

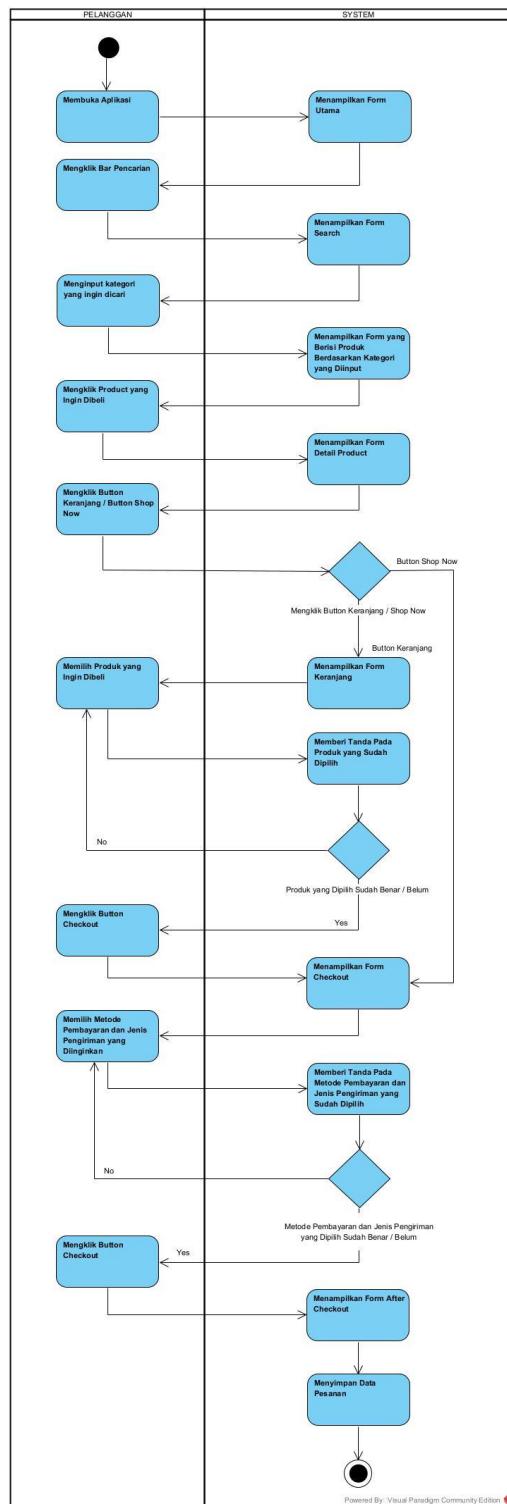


Diagram ini menunjukkan alur lengkap pelanggan dari browsing produk hingga checkout. Pelanggan dapat mencari produk, memilih kategori, menambahkan ke keranjang, dan melakukan pembayaran dengan memilih metode pengiriman dan pembayaran yang diinginkan.

5. Activity Diagram Pelanggan Unnpaid

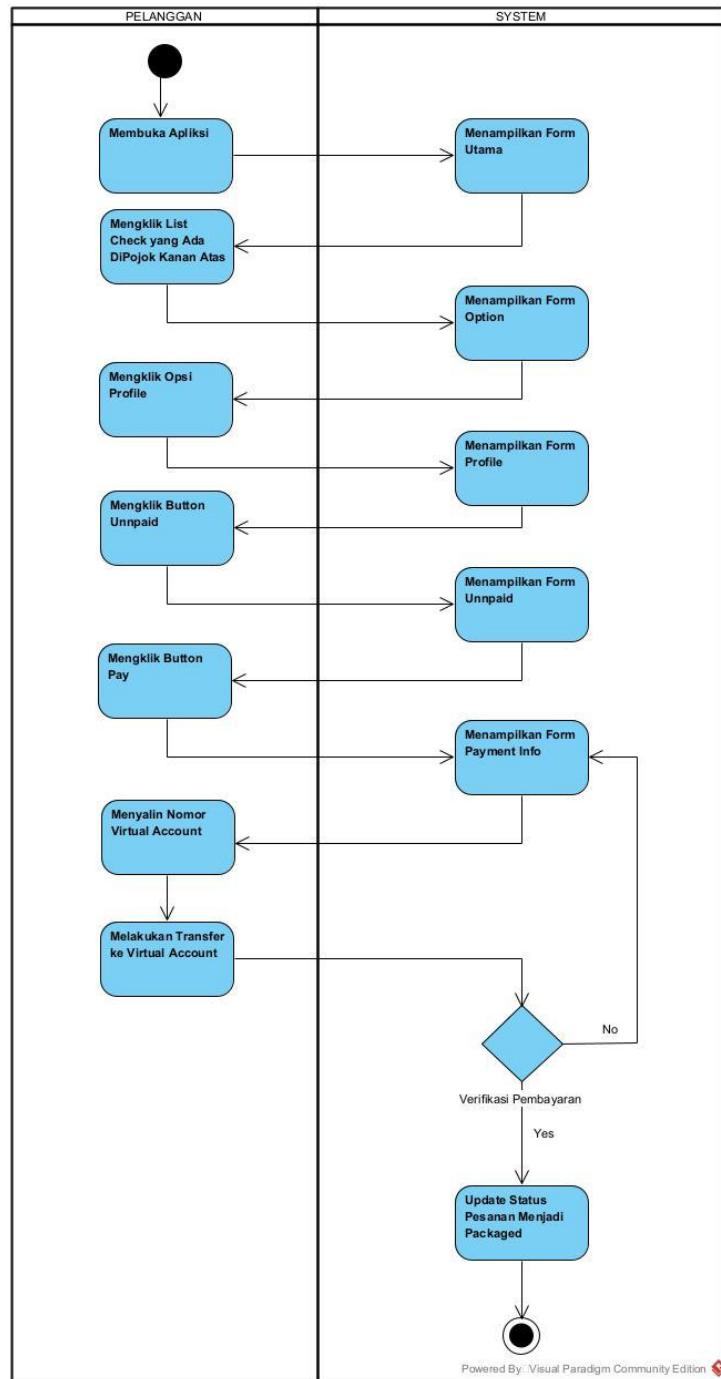


Diagram ini menunjukkan proses pembayaran pesanan oleh pelanggan. Pelanggan memilih metode pembayaran, menyalin nomor virtual account, melakukan transfer, dan menunggu verifikasi pembayaran sebelum status pesanan diupdate menjadi "Packaged".

6. Activity Diagram Pelanggan Packaged

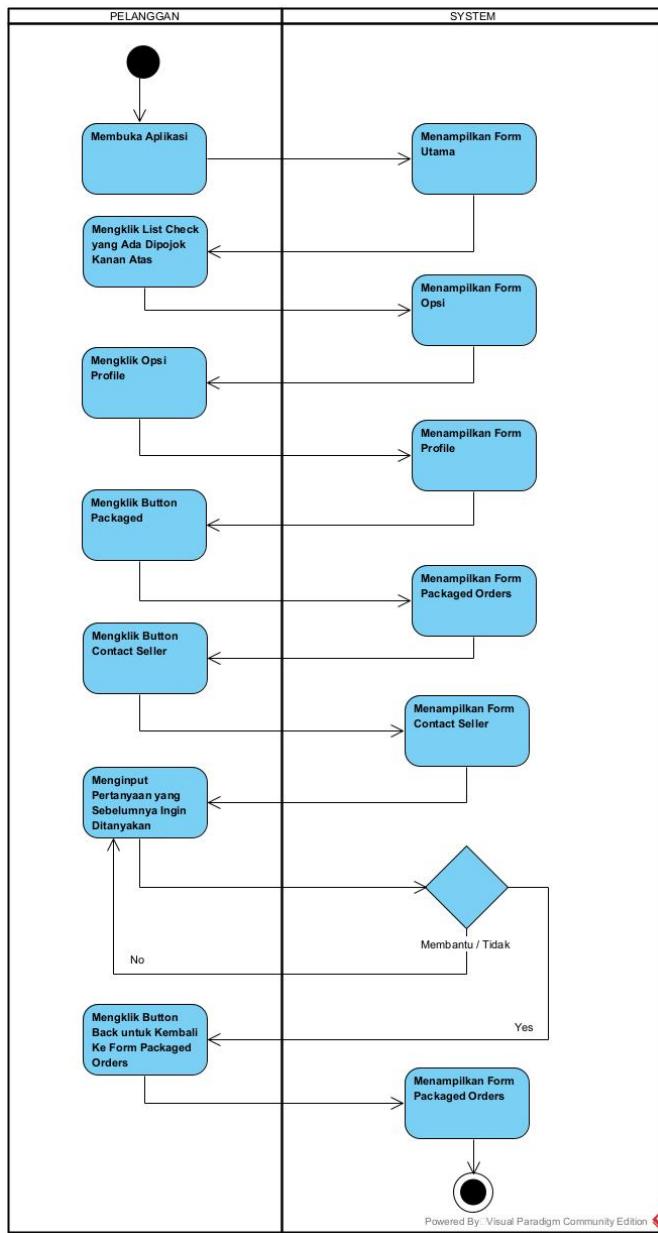


Diagram ini menunjukkan pelanggan melihat daftar pesanan yang sudah dikemas (packaged). Pelanggan dapat mengakses profil, melihat detail pesanan, dan menghubungi seller jika ada pertanyaan sebelum kembali ke halaman packaged orders.

7. Activity Diagram Pelanggan Shipped

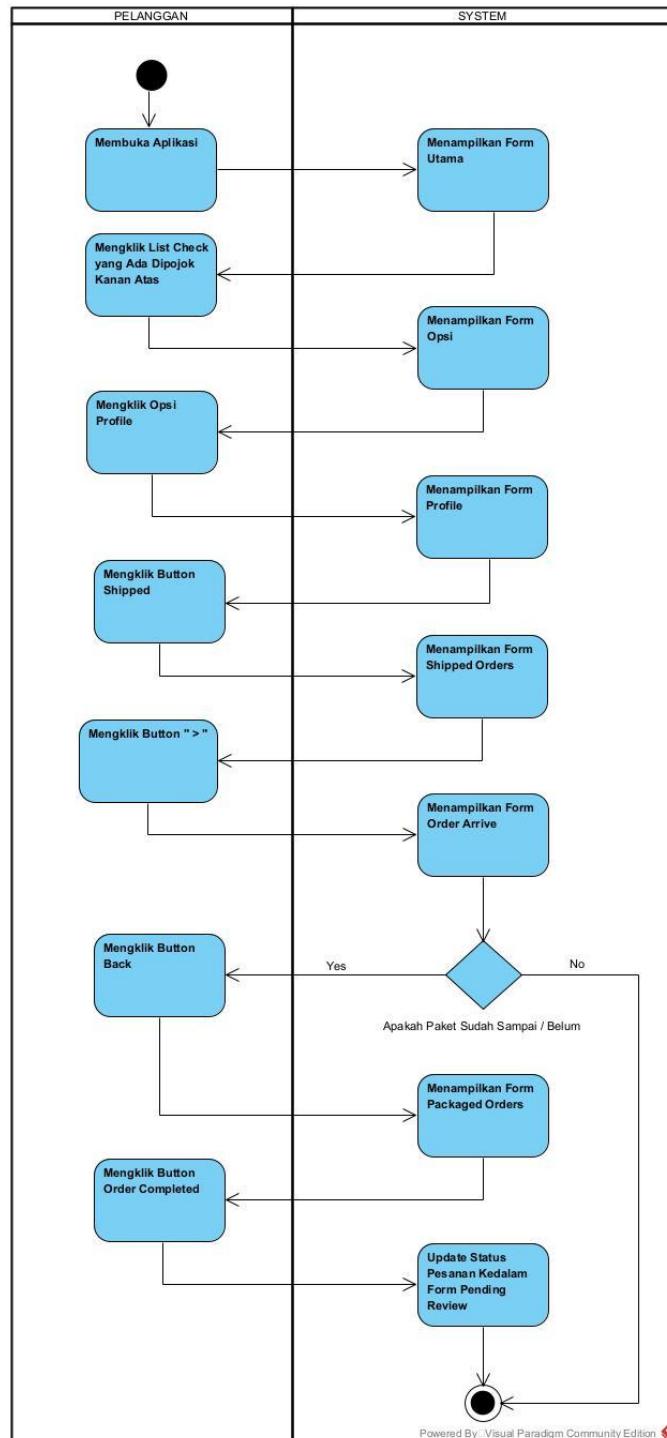


Diagram ini menggambarkan pelanggan melihat status pesanan yang sedang dikirim (shipped). Pelanggan dapat melihat detail pengiriman, mengklik tombol untuk melihat pesanan yang sudah sampai (order arrive), dan mengonfirmasi ketika paket telah diterima untuk mengupdate status menjadi "Order Completed".

8. Activity Diagram Pelanggan Give Review

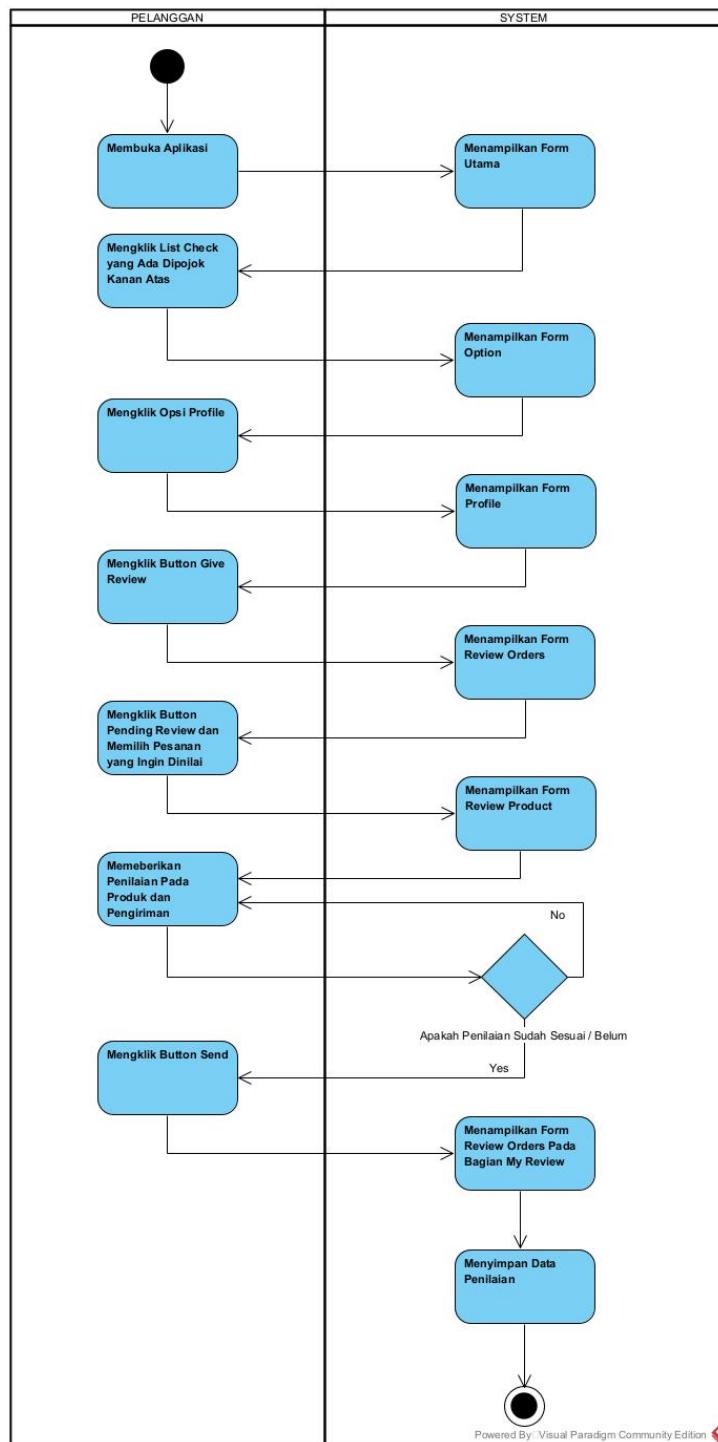
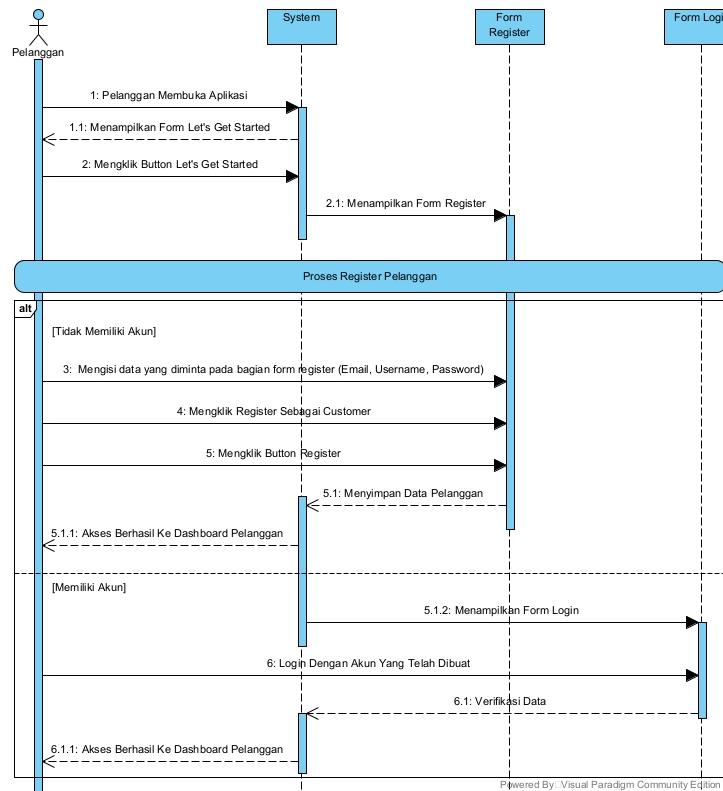


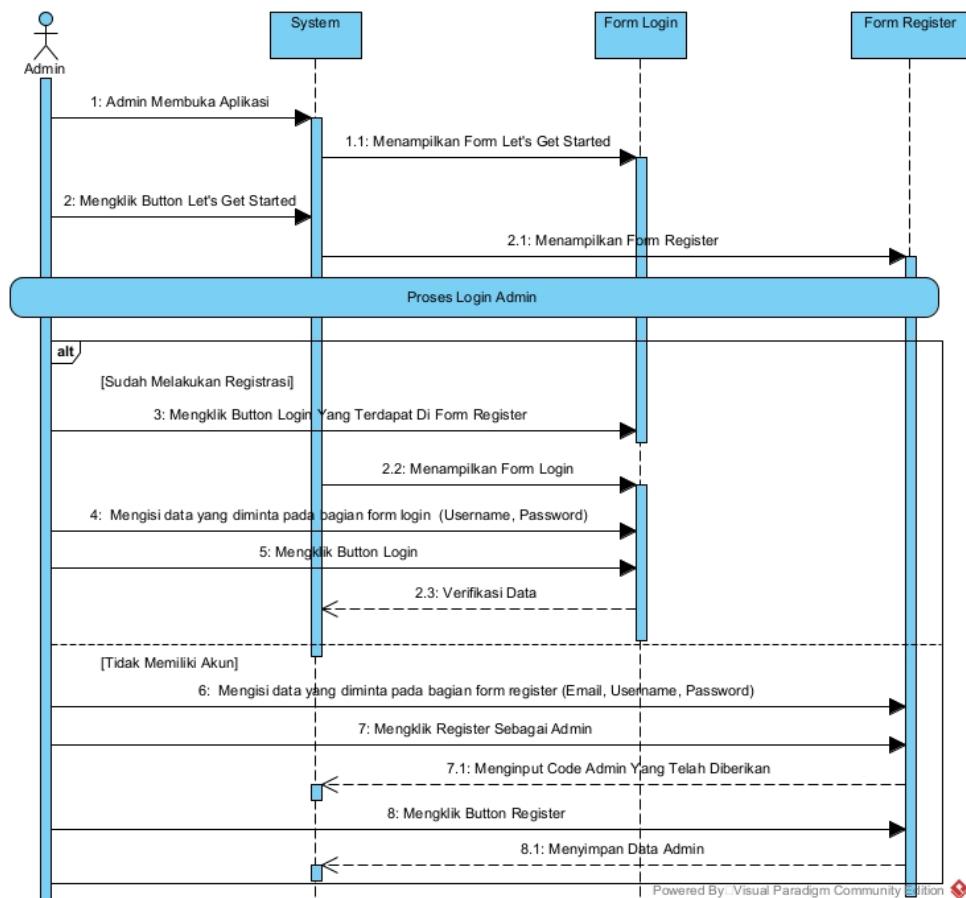
Diagram ini menunjukkan proses pelanggan memberikan review dan rating untuk produk yang telah dibeli. Pelanggan memilih pesanan yang ingin direview, mengisi penilaian dan komentar, kemudian mengirimkan review yang akan tersimpan di bagian "My Review".

SEQUENCE DIAGRAM

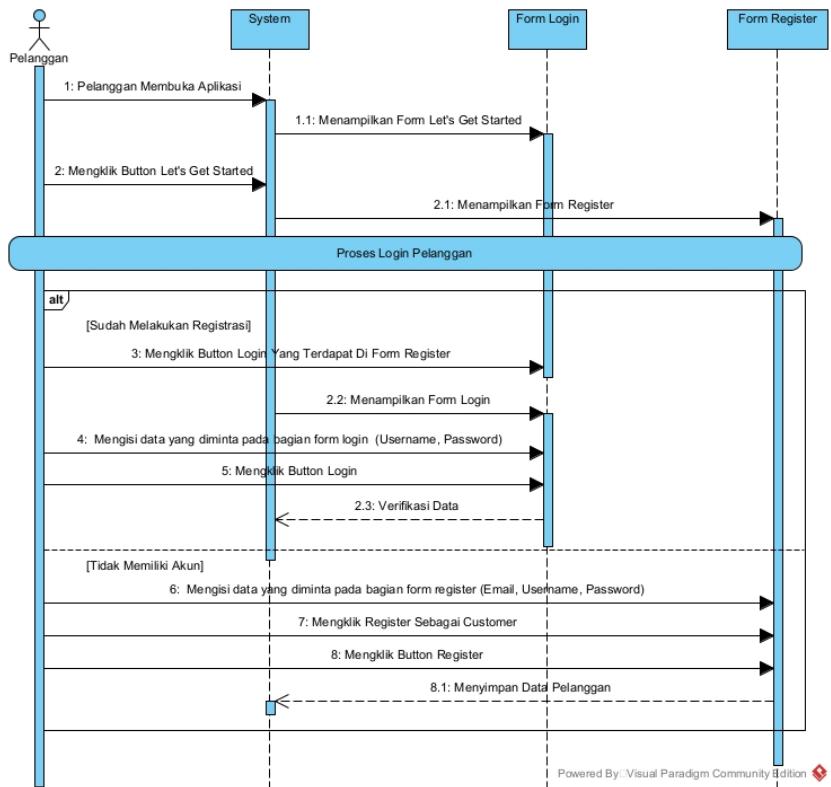
- SEQUENCE REGISTER PELANGGAN



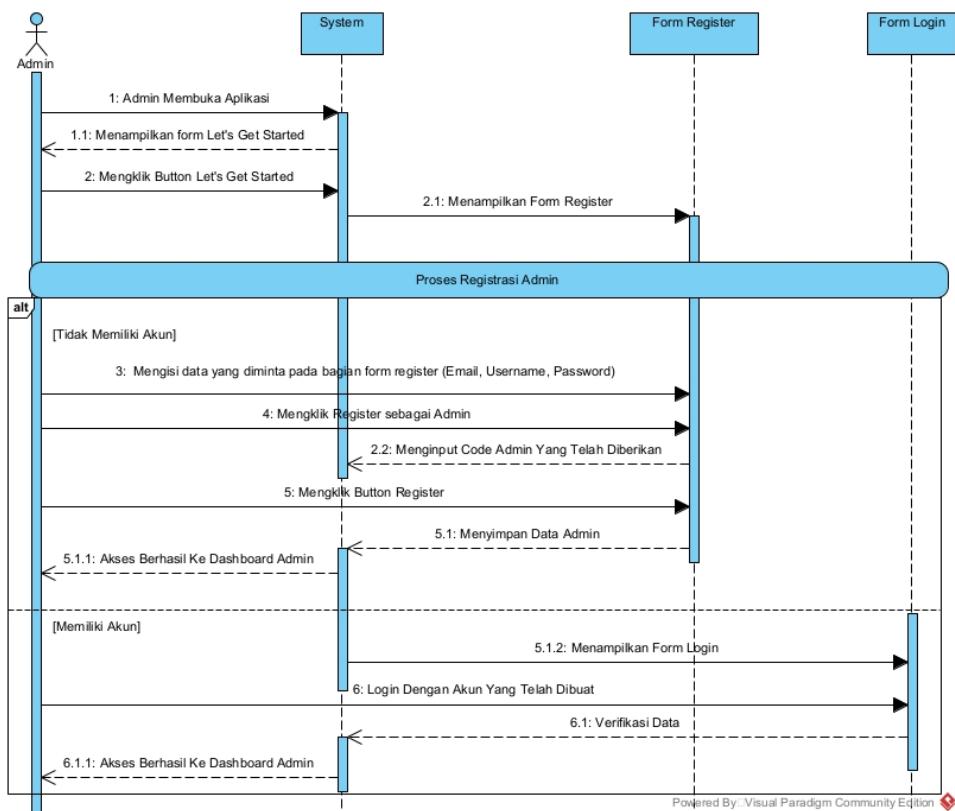
- SEQUENCE LOGIN ADMIN



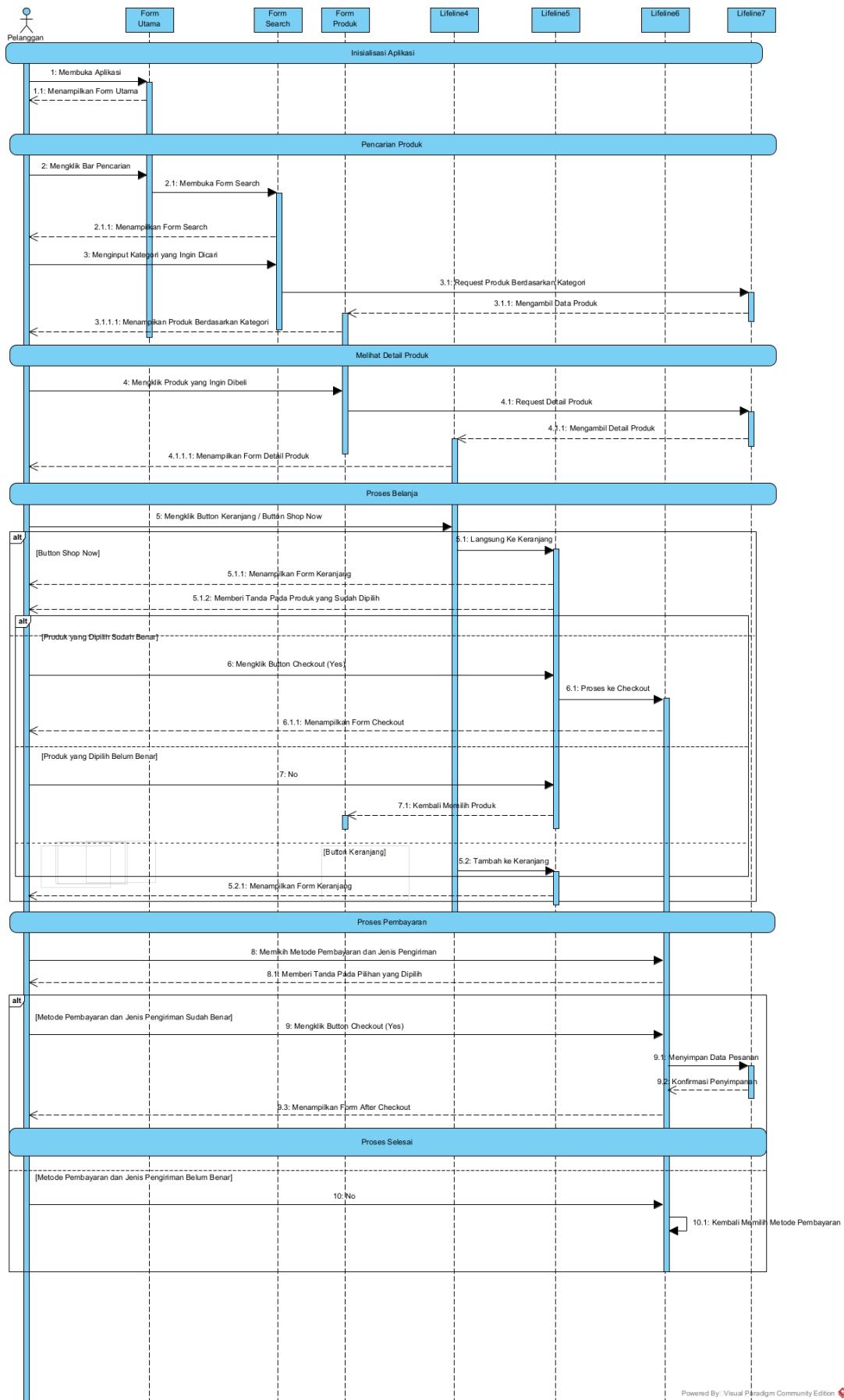
- SEQUENCE LOGIN PELANGGAN



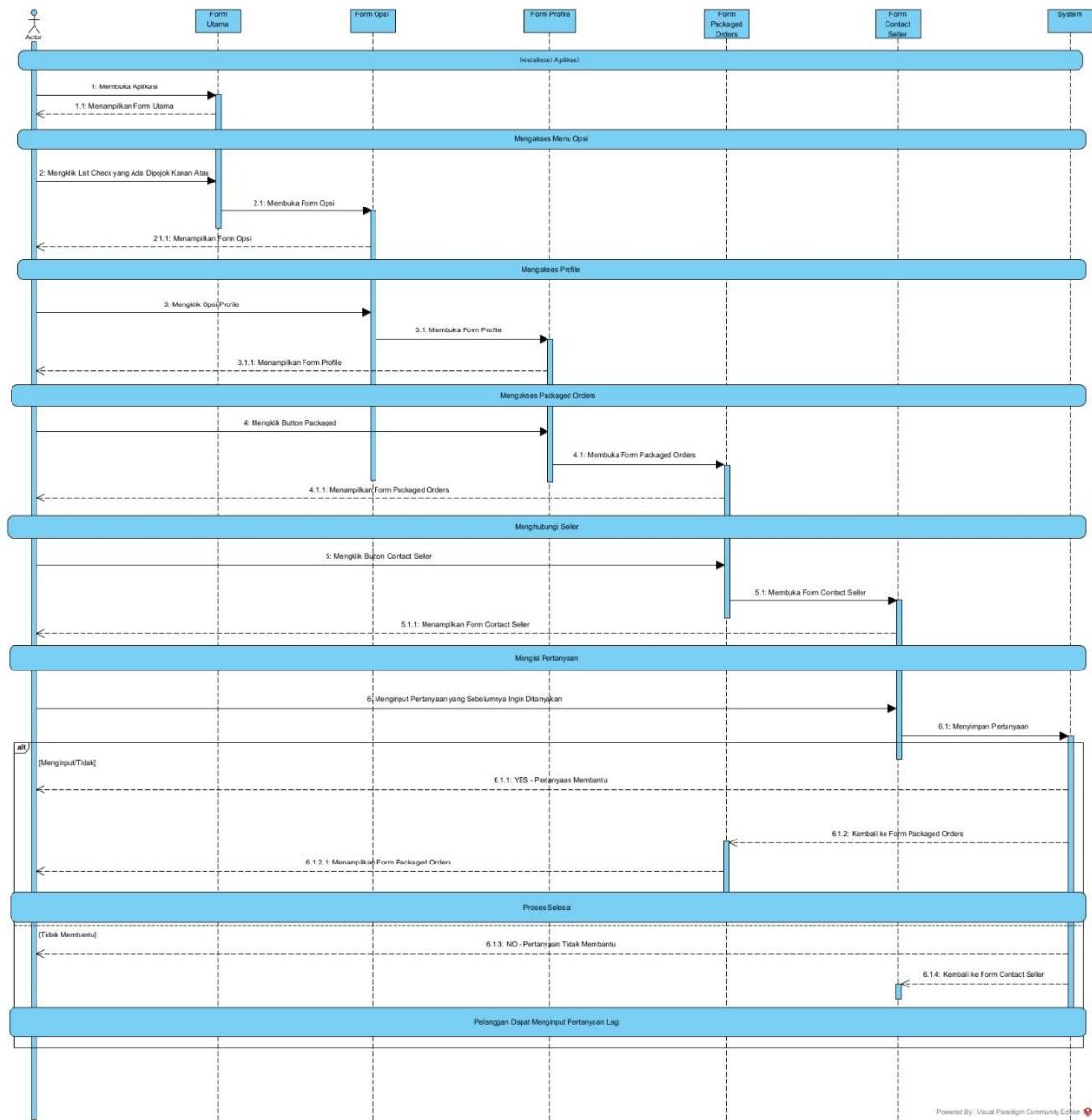
- SEQUENCE REGISTER ADMIN



- SEQUENCE PELANGGAN CO

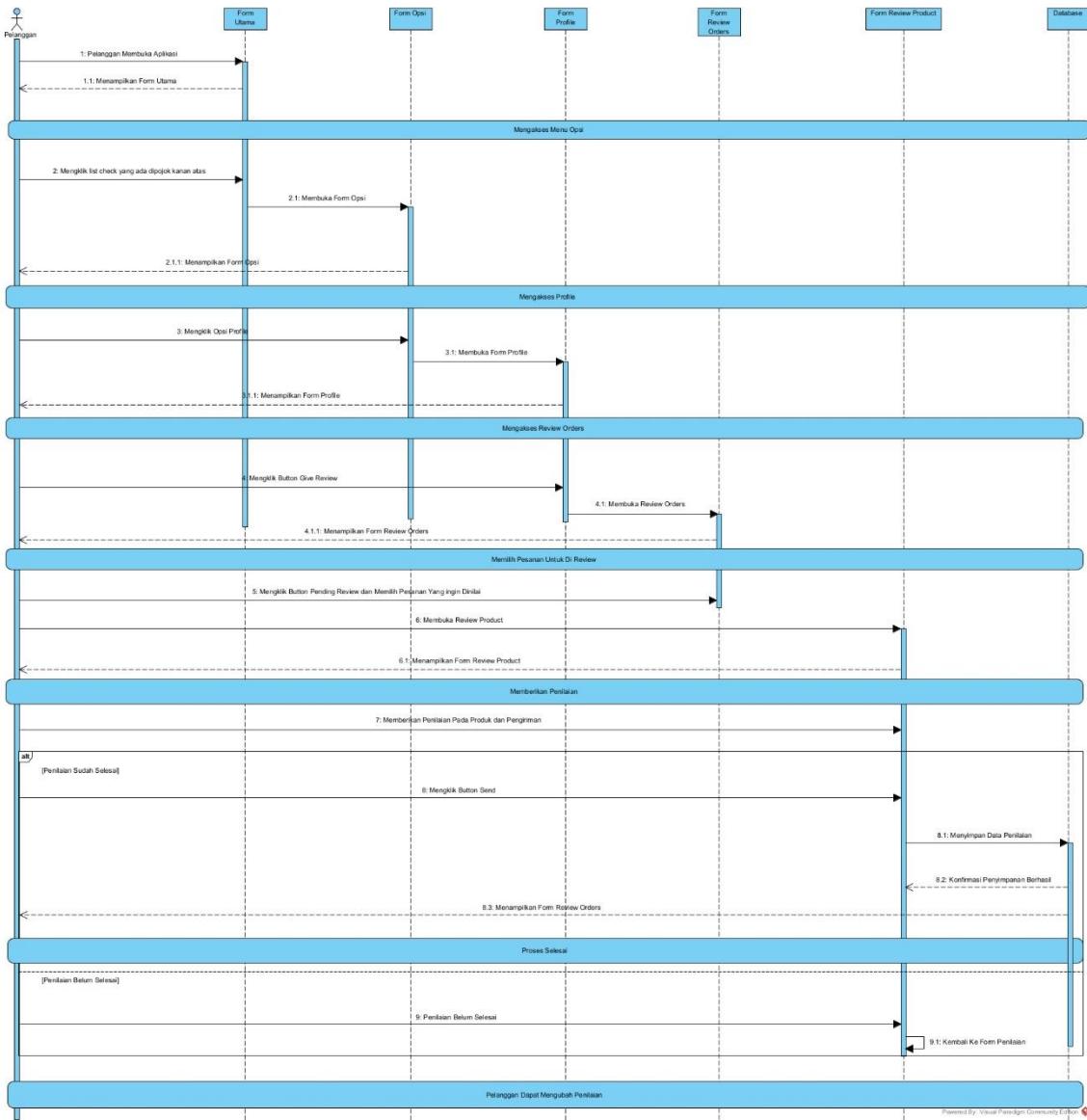


- SEQUENCE PELANGGAN PACKAGED

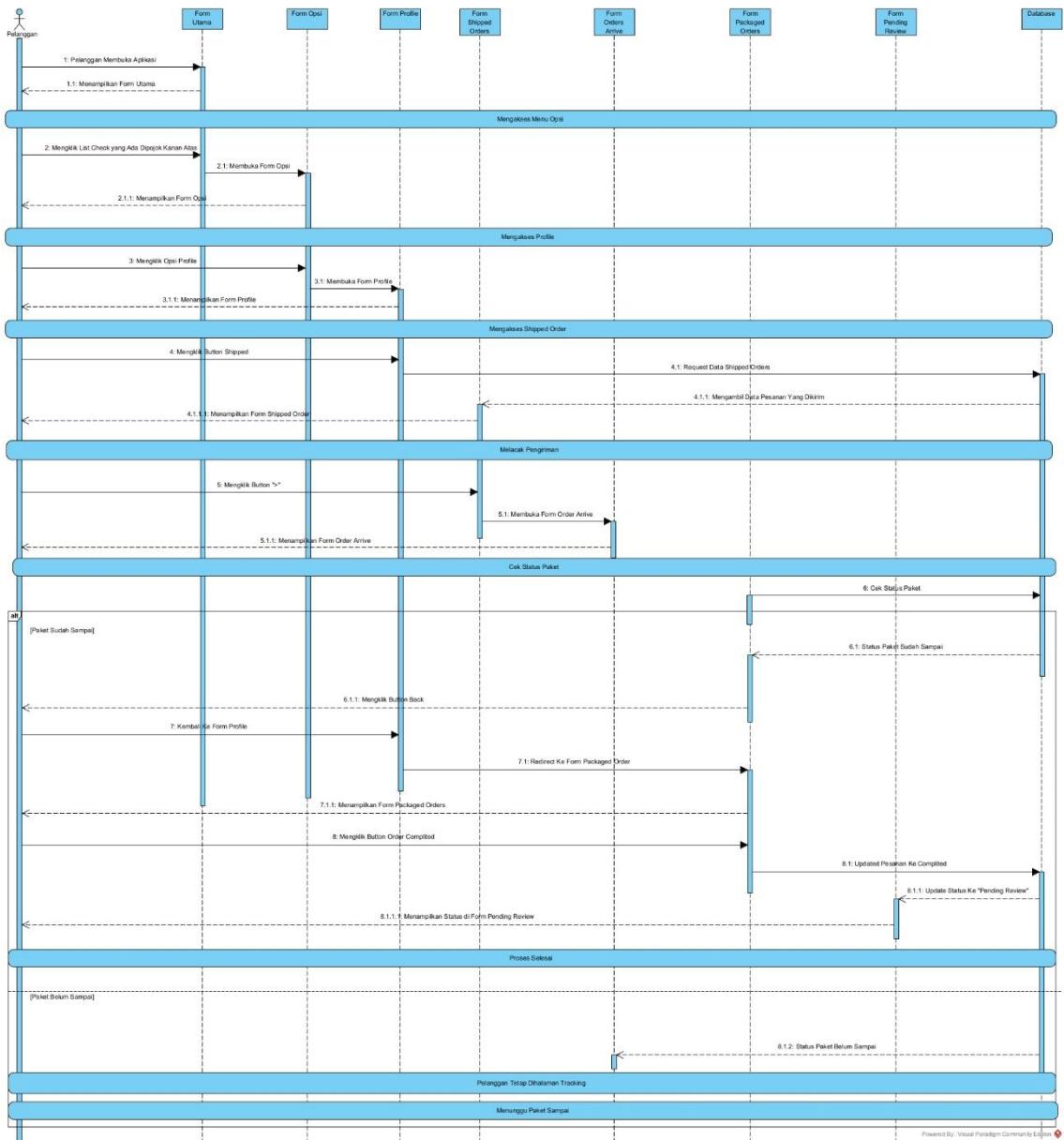


Powered By: Visual Paradigm Community Edition

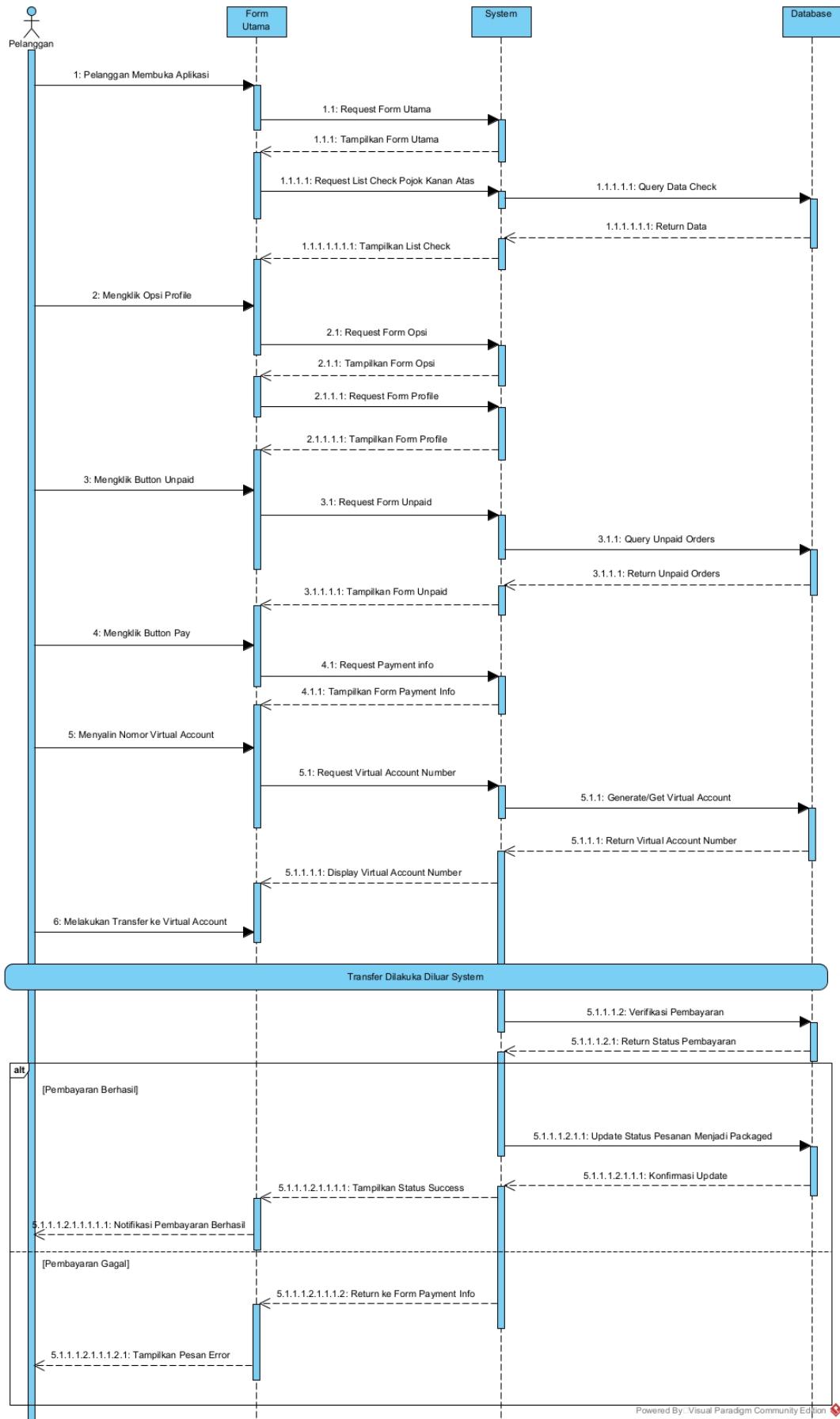
• SEQUENCE PELANGGAN REVIEW



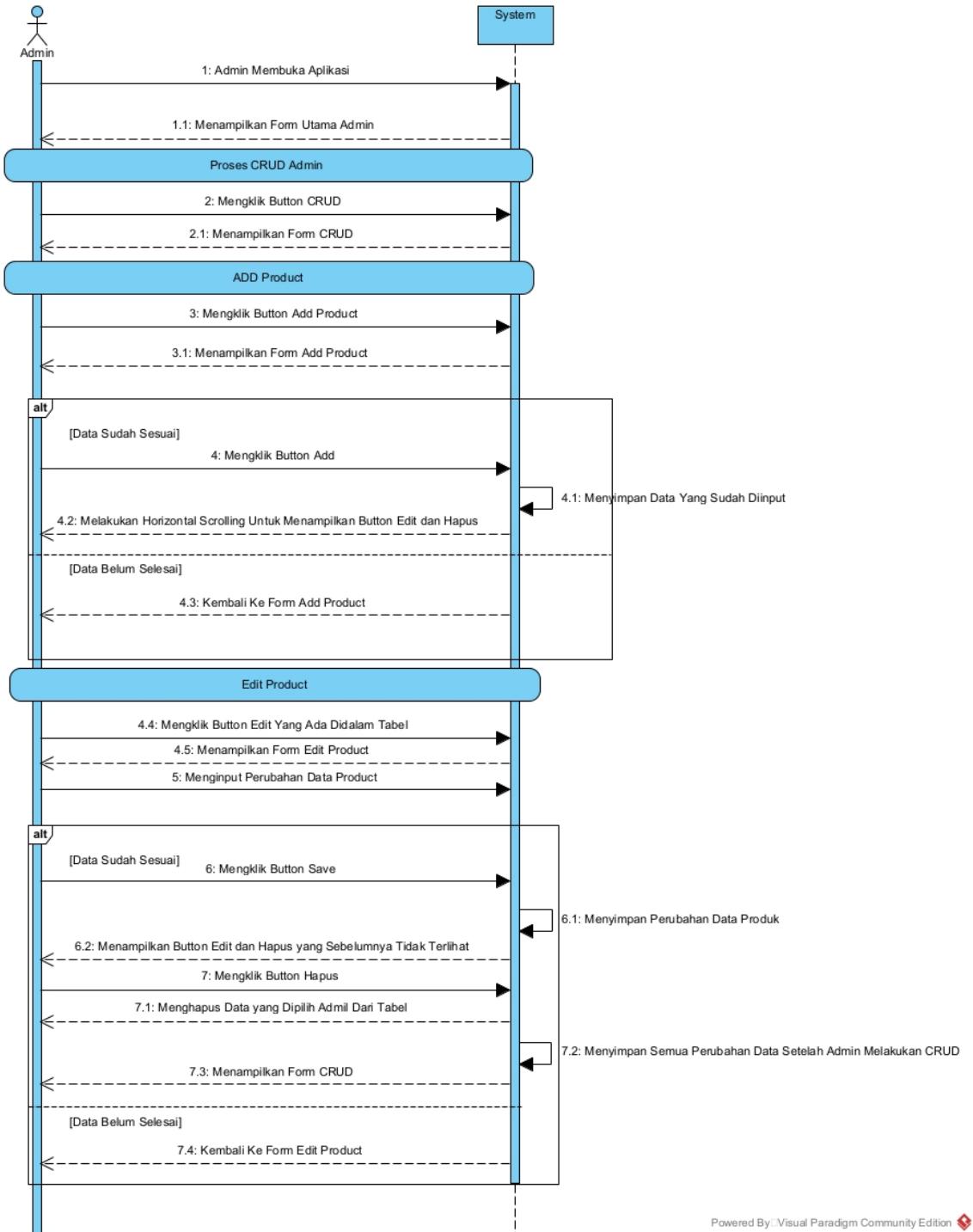
- SEQUENCE PELANGGAN SHIPPED



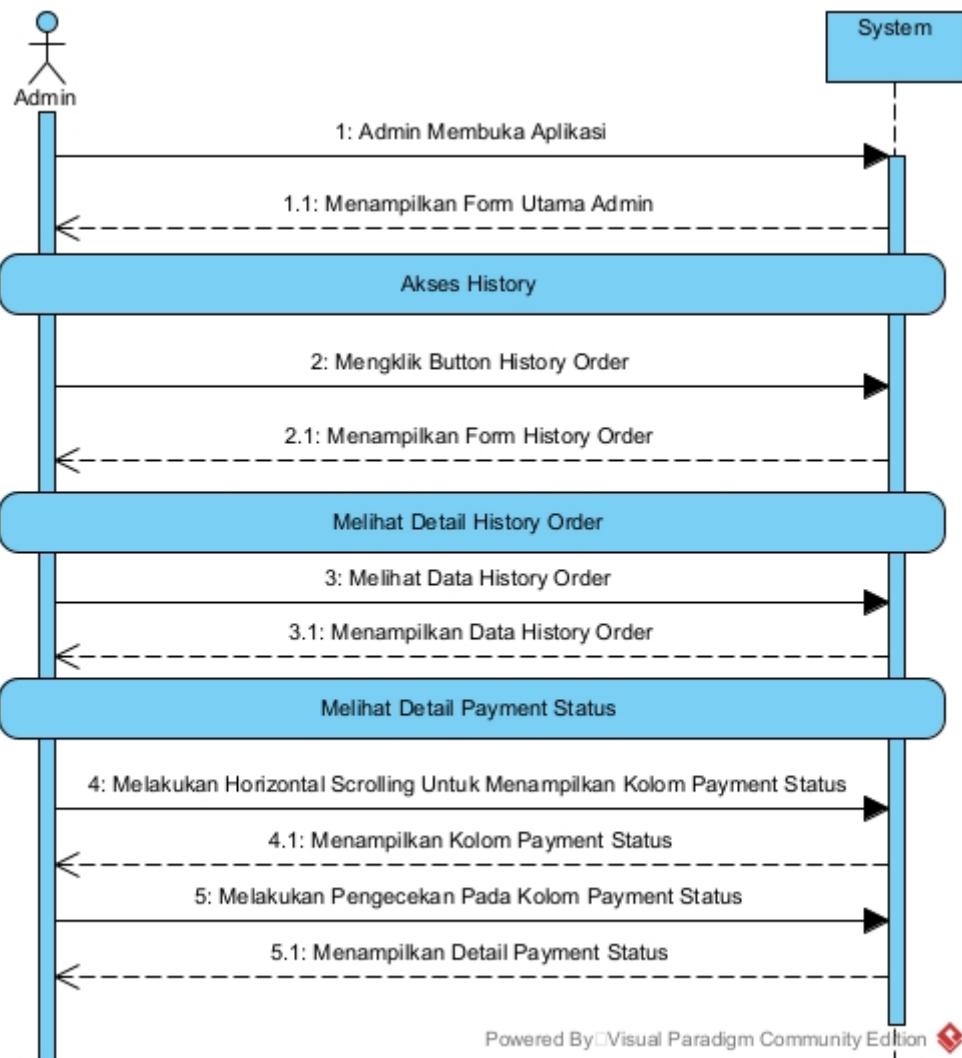
- SEQUENCE PELANGGA UNPAID



- SEQUENCE CRUD ADMIN



- HISTORY ADMIN



SOFTWARE TESTING DOCUMENT

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini berfungsi sebagai acuan untuk melaksanakan pengujian pada Aplikasi Sweet Repeats (Platform E-Commerce Pakaian Bekas Berkualitas Berbasis Mobile). Dokumen ini bertujuan untuk menilai kemampuan dan kinerja sistem yang telah dibuat agar sejalan dengan keperluan dan ekspektasi pengguna. Penyusunan dokumen ini adalah komponen dari tugas mata kuliah Analisis dan Perancangan Sistem serta bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi Sweet Repeats beroperasi dengan baik, aman, dan memberikan pengalaman pengguna yang maksimal dalam berbelanja pakaian bekas secara daring.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak yang akan diujicobakan adalah Aplikasi Sweet Repeats. Aplikasi ini adalah platform e-commerce yang berbasis web/mobile dan dirancang khusus untuk membeli dan menjual pakaian bekas berkualitas (thrifting). Sweet Repeats ditujukan untuk semua kalangan, terutama para penggemar fashion berkelanjutan, pencari pakaian vintage yang unik, serta konsumen yang peduli lingkungan dan ingin terlibat dalam gerakan fashion berkelanjutan dengan harga yang terjangkau

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dalam dokumen ini berisi 5 bagian yaitu Pendahuluan, Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak, Identifikasi, dan Kesimpulan, Rencana Pengujian, Deskripsi dan Uji Hasil.

1.4 Dokumen Referensi

- Aplikasi Sweet Repeats.2026.SRS
- Aplikasi Sweet Repeats.2026.SDD

2. LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Aplikasi ini (Sweet Repeats) diujikan dengan beberapa perangkat lunak yaitu :

Sistem Operasi	Windows 11
Perangkat Lunak	Figma
Web Browser	Google Chrome, Opera

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Laptop / PC	12th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1215U (1.20 GHz)
Smartphone (Android/iOS)	RAM minimal 4GB, Layar Touchscreen (Untuk pengujian aplikasi mobile EdLink dan responsivitas web)
Mouse & Keyboard	Perangkat input standar untuk navigasi sistem pada desktop

2.3 Material Pengujian

Pada Aplikasi Mobile Sweet Repeats, Pelanggan dapat mengakses berbagai informasi tentang pakaian bekas berkualitas melalui aplikasi mobile. Pelanggan dapat langsung menggunakan aplikasi ini dengan membuat akun menggunakan Username dan password saat mendaftar. Setelah memiliki akun, pengguna dapat menjelajahi produk yang tersedia, melakukan pencarian spesifik berdasarkan kategori, serta menambahkan produk ke keranjang belanja. Selain itu, Pelanggan juga memiliki akses untuk melacak status transaksi yang telah dilakukan. Semua data transaksi dan laporan penjualan akan dikelola oleh Admin melalui fitur khusus di dashboard Admin.

2.4 Sumber Daya Manusia

Persyaratan sumber daya manusia yang akan terlibat dalam proses pengujian Prototyping aplikasi ini adalah :

- Memahami Konsep Design dengan menggunakan Figma.
- Memahami Konsep prototyping dengan menggunakan perangkat lunak Figma.

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Pada dasarnya penguji telah memiliki pengetahuan tentang hal yang sudah disebutkan sebelumnya tetapi latihan yang diberikan hanya bersifat penyegaran kembali. Selain itu, sesi ini juga mencakup pengenalan antarmuka pada platform

Figma dan pemahaman alur kerja portal akademik referensi agar penguji dapat mengidentifikasi ketidaksesuaian fungsi dengan lebih akurat.

2.5.2 Persiapan Awal

Persiapan awal untuk menguji aplikasi adalah mempersiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Pengujian ini dilakukan diluar jam perkuliahan dan diluar lingkungan kampus.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Perangkat	Smartphone Android
Memory (RAM)	4GB / 8GB
Penyimpanan (Internal)	Sisa ruang minimal 1GB (untuk instalasi APK)
Fitur Input	Layar Sentuh (Touchscreen)

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Aplikasi disimpan dalam bentuk prototipe aplikasi web di Figma
2. Hubungkan perangkat keras dengan jaringan internet agar bisa membuka Figma Buka browser dan telusuri :
<https://www.figma.com/proto/eA9Y6tcLR3GlqdMfaSnuTU/ANSI-PROJECT?page-id=0%3A1&node-id=80-217&p=f&viewport=-4469%2C-1455%2C0.59&t=UwhGgEir2Ng04bsQ-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=80%3A217>

atau dengan aplikasi Figma dan membuka file prototipe yang sudah dibagikan.

2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan sesuai dengan persiapan sebelumnya. Dan pengujian dilaksanakan berdasarkan skenario yang telah disediakan.

2.5.4 Pelaporan Hasil Dokumen

Setelah aplikasi diuji, laporan hasil dari pengujian tersebut akan diberikan kepada dosen pengampu Analisis dan Perancangan Sistem.

3. IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Jenis Pengujian	Teknik Pengujian	Penguji
		SRS/SDD	SPMP			
Pengujian Login Pelanggan	Pengisian Username dan Password pada aplikasi mobile	SRS-3.2.1		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
Pengujian Menelusuri produk	Kebenaran dalam menampilkan produk setelah memilih kategori	SRS-3.2.2		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
	Tidak ada koneksi internet	STD-2.1		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
Pengujian Keranjang	Menambahkan produk ke keranjang dengan benar	SRS-3.2.3		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
	Menghapus produk dari keranjang	STD-3.1		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
Pengujian Checkout	Dapat Memilih Jenis Pembayaran	SRS-3.2.4		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla
	Dapat Memilih Jenis Pengiriman	STD-4.1		Sistem	Blackbox	Shafa Salsabilla

4. DESKRIPSI DAN HASIL UJI

4.1 Fungsional Admin

Fungsional	Sesuai	Tidak	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sistem Dapat Memvalidasi admin saat login dan berfungsi	√		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Dashboard Admin dan Berfungsi	√		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman CRUD dan Berfungsi	√		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman History Order	√		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman Edit Profile dan Berfungsi	√		-	-
Sistem Dapat Melakukan Logout untuk Mengakhiri Sesi Admin dan Berfungsi	√		-	-

4.2 Fungsional Pelanggan

Fungsional	Sesuai	Tidak	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sistem Dapat Memvalidasi admin saat login dan berfungsi	✓		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman Produk dan Berfungsi	✓		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman Detail Produk dan Berfungsi	✓		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman Keranjang dan Berfungsi	✓		-	-
Sistem Dapat Menampilkan Halaman Checkout dan Berfungsi	✓		-	-
Sistem dapat menghubungkan ke gateway pembayaran dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman edit profil dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman detail pesanan yang berisi resi dan konfirmasi pesanan dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem Dapat Melakukan Logout untuk Mengakhiri Sesi Pelanggan dan Berfungsi	✓		-	-

5. KESIMPULAN

Projek Sweet Repeats telah berhasil dikembangkan sebagai aplikasi mobile e-commerce yang memfasilitasi jual beli pakaian bekas (thrift) secara online dengan pendekatan yang modern dan user-friendly. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja yang mudah, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna, mulai dari proses registrasi dan login, pengelolaan profil pengguna, pencarian produk berdasarkan kategori, hingga proses checkout dan pembayaran yang seamless.

Dengan mengusung konsep “Sweet Repeats” yang berarti memberikan kehidupan kedua yang manis bagi pakaian bekas berkualitas, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transaksi jual beli, tetapi juga sebagai gerakan untuk mempromosikan gaya hidup berkelanjutan (sustainable living). Melalui antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang komprehensif, Sweet Repeats diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk lebih aware terhadap dampak lingkungan dari industri fashion sekaligus memberikan solusi ekonomis untuk berbelanja fashion berkualitas.

LINK MOCKUP KELOMPOK 3 THRIFTING

<https://www.figma.com/proto/eA9Y6tcLR3GlqdMfaSnuTU/ANSI-PROJECT?page-id=0%3A1&node-id=80-217&p=f&viewport=-4469%2C-1455%2C0.59&t=UwhGgEir2Ng04bsQ-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=80%3A217>