

Software Requirements Specification

Version 1.0

October 28, 2022

Sistem Informasi Jual Beli Barang Bekas di Malang

Disiapkan oleh:

Meliusa Nora Hariyanti

Dilta Febiana

Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Negeri Malang

Jl, Soekarno Hatta No.9, Malang 404425

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Allah Swt. Atas ridha-Nya Penulis dapat menyelesaikan penyusunan SRS ini. Adapun judul SRS yang Penulis ajukan adalah “*Sistem Informasi Jual Beli Barang Bekas di Malang*”. SRS ini diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Proyek 2 di Fakultas Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha keras dalam menyelesaikan pengerjaan SRS ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta disekeliling Penulis yang mendukung dan membantu. Terimakasih Penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Rosa Andrie Asmara, ST., MT., Dr. Eng., selaku Dosen Pembimbing matakuliah Proyek 2.
2. Kak Dila, selaku Narasumber dalam Interview Definisi Permasalahan.
3. Dilta Febiana, selaku Team dalam mengerjakan SRS.
4. Semua pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Dan akhirnya Penulis menyadari bahwa SRS ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang Penulis miliki. Untuk itu Penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun SRS ini

Malang, 28 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Judul

Sistem Informasi “Barkastas malang”

1.2. Latar Belakang

Tidak sedikit Mahasiswa dari luar kota merantau ke suatu daerah untuk melanjutkan pendidikan kuliah. Contoh nyatanya adalah Malang yang kedatangan 330.000 Mahasiswa hingga disebut sebagai Kota Mahasiswa. Mereka tinggal diberbagai hunian sementara seperti kos-kosan, kontrakan, rumah, dan sebagainya. Hampir semua hunian tersebut isi dalamnya kosong polos sehingga para calon penghuni nya harus membawa atau membeli barang-barang kebutuhan mereka sendiri dan meletakkannya disana.

Ketika para Mahasiswa sudah lulus dan hendak kembali ke daerah asal mereka. Tidak sedikit dari mereka hanya membawa beberapa barang yang dirasa cukup berharga karena keterbatasan tempat, tenaga, dan sebagainya. Disitulah muncul yang namanya “*barang bekas*”.

Barang bekas adalah barang yang sudah dipakai dan tidak terpakai namun masih bisa digunakan kembali. Contohnya lemari, rak, pakaian, sepatu, dan sebagainya. Mahasiswa akan kesusahan jika ingin membawa barang yang ukurannya cukup besar ke daerah asal mereka, Contohnya lemari baju yang akan dibawa dari Malang-Jakarta. Sehingga tidak sedikit dari mereka yang pada akhirnya menyumbangkan atau membuang secara cuma-cuma barang tersebut kepada pemilik hunian yang ditempati sebelumnya.

Untuk itu, solusi yang bisa dilakukan agar barang bekas tersebut bisa berguna dan tidak menjadi sia-sia adalah dengan menjualnya kepada orang yang membutuhkan barang tersebut dengan harga sangat terjangkau. Tetapi belum ada tempat yang menaungi hal tersebut. Oleh karena itu, kami membuat Aplikasi berbasis Website yang dapat menjadi wadah bagi orang yang akan meng-uangkan barangnya dan informasinya tersebut dijangkau oleh orang lain. Dengan adanya solusi ini, diharapkan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai bisa berguna untuk orang lain dan tidak menjadi limbah yang akan mencemari dan merugikan daerah tersebut jika dibuang secara cuma-cuma.

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan Studi Kasus berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada Kesimpulan Studi Kasus. Adanya tujuan Studi Kasus adalah menentukan arah dari suatu Studi Kasus Tujuan merinci apa saja yang ingin diketahui, sehingga jika permasalahan sudah terjawab maka tujuan sudah tercapai. Dan dalam hal ini menentukan Studi Kasus juga disesuaikan dengan rumusan masalah yang ada

Dalam penulisan SRS ini, Penulis membagi tujuan dalam dua kriteria yaitu :

a. Tujuan Operasional

1. Mengetahui bagaimana system manajemen penjualan barang bekas yang sedang berjalan

2. Mengetahui bagaimana proses pengolahan data penjualan barang bekas
 3. Mengetahui apakah proses laporan penjualan barang bekas yang berjalan dapat dibuat secara cepat dan akurat
- b. Tujuan Individual
1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah pada dunia kerja
 2. Menambah pengalaman secara langsung bagi Penulis, agar siap menghadapi dunia kerja nantinya
 3. Sebagai syarat bagi Penulis untuk memenuhi tugas matakuliah *Proyek 2*

1.4. Detail Publikasi

Untuk publikasi dilakukan ke para keluarga dan anak kuliah yang ada di Malang

1.5. Audiens yang dituju

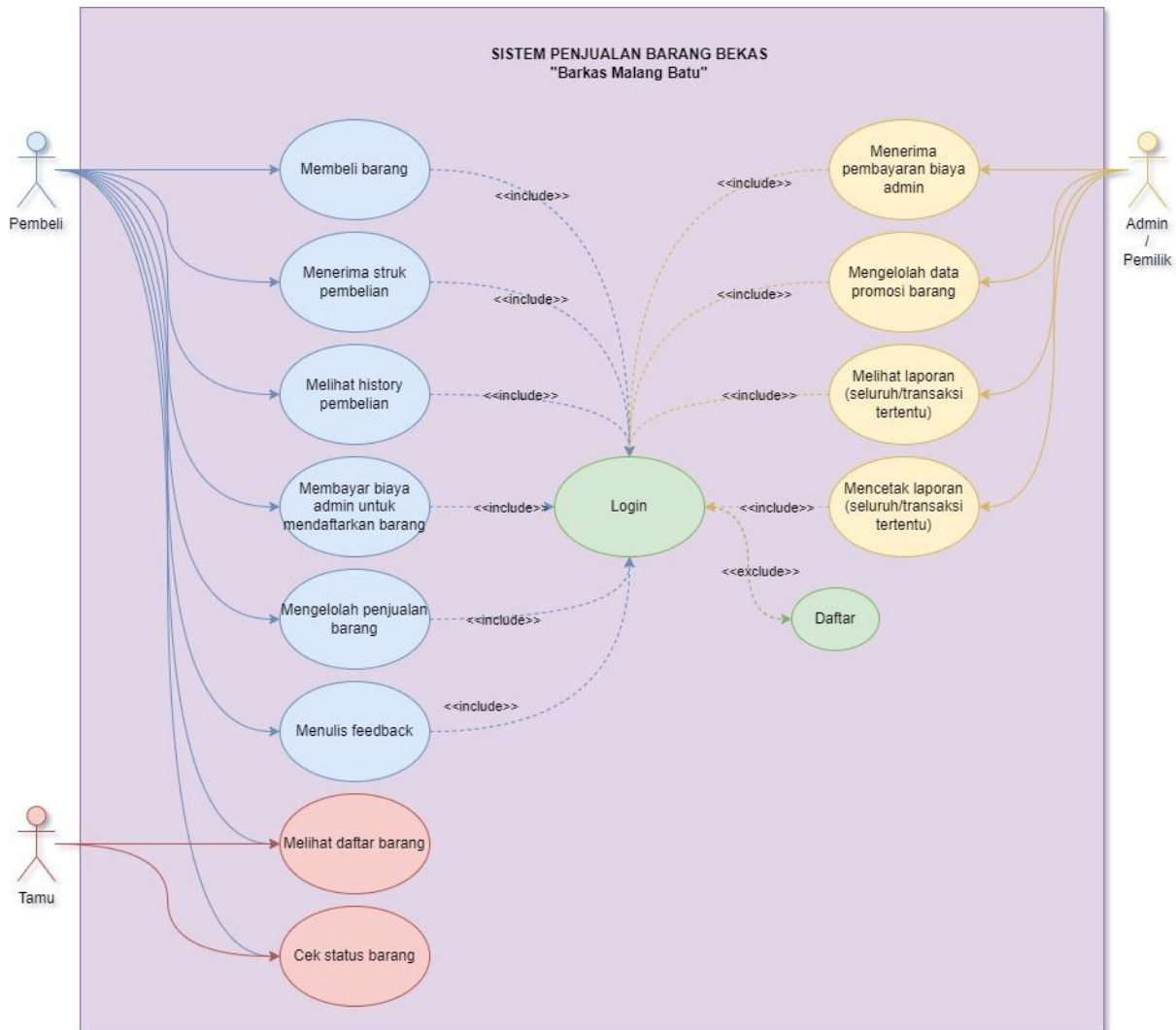
Audien yang dituju yaitu para keluarga yang berumah tangga dan anak kuliah di Malang

1.6. Informasi Kontak / Anggota Tim SRS

- a. Dilta Febiana
- No Kontak : 085648743932
- Alamat Email : febianadilta@gmail.com
- Jabatan : -
- b. Meliusa Nora Hariyanti
- No Kontak : 085234743918
- Alamat Email : meliusanora@gmail.com
- Jabatan : -

BAB 2. Overall Description

2.1. System Environment

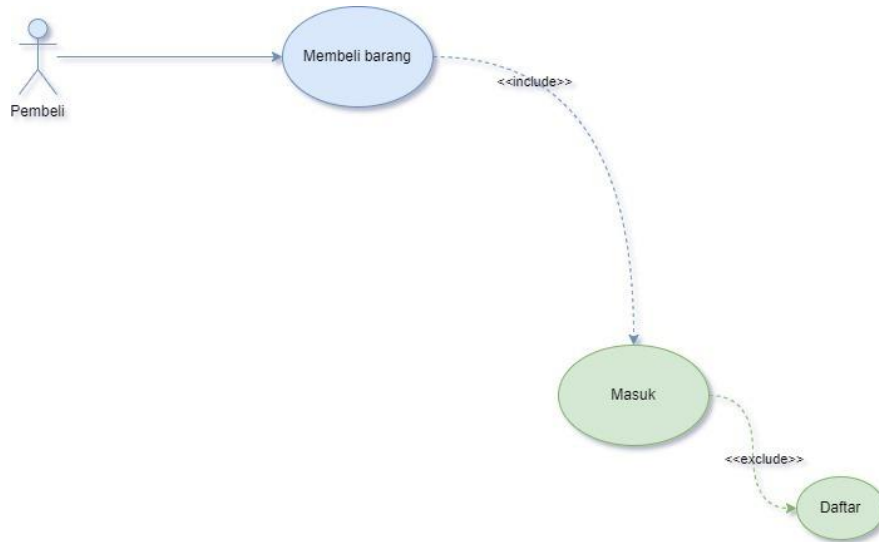


Sistem penjualan barang bekas atau Barkas Malang-Batu memiliki 3 aktor yaitu Pembeli, Tamu, dan Admin atau Pemilik. Pembeli dapat melakukan membeli barang, menerima struk pembelian, Melihat history pembelian, membayar iaya admin untuk mendaftarkan barang, mengelola penjualan barang, menulis feedback, dan tentunya harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat melakukan aksi tersebut. Jika belum memiliki akun, maka Pembeli dapat melakukan daftar terlebih dahulu. Kemudian Tamu, Ia dapat melakukan melihat daftar barang dan cek status barang (tamu tidak perlu login). Dan yang terakhir adalah Admin / Pemilik dapat melakukan menerima pembayaran biaya admin, mengelola data promosi barang, melihat laporan (seluruh atau transaksi tertentu), dan mencetak laporan (seluruh atau transaksi tertentu). Tentunya Admin atau Pemilik harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat melakukan aksi-aksi tersebut. Admin atau Pemilik pasti sudah memiliki akun yang telah disediakan Developer.

2.2. Functional Requirement Spesification

2.2.1. Pembeli Use case

Use case : Pembeli membeli barang setelah daftar dan login
Diagram :



Deskripsi :

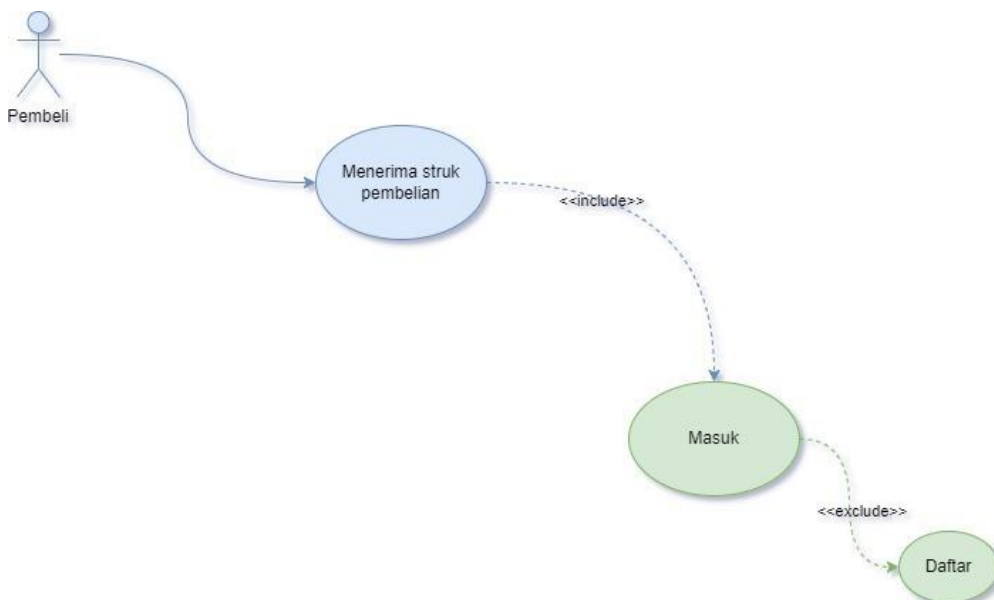
Pembeli melakukan pembelian barang tetapi harus Masuk terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun, maka Pembeli dapat melakukan Daftar terlebih dahulu

Initial Step-By-Step Description:

1. Pembeli harus Masuk terlebih dahulu
2. Pembeli melakukan Daftar jika belum melakukan login
3. Pembeli melihat daftar barang
4. Pembeli mengecek status barang
5. Pembeli membeli barang

Use Case : Pembeli menerima struk pembelian setelah masuk dan daftar

Diagram :



Deskripsi :

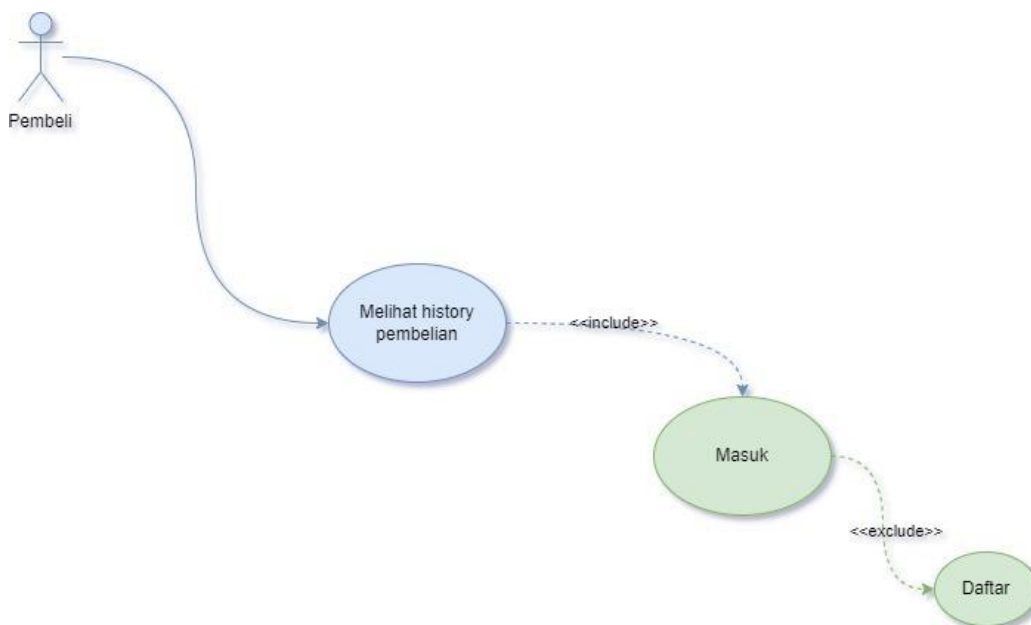
Pembeli menerima struk pembelian barang (dalam catatan, pembeli sudah melakukan pembelian barang) tetapi harus Masuk terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun, maka Pembeli dapat melakukan Daftar terlebih dahulu

Initial Step-By-Step Description:

1. Pembeli harus Masuk terlebih dahulu
2. Pembeli melakukan Daftar jika belum melakukan login (ketika sudah melakukan proses membeli barang)
3. Pembeli menerima struk pembelian

Use case : Melihat History pembelian setelah login dan daftar

Diagram :



Deskripsi :

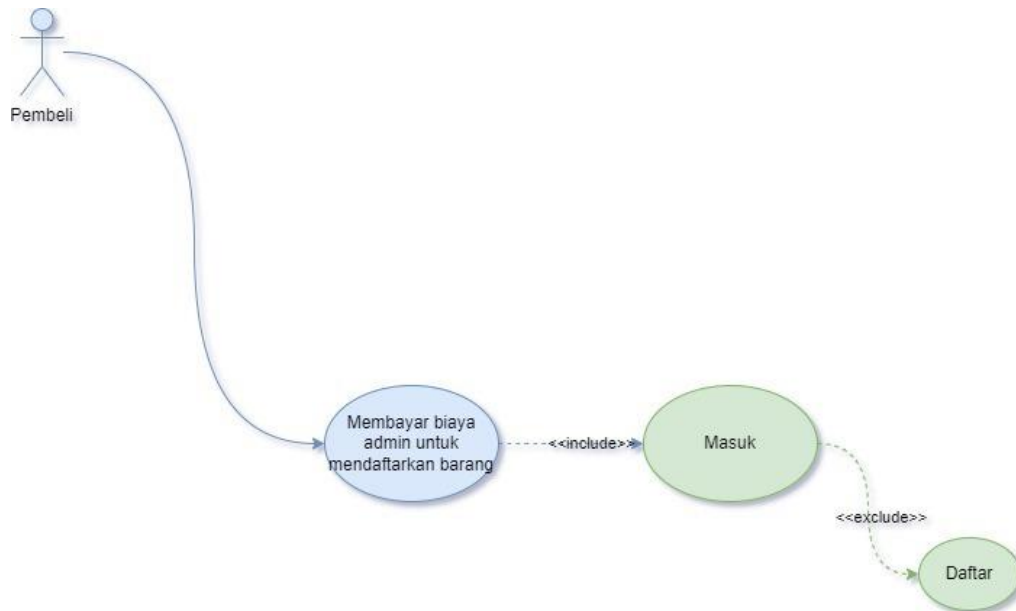
Pembeli melihat history pembelian tetapi harus Masuk terlebih dahulu. Jika belum memiliki akun, maka Pembeli dapat melakukan Daftar terlebih dahulu

Initial Step-By-Step Description:

1. Pembeli harus Masuk terlebih dahulu
2. Pembeli melakukan Daftar jika belum melakukan login
3. Pembeli melihat history pembelian

Use case : Membayar biaya admin untuk mendaftarkan barang

Diagram :



Deskripsi :

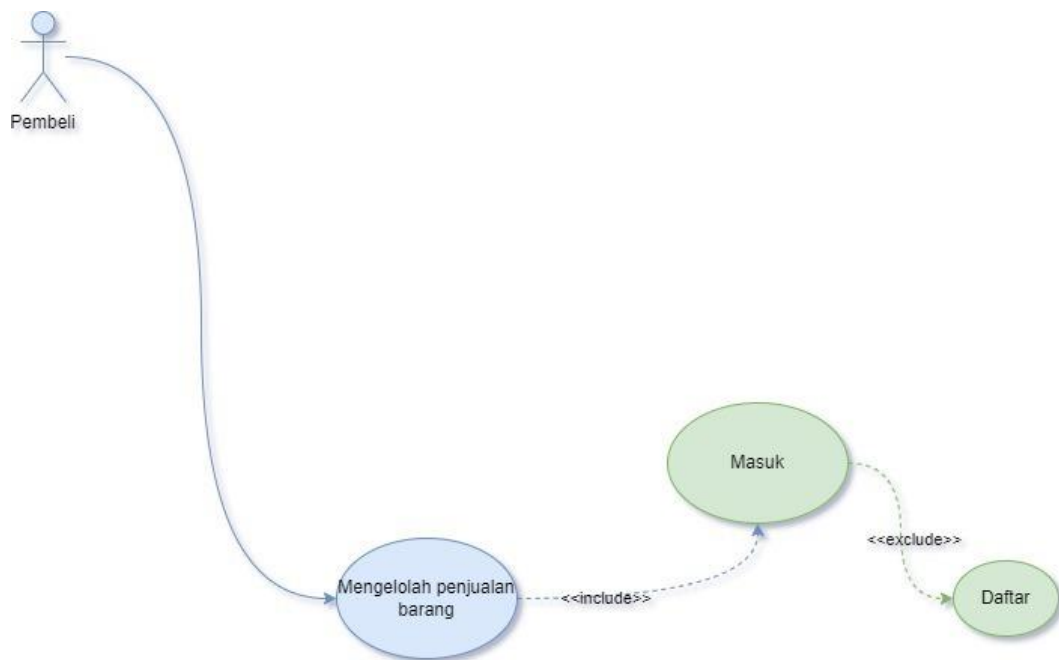
Penjual membayar biaya admin ketika akan mendaftarkan barangnya

Initial Step-By-Step Description:

1. Pembeli harus Masuk terlebih dahulu
2. Pembeli melakukan Daftar jika belum melakukan login
3. Membayar biaya admin
4. Mengisi form keterangan barang
5. Menunggu verifikasi admin

Use case : Mengelola penjualan barang

Diagram :



Deskripsi :

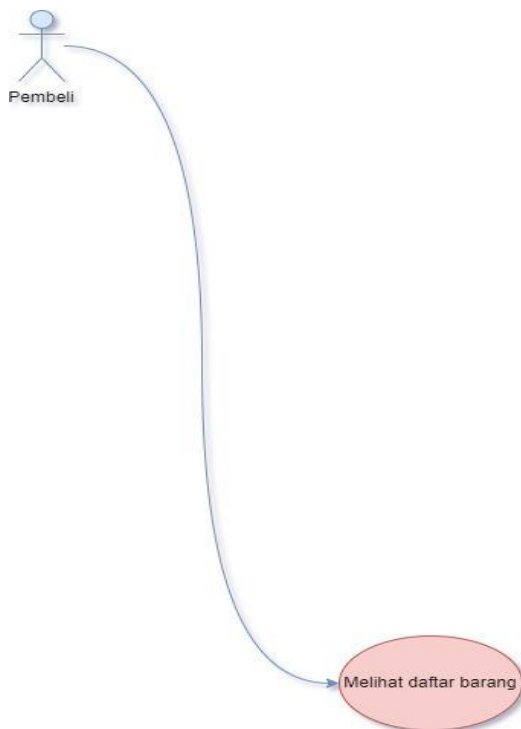
Penjual mengelolah penjualan barang (CRUD)

Initial Step-By-Step Description:

1. Penjual harus Masuk terlebih dahulu
2. Penjual melakukan Daftar jika belum melakukan login
(ketika sudah melakukan membayar biaya admin dan barangnya sudah diverifikasi oleh admin)
3. Penjual dapat mengubah status barang itu tersedia atau sudah laku

Use case : Melihat daftar barang

Diagram :



Deskripsi :

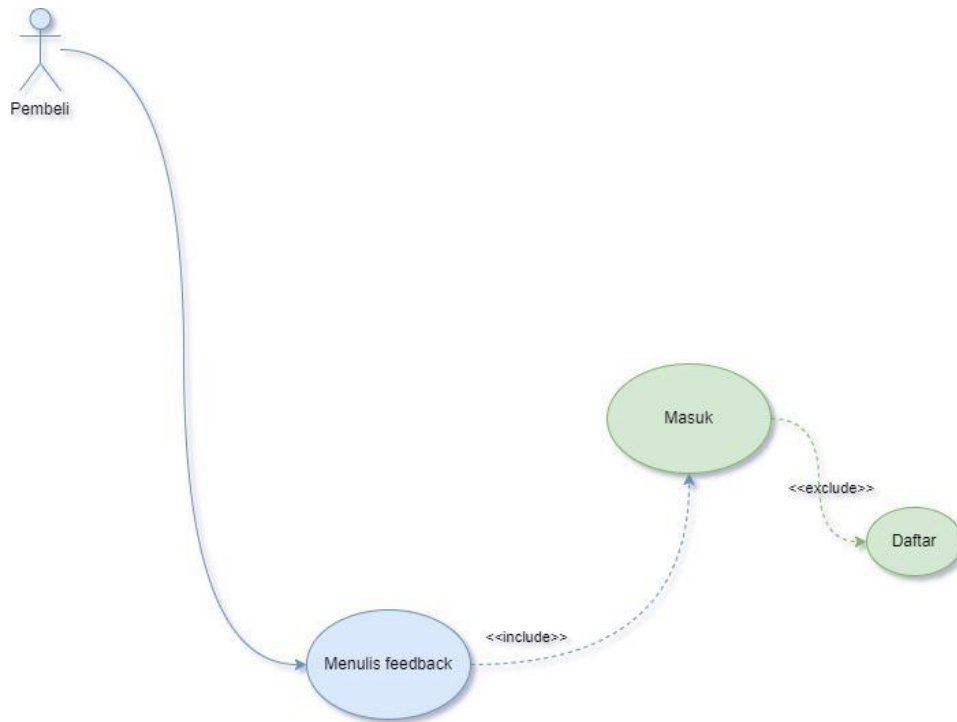
Pembeli melihat daftar barang yang ada di halaman daftar barang

Initial Step-By-Step Description:

1. Melihat daftar barang

Use case : Menulis Feedback

Diagram :



Deskripsi :

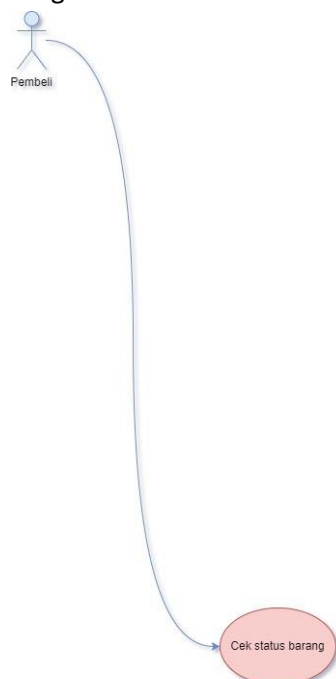
Pembeli menulis feedback dan pastinya harus melakukan login terlebih dahulu

Initial Step-By-Step Description:

1. Pembeli login terlebih dahulu
2. Jika belum memiliki akun maka pembeli dapat daftar terlebih dahulu (ketika sudah sukses melakukan pembelian)
3. Pembeli menulis feedback

Use Case : cek status barang

Diagram :



Deskripsi :

Pembeli mengecek status barang

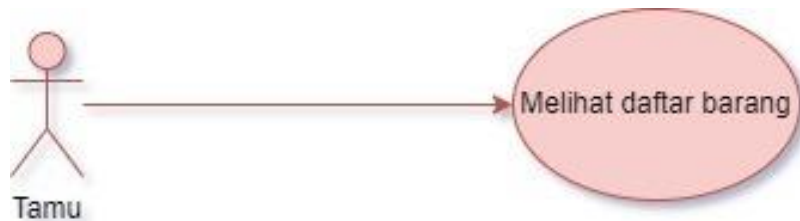
Initial Step-By-Step Description:

1. Ketika sudah melihat daftar barang dan menemukan 1 barang yang ingin dibeli
2. Pembeli mengecek status barang (tersedia atau tidak)

2.2.2. Tamu Use Case

Use case : Tamu saat melihat daftar barang

Diagram :



Deskripsi :

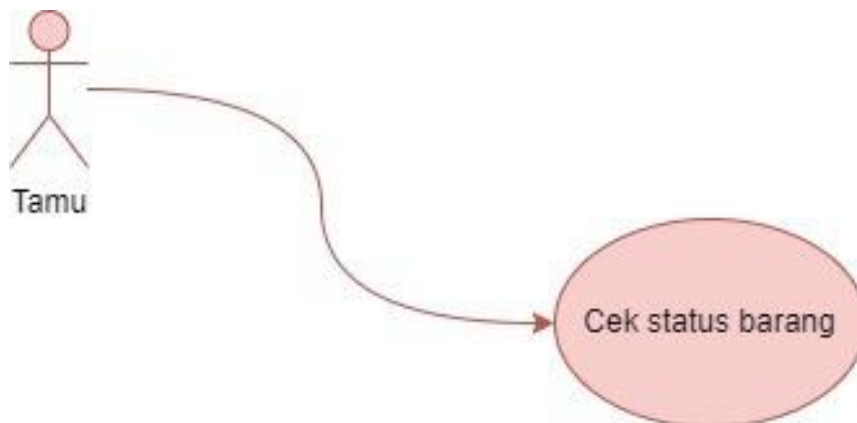
Tamu dapat melihat daftar barang

Initial Step-By-Step Description:

1. Membuka halaman website
2. Tamu melihat daftar barang

Use case :

Diagram :



Deskripsi :

Tamu saat setelah melihat barang maka dia akan mengecek status barang tersebut tersedia apa tidak.

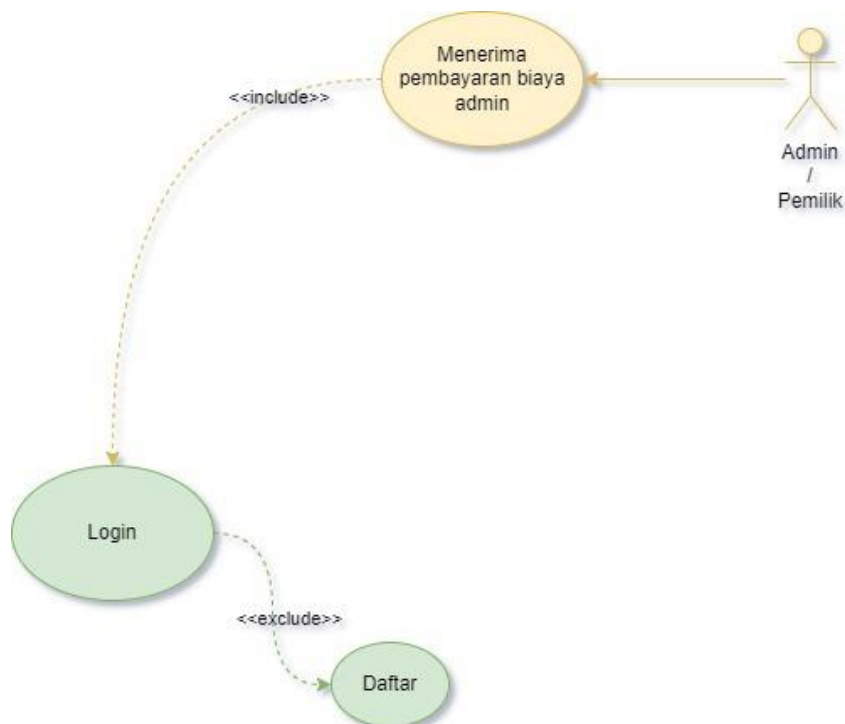
Initial Step-By-Step Description:

1. Membuka halaman website
2. Tamu melihat daftar barang
3. Tamu mengecek status barang

2.2.3. Admin Use Case

Use Case : Admin Menerima biaya admin setelah login dan register

Diagram :



Deskripsi :

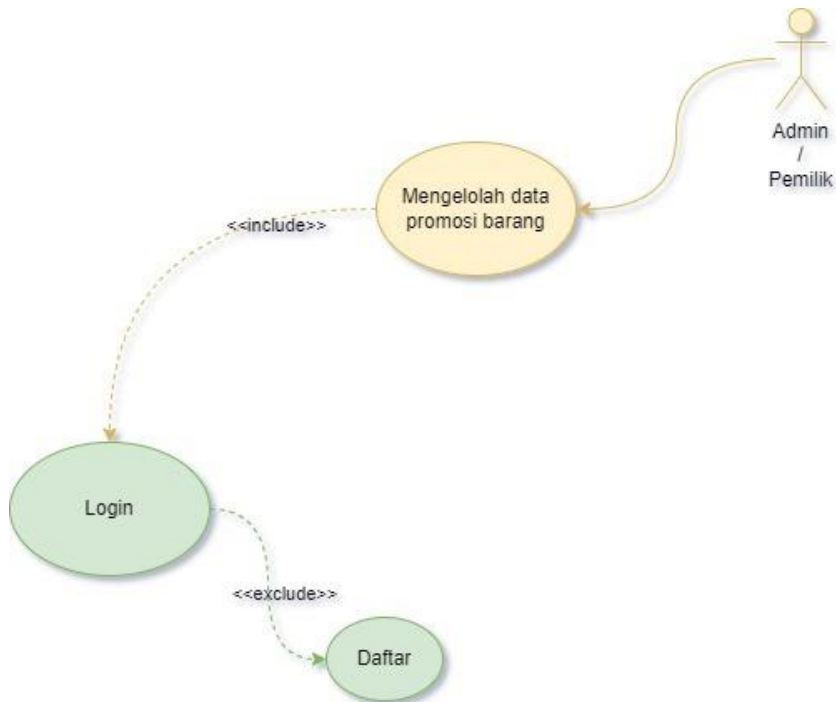
Admin menerima pembayaran biaya admin tetapi harus login terlebih dahulu

Initial Step-By-Step Description:

1. Admin melakukan login
2. Admin mengecek data siapa saja yang sudah mendaftarkan barangnya
3. Admin menerima pembayaran biaya admin

Use Case : Mengelola data promosi barang

Diagram :



Deskripsi :

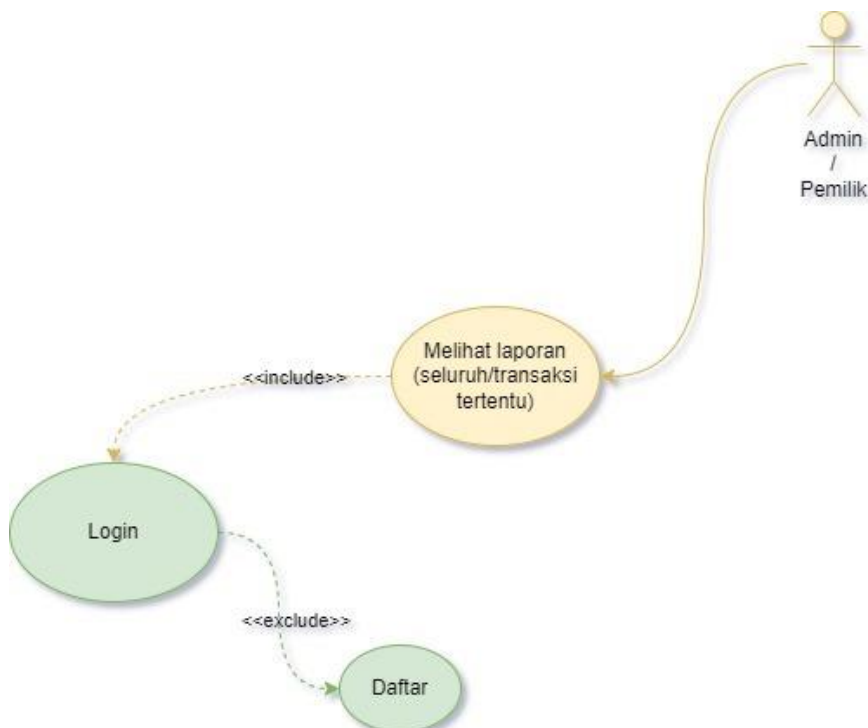
Admin mengelolah data promosi barang

Initial Step-By-Step Description:

1. Admin login
2. Admin menuju halaman data promosi barang
3. Admin dapat melakukan CRUD barang

Use case : Admin melihat laporan (seluruh/ transaksi tertentu)

Diagram :



Deskripsi :

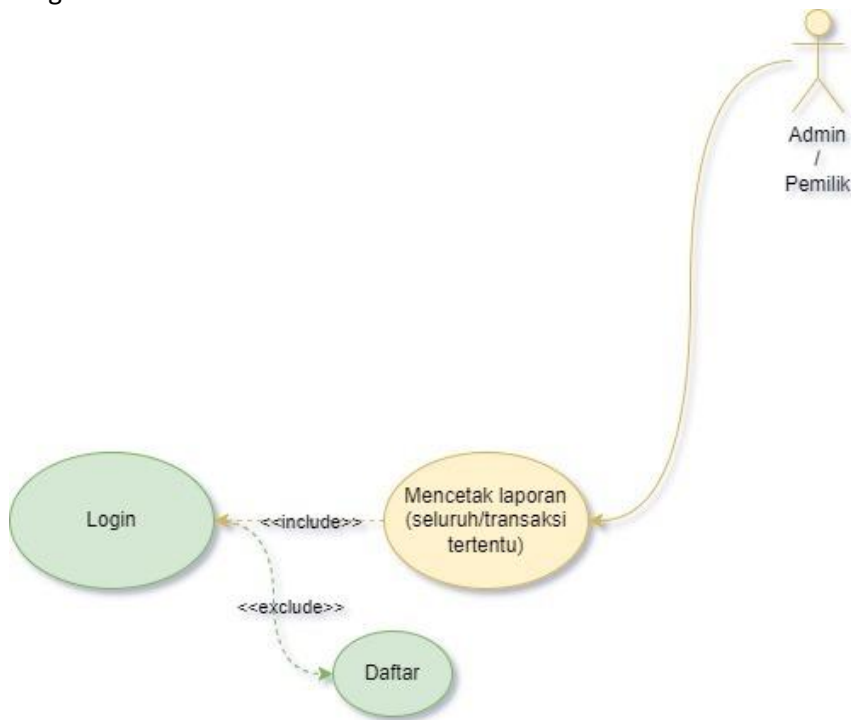
Admin melihat laporan (keseluruhan/transaksi tertentu)

Initial Step-By-Step Description:

1. Admin melakukan login
2. Admin dapat melihat laporan keseluruhan atau dalam kurung waktu tertentu

Use case : Mencetak laporan (seluruh/transaksi tertentu)

Diagram :



Deskripsi :

Admin mencetak laporan (seluruh/transaksi tertentu)

Initial Step-By-Step Description:

1. Admin melakukan login
2. Admin mencari laporan keseluruhan atau dalam waktu tertentu
3. Admin mencetak laporan keseluruhan atau dalam waktu tertentu

2.3. User Characteristic

User atau pembeli diharapkan dapat melihat dan membeli barang bekas untuk kebutuhannya secara mudah dengan melalui website Barkastas Malang ini pembeli juga bisa menikmati fitur yang ada di website untuk jenis barang-barangnya dan bisa mememesannya dengan metode pembayaran COD saat barang sudah diberikan.

Tamu disini ditujukan untuk para pengunjung website yang hanya bisa melihat barang dan mengecek status barang itu sendiri masih ada atau sudah habis.

Admin ditujukan agar lebih bisa mengelola atau memantau dari user atau pembeli tersebut dimana admin nanti mendapatkan sebuah feedback berupa biaya admin yang dibayarkan oleh pembeli.

2.4. Non-functional Requirements

Website Barkastas Malang akan dikelola oleh admin yang ada di computer admin sendiri dan akan diberikan akses ke database.

3.0 Rancangan Aplikasi

3.1. Mockup

3.1.1. Mockup Login

The mockup shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "https://". The main content area features a login form with the following elements:

- Header: "LOGIN BARKAS MALANG BATU" with a square logo containing an 'X' below it.
- Form fields: "email" and "password", each with a corresponding input box.
- Checkbox: "remember me" with an unchecked checkbox.
- Button: "LOGIN" in a rectangular button.
- Link: "don't have an account yet? Click here" in blue text.

3.1.2. Mockup Register

A Web Page

https://

REGIST
BARKAS MALANG BATU

full name

email

password

password confirmation

[already have an account? Click here to login](#)

3.1.3. Mockup verifikasi

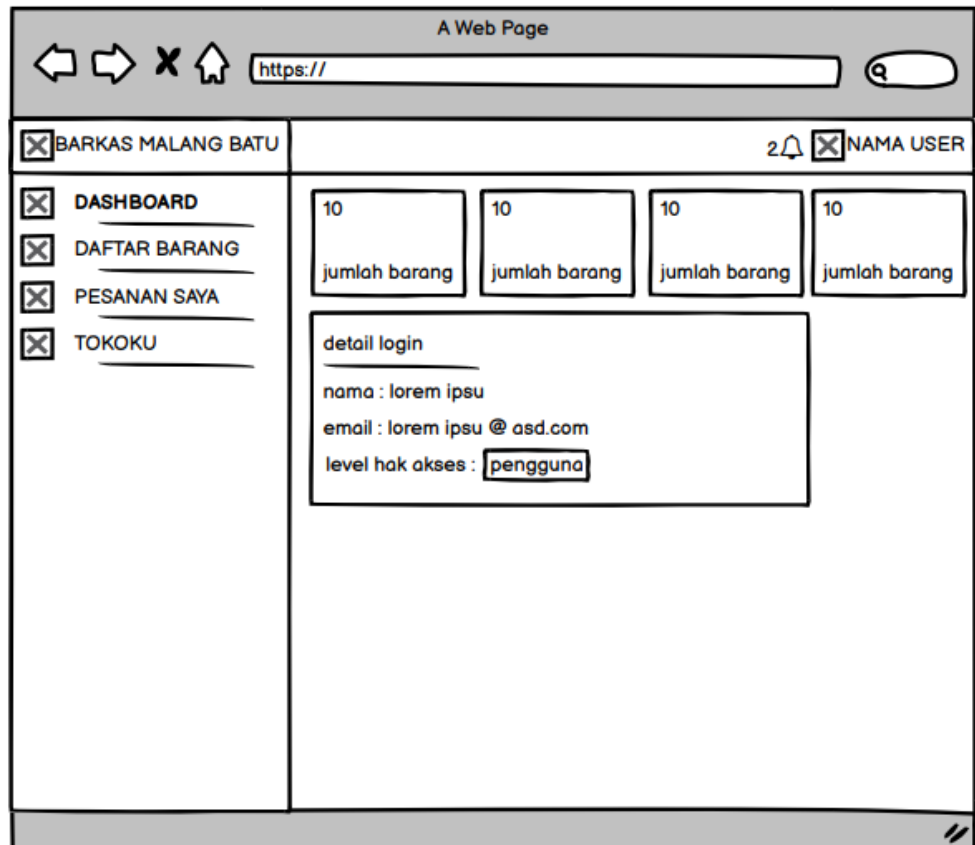
A Web Page

https://

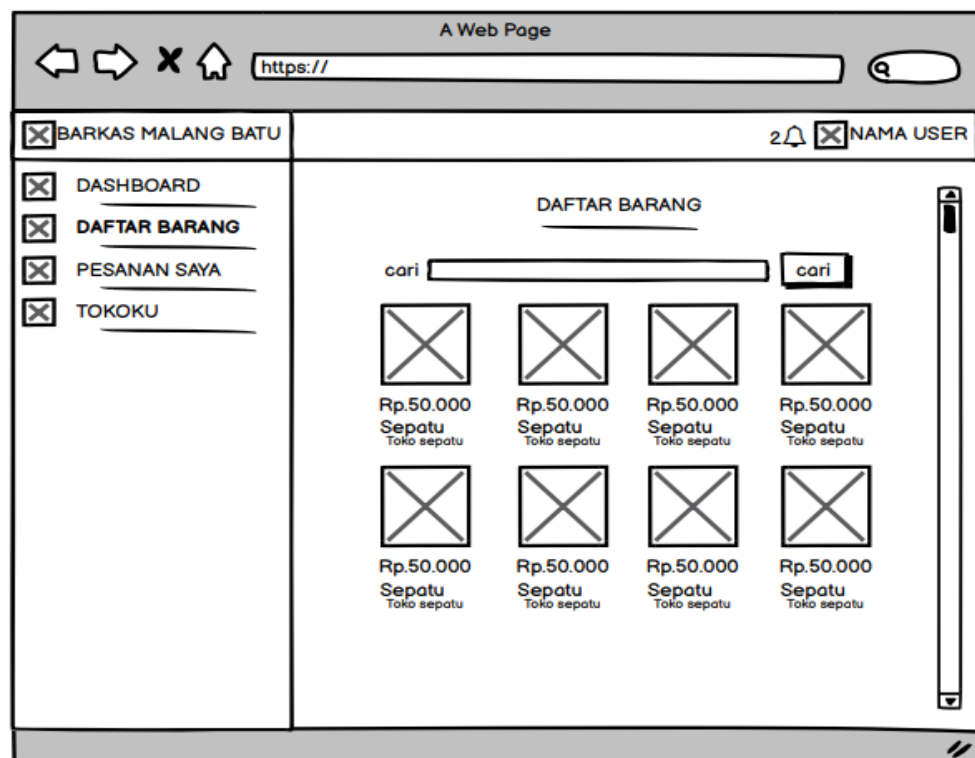
EMAIL CONFIRMATION
BARKAS MALANG BATU

Enter the code that has been sent to your email

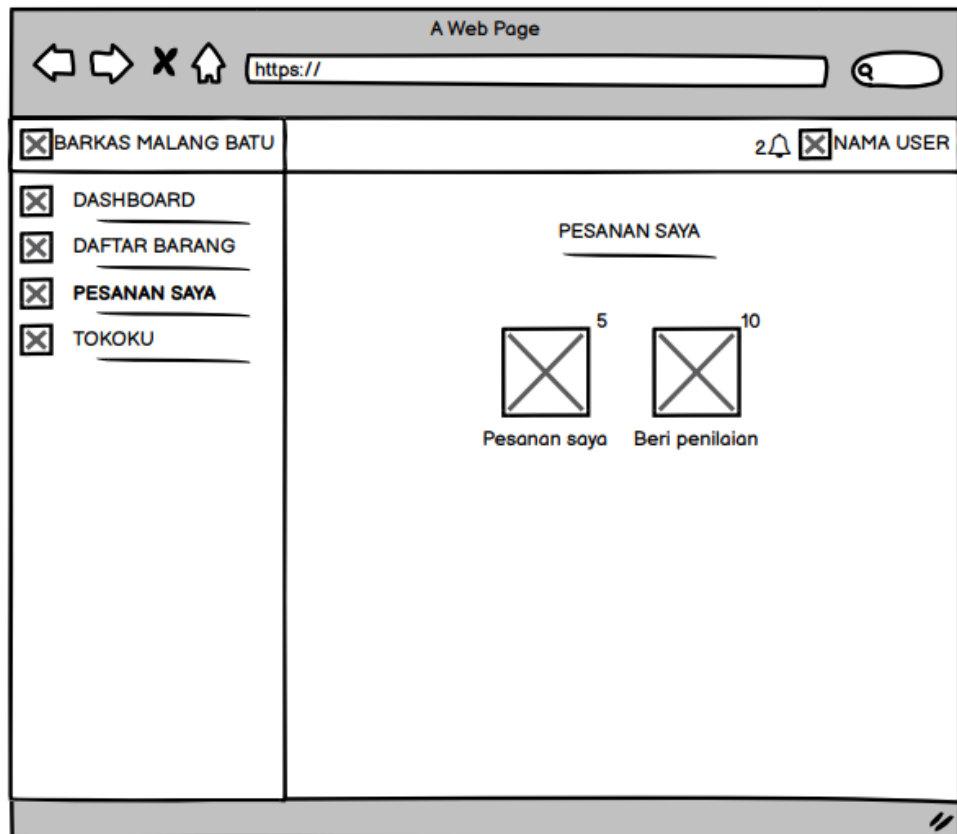
3.1.4. Mockup dashboard pengguna



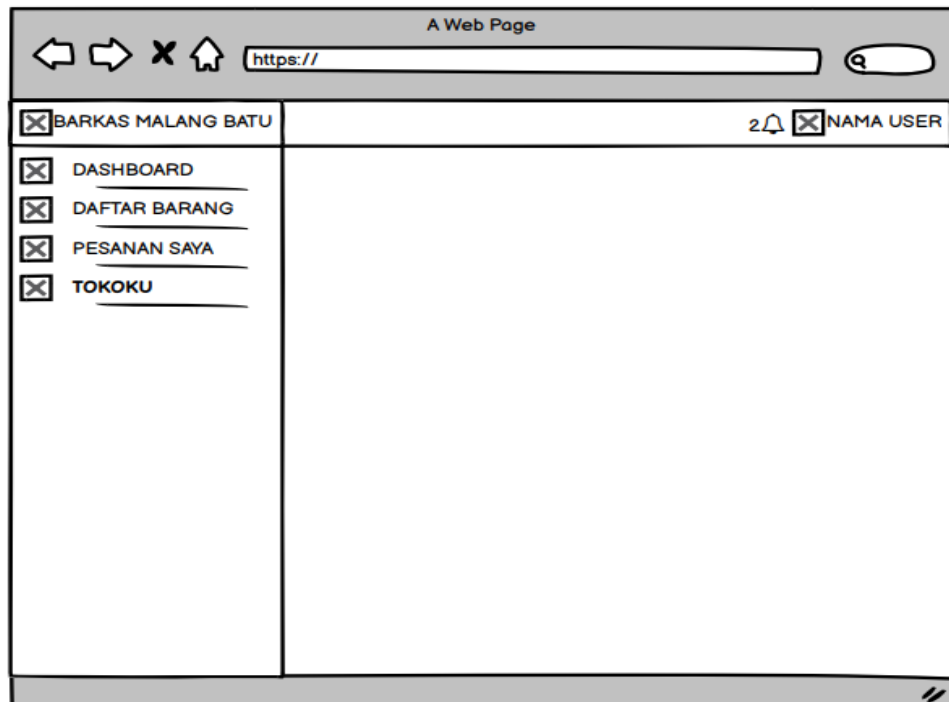
3.1.5. Mockup Daftar Barang



3.1.6. Mockup Pesanan saya



3.1.7. Mockup Tokoku



- 1.7. Antarmuka hardware**
- 1.8. Antarmuka software**
- 1.9. Antarmuka dan protocol komunikasi**

BAB 4. FITUR SISTEM

- 4.1. Fitur system a**
 - 4.1.1. Deksirpsi dan prioritas**
 - 4.1.2. Tindakan / hasil**
 - 4.1.3. Requirements fungsional**
- 4.2. Fitur system B**

BAB 5. REQUIREMENTS FUNGSIONAL LAIN

- 5.1. Requirements kinerja**
- 5.2. Requirements perlindungan**
- 5.3. Requirements keamanan**
- 5.4. Atribut kualitas software**
- 5.5. dokumentasi proyek**
- 5.6. dokumentasi pengguna**

BAB 6. REQUIREMENTS LAIN