

SKPL-01

# **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

## **LelangKu**

untuk:

Masyarakat Umum

Dipersiapkan oleh:

Farhan Tirta Kesumah

Galih Atha Fayi Khansa

Syamaidzar Dwi Novtiar


Zalfa Rania

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>UNIVERSITAS Telkom</b>	<b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>SKPL-01</b>		<b>28</b>
		<b>Revisi</b>	<b>1</b>	<i>Tgl: 12 Januari 2022</i>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Penambahan table kebutuhan pada bab 4 dan revisi ERD pada Lampiran B.
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
8 29	Tabel kebutuhan ERD		

# Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan.....</b>	<b>1</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan.....</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Pendahuluan .....</b>	<b>4</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen .....	4
1.2 Cakupan Produk.....	4
1.3 Konvensi Dokumen.....	4
1.4 Referensi.....	4
1.5 Gambaran Umum .....	4
<b>2. Overall Description.....</b>	<b>5</b>
2.1 Perspektif Produk .....	5
2.2 Fungsi Produk .....	5
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna .....	5
2.4 Lingkungan Operasi .....	6
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi.....	6
2.6 Dokumentasi Pengguna .....	6
2.7 Asumsi dan Dependensi .....	6
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal.....</b>	<b>7</b>
3.1 Antarmuka Pengguna .....	7
3.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	7
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak .....	7
3.4 Antarmuka Komunikasi.....	7
<b>4. Fitur Sistem (Use Cases).....</b>	<b>8</b>
4.1 Use Case 1 .....	8
<b>5. Requirements Nonfungsional .....</b>	<b>23</b>
5.1 Requirements Performa .....	23
5.2 Requirements Keselamatan .....	23
5.3 Requirements Keamanan.....	23
5.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya .....	23
5.4.1 Kehandalan.....	23
5.4.2 Fleksibilitas .....	23
5.4.3 Maintability .....	23
<b>6. Requirements Lain .....</b>	<b>25</b>
<b>Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar.....</b>	<b>26</b>
<b>Lampiran B: Analysis Models.....</b>	<b>27</b>

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini bertujuan sebagai acuan atau panduan baik bagi pengembang dan pengguna perangkat lunak selama dalam pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan setiap tahapan pengembangan ini agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dan tujuan perangkat lunak itu sendiri. Sedangkan bagi pihak pengguna, SKPL ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan dan harapan yang diinginkan. Dokumen SKPL ini berisi spesifikasi dari perangkat lunak LelangKu.

## 1.2 Cakupan Produk

Perangkat lunak LelangKu yang dikembangkan akan dipergunakan sebagai platform lelang. Perangkat lunak ini mampu menjembatani pelelang dan pembeli secara online, transaksi yang aman dan terpercaya.

## 1.3 Konvensi Dokumen

SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Deposit : Penyetoran sejumlah uang dimasukkan kedalam rekening.

Saldo : Jumlah uang yang tersisa pada rekening.

## 1.4 Referensi

- <https://www.youtube.com/watch?v=w58zSfN0Ahg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BGzwSqPjc0o>
- [https://repository.unikom.ac.id/35707/1/Minggu%205%20-%20GL01-SKPL-ATM\\_IF.pdf](https://repository.unikom.ac.id/35707/1/Minggu%205%20-%20GL01-SKPL-ATM_IF.pdf)
- [https://www.academia.edu/25940138/SPEKIFIKASI\\_KEBUTUHAN\\_PERANGKAT\\_LUNAK\\_SISTA\\_Sistem\\_Informasi\\_Proyek\\_Akhir\\_Program\\_Studi\\_Manajemen\\_Informatika\\_TEL-U](https://www.academia.edu/25940138/SPEKIFIKASI_KEBUTUHAN_PERANGKAT_LUNAK_SISTA_Sistem_Informasi_Proyek_Akhir_Program_Studi_Manajemen_Informatika_TEL-U)

## 1.5 Gambaran Umum

Dokumen SKPL ini memberikan spesifikasi dari produk yang akan dibangun dan sesuai dengan kebutuhan yang diberikan oleh pihak pengguna dan telah disepakati bersama pengembang. Gambaran umum dan khusus dari perangkat lunak yang meliputi :

### 1. Tujuan dan fungsi perangkat lunak

Menjelaskan tujuan dari pembangunan perangkat lunak LelangKu secara detail serta fungsi dibangun nya perangkat lunak tersebut sesuai dengan ruang lingkup yang telah diuraikan sebelumnya

### 2. Kemampuan perangkat lunak

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-01	Halaman 4 dari 29
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

Mendesripsikan kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak yang dibangun untuk melayani *user* dalam melakukan transaksi lelang.

**3. Antarmuka pemakai, perangkat keras, perangkat lunak, dan komunikasi**

Menguraikan secara rinci kebutuhan dalam perancangan perangkat lunak yang akan dibangun meliputi pemakaian perangkat keras, perangkat lunak, dan komunikasi.

**4. Batasan-batasan perangkat lunak**

Membahas secara detail batasan yang dapat dilakukan dan diatasi oleh perangkat lunak

**5. Karakteristik pengguna**

Menjelaskan karakteristik pengguna yang akan menggunakan perangkat lunak baik yang berhubungan dengan kegiatan lelang atau untuk kegiatan maintenance perangkat lunak ini sendiri.

**6. Ketergantungan perangkat lunak**

Menjelaskan ketergantungan perangkat lunak terhadap lingkungan implementasi.

## 2. Overall Description

### 2.1 Perspektif Produk

Produk yang dibuat merupakan platform lelang yang berbasis online, perangkat lunak ini dapat mewadahi pelemang yang hendak melelangkan barangnya, membeli barang, melihat saldo, menarik uang. Perangkat lunak ini terhubung ke sistem (server pusat). Semua data user disimpan di basis data LelangKu dan hanya administrator di server yang dapat mengakses basis data tersebut. Perangkat lunak LelangKu hanya berfungsi sebagai aplikasi client yang memfasilitasi kegiatan lelang.

### 2.2 Fungsi Produk

Secara umum aplikasi lelangku berfungsi sebagai media perantara antara seller dan buyer dari suatu kegiatan lelang. Aktivitas ini hanya dapat dilakukan jika seller sudah selesai memposting barang yang hendak dijualnya di aplikasi lelangku. Aplikasi lelangku juga mempermudah buyer dalam proses transaksi pembelian barang setelah dinyatakan dan dikonfirmasi telah memenangkan lelangan yang diadakan. Maintenance aplikasi LelangKu dilakukan oleh administrator, misalnya memperbaiki bug yang muncul pada aplikasi. Untuk keperluan ini server dari aplikasi harus dinonaktifkan terlebih dahulu. Kemudian, setelah bug selesai diperbaiki server dapat diaktifkan kembali dan aplikasi dapat berjalan sebagaimana mestinya. selain menangani bug pada aplikasi, administrator juga bertugas memprebaharui tampilan dan visual aplikasi. Hal ini dilakukan guna mempermudah dan meningkatkan daya tarik dari pengguna aplikasi LelangKu.

### 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

LelangKu akan digunakan oleh tiga pengguna, yaitu *Buyer*, *Seller*, dan *Administrator*. *Buyer* dapat melakukan transaksi dengan *seller*. *Seller* dapat berlaku seperti *buyer* dan juga dapat melelang barang. *Administrator* dapat memaintain terhadap system perangkat lunak.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-01	Halaman 5 dari 29
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Pengguna	Tugas	Hak Akses
<i>Buyer</i>	Melakukan verifikasi	Melihat barang yang dilelang
<i>Buyer Terverifikasi</i>	Melakukan transaksi beli	Membeli barang yang dilelang
<i>Seller</i>	Melakukan transaksi jual	Menjual barang yang akan dilelang
<i>Administrator</i>	Melakukan maintenance perangkat lunak	Merubah dan mengupdate perangkat lunak.

## 2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak pada sisi server yang dibutuhkan adalah:

- Sistem operasi: Microsoft Windows 7/8/10/11 dan macOS
- Web server: Apache HTTP
- Scripting language: HTML, PHP
- DBMS: MySQL

Perangkat lunak pada sisi client yang dibutuhkan adalah:

- Sistem operasi : Microsoft Windows 7/8/10/11, Linux, macOS.
- Penjelajah situs (web browser) : Microsoft Edge, Safari, Opera, Mozilla, Google Chrome.

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini adalah :

1. Deposit minimal Rp50.000,00.
2. Buyer yang belum terverifikasi hanya dapat melihat barang yang sedang dilelang.
3. Perangkat lunak harus kebal terhadap segala jenis *hacking* yang sifatnya merugikan *buyer/seller*.
4. Aplikasi perangkat lunak LelangKu harus memiliki *response time* yang rendah untuk memberikan kenyamanan saat bertransaksi.
5. Aplikasi perangkat lunak LelangKu harus memiliki fitur pelacak resi.

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

Pada perangkat lunak LelangKu, saat masuk pertama kali ke aplikasi LelangKu, akan ada panduan untuk pengguna pertama kali, dimana menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi LelangKu. Selain itu, juga terdapat fitur khusus untuk memuat semua panduan aplikasi dan juga FAQ. Lalu, terdapat juga *Call Center Online* 24 Jam yang akan membantu *client* bila terjadi *failure*, *bug*, dan lain-lain.

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

- *Client* memiliki *account* yang telah terdaftar di basis data LelangKu.
- *Client* mempunyai lima kali kesempatan untuk memasukkan PIN yang benar. Jika *client* salah memasukkan PIN hingga lima kali, maka *account* akan ter-*lock*.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-01	Halaman 6 dari 29
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		



### 3. Requirements Antarmuka Eksternal

#### 3.1 Antarmuka Pengguna

Pengguna utama perangkat lunak ini adalah *buyer* atau *seller* yang memiliki tingkat kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak sangat bervariasi sehingga antarmuka pemakai harus sesederhana mungkin.

#### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Sistem LelangKu ini membutuhkan beberapa perangkat keras yang terhubung. Jika membuka aplikasi menggunakan komputer maka akan dibutuhkan keyboard untuk menginputkan hal yang diinginkan. LelangKu merupakan aplikasi berbasis web & mobile.

#### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi LelangKu merupakan aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa HTML, PHP, dan untuk database menggunakan MySQL. LelangKu tidak dapat secara langsung mengakses sistem basis data nya, tetapi hanya administrator saja yang dapat melakukannya.

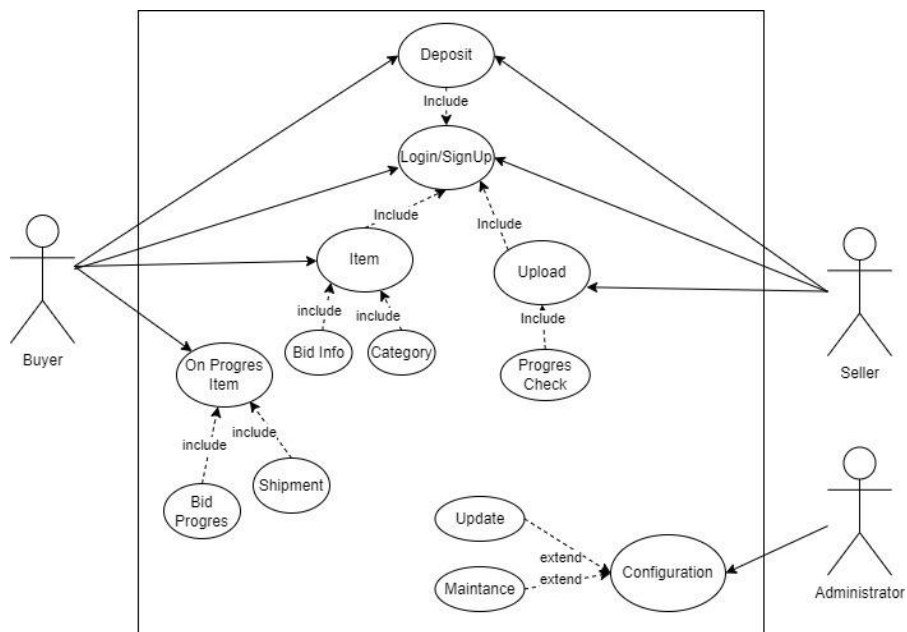
#### 3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi LelangKu ini akan berkomunikasi dengan server melalui jaringan komunikasi protocol jaringan internet.

## 4. Fitur Sistem (Use Cases)

No	Nama Kebutuhan	Deskripsi kebutuhan
1	Deposit	Saldo yang tersedia pada setiap akun
2	On progress item	Data lelang barang yang sedang berlangsung oleh <i>buyer</i>
3	Progress check	Melakukan pencatatan data transaksi penjualan
4	Upload	Melakukan unggah item untuk dilelang
5	Shipment	Melakukan pencatatan pengiriman setelah transaksi
6	Bid info	Pencatatan <i>history bid</i>

### 4.1 Use Case 1



Identifikasi		
Nomor	LK01	
Nama	Top up deposit	
Tujuan	Menambah saldo pada pemilik akun lelangKu	
Deskripsi	Buyer dapat menambahkan saldo yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran ketika memenangkan perlelangan	
Aktor	Buyer	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Saldo belum bertambah	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. membuka aplikasi 2. memencet tombol top up pada aplikasi 3. memasukkan nominal saldo yang akan masuk 4. memilih metode pembayaran 5. melakukan konfirmasi pembayaran		1. memeriksa konfirmasi pembayaran 2. menambahkan saldo sesuai dengan nominal yang diinputkan
Kondisi Akhir	Saldo sudah bertambah	

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK02				
Nama	Login				
Tujuan	Mengakses aplikasi LelangKu				
Deskripsi	Buyer memasukkan username dan password yang telah dibuat agar dapat mengakses layanan aplikasi LelangKu				
Aktor	Buyer				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Aplikasi menampilkan form Login				
<table> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> <tr> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi</li> <li>2. menekan tombol login</li> <li>3. Memasukkan username dan password pada kolom yang sudah tersedia</li> <li>4. menekan enter atau menekan tombol Login</li> </ol> </td><td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemeriksaan verifikasi Login dan menjalankan proses redirect</li> <li>2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu</li> </ol> </td></tr> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi</li> <li>2. menekan tombol login</li> <li>3. Memasukkan username dan password pada kolom yang sudah tersedia</li> <li>4. menekan enter atau menekan tombol Login</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemeriksaan verifikasi Login dan menjalankan proses redirect</li> <li>2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu</li> </ol>
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi</li> <li>2. menekan tombol login</li> <li>3. Memasukkan username dan password pada kolom yang sudah tersedia</li> <li>4. menekan enter atau menekan tombol Login</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemeriksaan verifikasi Login dan menjalankan proses redirect</li> <li>2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu</li> </ol>				
Kondisi Akhir	Aplikasi menampilkan menu utama				

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK03				
Nama	SignUp				
Tujuan	Mengakses aplikasi LelangKu				
Deskripsi	Buyer yang pertama kali mengakses aplikasi LelangKu harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk mendapatkan akses aplikasi				
Aktor	Buyer				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Aplikasi menampilkan form SignUp				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>           1. Membuka aplikasi            2. menekan tombol sign up            3. Memasukkan nama lengkap, alamat dan nomor telepon untuk melakukan verifikasi            4. menekan tombol enter atau tombol daftar         </td><td>           1. Melakukan pemeriksaan verifikasi sign up dan menjalankan proses redirect            2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu         </td></tr> </tbody> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Membuka aplikasi 2. menekan tombol sign up 3. Memasukkan nama lengkap, alamat dan nomor telepon untuk melakukan verifikasi 4. menekan tombol enter atau tombol daftar	1. Melakukan pemeriksaan verifikasi sign up dan menjalankan proses redirect 2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Membuka aplikasi 2. menekan tombol sign up 3. Memasukkan nama lengkap, alamat dan nomor telepon untuk melakukan verifikasi 4. menekan tombol enter atau tombol daftar	1. Melakukan pemeriksaan verifikasi sign up dan menjalankan proses redirect 2. menampilkan halaman utama aplikasi LelangKu				
Kondisi Akhir	Aplikasi menampilkan menu utama				

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK04				
Nama	Upload				
Tujuan	Menambahkan barang baru				
Deskripsi	Seller menambahkan barang yang akan dijual pada aplikasi LelangKu				
Aktor	Seller				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Barang tidak dapat dilihat pada aplikasi				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Membuka aplikasi  2. menekan tombol tambah barang  3. Memasukkan foto, kondisi dan deskripsi barang  4. menentukan harga awal bid barang  5. menekan tombol upload </td><td> 1. Melakukan pemeriksaan deskripsi dan foto barang  2. menampilkan barang yang telah di upload pada aplikasi </td></tr> </tbody> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Membuka aplikasi 2. menekan tombol tambah barang 3. Memasukkan foto, kondisi dan deskripsi barang 4. menentukan harga awal bid barang 5. menekan tombol upload	1. Melakukan pemeriksaan deskripsi dan foto barang 2. menampilkan barang yang telah di upload pada aplikasi
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Membuka aplikasi 2. menekan tombol tambah barang 3. Memasukkan foto, kondisi dan deskripsi barang 4. menentukan harga awal bid barang 5. menekan tombol upload	1. Melakukan pemeriksaan deskripsi dan foto barang 2. menampilkan barang yang telah di upload pada aplikasi				
Kondisi Akhir	Barang sudah muncul pada aplikasi				

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK05				
Nama	Bid Item				
Tujuan	Dapat membeli barang lelang				
Deskripsi	Buyer memberikan penawaran harga dan bersaing dengan buyer lain hingga didapati penawaran tertinggi yang akan memenangkan perolehan				
Aktor	Buyer				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Aplikasi memulai lelang				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Membuka aplikasi  2. memilih barang yang sedang di lelang  3. melakukan bid harga yang lebih tinggi dari bidder sebelumnya </td><td> 1. Melakukan pemeriksaan bid yang dilakukan  2. menginputkan last bid tertinggi </td></tr> </tbody> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Membuka aplikasi 2. memilih barang yang sedang di lelang 3. melakukan bid harga yang lebih tinggi dari bidder sebelumnya	1. Melakukan pemeriksaan bid yang dilakukan 2. menginputkan last bid tertinggi
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Membuka aplikasi 2. memilih barang yang sedang di lelang 3. melakukan bid harga yang lebih tinggi dari bidder sebelumnya	1. Melakukan pemeriksaan bid yang dilakukan 2. menginputkan last bid tertinggi				
Kondisi Akhir	Buyer melakukan bid				

Identifikasi		
Nomor	LK06	
Nama	Bid Info	
Tujuan	Untuk memberi info	
Deskripsi	Mengetahui bid dari suatu barang lelang	
Aktor	Buyer	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Memasukan info bid	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. Memilih barang 2. Memasukan harga bid		1. Memberi info bid
Kondisi Akhir	Dapat melihat info bid	



<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK07				
Nama	kategori				
Tujuan	Dapat melihat banyaknya pilihan barang yang akan dilelang				
Deskripsi	Buyer dapat melihat item yang di butuhkan dalam suatu kategori				
Aktor	Buyer				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	memilih kategori				
<table> <tr> <td>Aksi Aktor</td><td>Tanggapan sistem</td></tr> <tr> <td>1. Memilih kategori</td><td>1. Sistem dapat menerima kategori yang sudah dipilih buyer</td></tr> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Memilih kategori	1. Sistem dapat menerima kategori yang sudah dipilih buyer
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Memilih kategori	1. Sistem dapat menerima kategori yang sudah dipilih buyer				
Kondisi Akhir	Mendapatkan item yang diinginkan				

Identifikasi		
Nomor	LK08	
Nama	Progres Check	
Tujuan	Untuk mengecek barang yang akan dilelang	
Deskripsi	Seller memeriksa yang sudah selesai melakukan lelang dan yang masih menjalankan lelang	
Aktor	Seller	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Melakukan lelang barang	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. Seller mulai melakukan lelang barang		1. Sistem menerima hasil progres check
Kondisi Akhir	Sudah selesai di upload	

Identifikasi		
Nomor	LK09	
Nama	On Progres Item	
Tujuan	Untuk memilih item	
Deskripsi	Buyer dapat memilih item yang di inginkan	
Aktor	Buyer	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Buyer memilih item	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. Buyer dapat memilih item yang diinginkan		1. Sistem dapat menerima item yang sudah dipilih
Kondisi Akhir	Buyer melakukan bid	

Identifikasi		
Nomor	LK10	
Nama	Bid Progres	
Tujuan	Untuk melakukan bid	
Deskripsi	Buyer melakukan bid untuk mendapatkan barang lelang	
Aktor	Buyer	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Melakukan bid	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. Melakukan bid		1. Menampilkan progres kemenangan kemenangan bid dan kekalahan bid
Kondisi Akhir	Mendapatkan hasil bid	

Identifikasi		
Nomor	LK11	
Nama	Shipment	
Tujuan	Untuk pengiriman barang	
Deskripsi	Proses pengiriman barang yang sudah dibid oleh buyer	
Aktor	Buyer	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Membayar barang yang sudah dibid	
Aksi Aktor		Tanggapan sistem
1. Buyer membayar barang sudah dibid 2. Barang siap dikirim		1. Sistem menerima memproses pengiriman
Kondisi Akhir	Barang dikirim ke buyer	

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK12				
Nama	Configuration				
Tujuan	<b>Menyetel ulang pengaturan</b>				
Deskripsi	Menyetel ulang pengaturan seperti banner ataupun cara kerja sistem seperti menambah fitur baru				
Aktor	Administrator				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Aplikasi sama seperti yang lama				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Login sebagai admin  2. Melakukan maintance atau update  3. Configuration selesai </td><td> 1. Memeriksa ke basis data admin  2. Mengubah configuration ke yang baru  3. Merefresh Lelangku setelah update </td></tr> </tbody> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Login sebagai admin 2. Melakukan maintance atau update 3. Configuration selesai	1. Memeriksa ke basis data admin 2. Mengubah configuration ke yang baru 3. Merefresh Lelangku setelah update
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Login sebagai admin 2. Melakukan maintance atau update 3. Configuration selesai	1. Memeriksa ke basis data admin 2. Mengubah configuration ke yang baru 3. Merefresh Lelangku setelah update				
Kondisi Akhir	Aplikasi berubah dengan konfigurasi yang baru				

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK13				
Nama	Update				
Tujuan	Untuk mengupdate data				
Deskripsi	Administrator melakukan update ke buyer dan user				
Aktor	Administrator				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Sistem belum aktif				
<table> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> <tr> <td>1. Melakukan update</td><td>1. Sistem menerima data terbaru</td></tr> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Melakukan update	1. Sistem menerima data terbaru
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Melakukan update	1. Sistem menerima data terbaru				
Kondisi Akhir	Sistem sudah aktif				

<b>Identifikasi</b>					
Nomor	LK14				
Nama	Maintance				
Tujuan	Menjaga keamanan dalam penggunaan aplikasi				
Deskripsi	Memperbaiki bug – bug yang ditemukan dalam jangka waktu tertentu secara rutin				
Aktor	Administrasi				
<b>Scenario Utama</b>					
Kondisi Awal	Aplikasi mungkin memiliki kerusakan				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Aktor</th><th>Tanggapan sistem</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Login sebagai admin  2. Memeriksa Kerusakan  3. Memperbaiki kerusakan </td><td> 1. Memeriksa ke basis data admin  2. Merefresh Lelangku setelah update </td></tr> </tbody> </table>		Aksi Aktor	Tanggapan sistem	1. Login sebagai admin 2. Memeriksa Kerusakan 3. Memperbaiki kerusakan	1. Memeriksa ke basis data admin 2. Merefresh Lelangku setelah update
Aksi Aktor	Tanggapan sistem				
1. Login sebagai admin 2. Memeriksa Kerusakan 3. Memperbaiki kerusakan	1. Memeriksa ke basis data admin 2. Merefresh Lelangku setelah update				
Kondisi Akhir	Kerusakan pada aplikasi diperbaiki				



## 5. Requirements Nonfungsional

### 5.1 Requirements Performa

Persyaratan performa pada aplikasi LelangKu adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi perangkat lunak LelangKu harus memiliki *response time* yang rendah untuk memberikan kenyamanan saat bertransaksi.
2. Interaksi antar pengguna dengan sistem harus kurang dari 2 detik.
3. Aplikasi akan update list bidding secara *on-time*.

### 5.2 Requirements Keselamatan

Persyaratan keselamatan aplikasi LelangKu adalah sebagai berikut :

1. Call Center bantuan aplikasi LelangKu harus tersedia untuk 24 jam per hari.
2. Database akan selalu di back-up selama 2 minggu sekali.

### 5.3 Requirements Keamanan

Persyaratan kemaan aplikasi LelangKu adalah sebagai berikut :

1. Sistem harus dilindungi agar tidak terkena hack ataupun virus-virus yang akan memberikan dampak negative pada aplikasi.
2. Database harus memiliki keamanan tingkat tinggi agar data tidak mudah bocor.

### 5.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

#### 5.4.1 *Kehandalan*

LelangKu memiliki kelebihan dalam hal menjembatani pelelang dan pembeli secara online, dan memiliki transaksi yang aman dan terpercaya. Karena pada zaman sekarang ini, banyak sekali penipuan yang terjadi saat lelang online. Oleh karena itu, dibuatlah program ini untuk menangani hal tersebut.

#### 5.4.2 *Fleksibilitas*

LelangKu dapat dibuka pada semua device, karena program ini berbasis web dan Android. Sehingga memudahkan pengguna untuk menginstall dan membuka LelangKu kapan pun dan dimana pun.

#### 5.4.3 *Maintability*

LelangKu memiliki basis V1.0 yang telah di debug dan di troubleshooting secara berkala ketika proses pembuatan program. LelangKu juga merupakan program yang hanya digunakan pada proses yang tidak dinamis jadi maintain pada program tidak begitu di perlukan. Hanya saja jika

mengalami beberapa bug maka ada layanan Call Center yang dapat secara langsung di hubungkan ke operator.

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-01</i>	<i>Halaman 24 dari 29</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

## 6. Requirements Lain

### Functional Aplikasi :

#### Sisi Buyer :

1. Bid dilakukan dengan kelipatan yang telah ditentukan oleh seller.
2. Bid dapat dilakukan pada barang yang berada pada jangka waktu open bid.
3. Buyer dapat memilih ekspedisinya sendiri.
4. Buyer dapat melihat tracking ekspedisinya.
5. Buyer dapat melakukan chat ke seller.
6. Buyer dapat memberikan rating dan review untuk seller.
7. Buyer dapat melihat list user yang sedang bidding pada suatu lelang.
8. Buyer dapat complain ke seller bila ada barang yang tidak sesuai.

#### Sisi Seller :

1. Seller menentukan harga open bid-nya dan jangka waktu bid.
2. Seller dapat mengirim barang bila user sudah menyelesaikan pembayaran.
3. Seller yang tidak aktif selama 1 bulan, status seller menjadi "non-active".
4. Bila seller keluar dari aplikasi, status seller akan menjadi "offline", begitu juga sebaliknya.
5. Seller dapat membuat voucher diskon ongkir (ongkos kirim).

### Nonfunctional aplikasi :

1. Bid dapat dilakukan bila user sudah registrasi dan mengisi uang deposit dengan minimal Rp50.000,00.
2. Seller dapat menjual setelah registrasi dan verifikasi.
3. Buyer tidak langsung membayar ke pihak seller, tetapi ke pihak Lelangku terlebih dahulu. Setelah barang diterima, seller baru menerima uang yang ditransfer dari pihak Lelangku.
4. Aplikasi Lelangku berbasis Website dan Mobile.
5. Log-in ke aplikasi lelangku dapat menggunakan Google.
6. Saat melakukan pembayaran, buyer harus memasukkan PIN / Fingerprint yang sudah diatur.
7. Selama buyer sedang menggunakan aplikasi Lelangku, buyer dapat melihat history bidding yang telah dilakukan.
8. Seller dapat tracking pendapatan yang didapat.
9. Pencairan dana dapat dilakukan ke akun bank yang sudah di daftarkan.
10. Buyer / Seller dapat menghubungi Customer Service pada Lelangku jika terdapat kendala / bug yang terjadi pada aplikasi Lelangku.
11. Pada dashboard aplikasi Lelangku, terdapat rekomendasi-rekomendasi barang untuk bid sesuai dengan search history.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

1. Bug = error yang menyebabkan aplikasi/software tak berjalan dengan semestinya.
2. Bidding = aktivitas dalam lelang di mana para peserta lelang memberikan penawaran tertinggi terhadap satu objek lelang yang sedang tampil.
3. Hack = Tindakan peretasan aplikasi yang mengakibatkan aplikasi error dan memungkinkan terjadinya kebocoran data.
4. Back – up = proses membuat data cadangan dengan cara menyalin atau membuat arsip data komputer sehingga data tersebut dapat digunakan kembali apabila terjadi kerusakan atau kehilangan

## Lampiran B: Analysis Models

ERD LelangKu

