

SKPL - 002

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM BORROWBOOK

untuk:

BorrowBook

Dipersiapkan oleh:

Larasati - 1301180098

Febriyananda Pratama H - 1301180027

M. Dony Samdhila Yasin - 1301194030


Daniar Abi Pratama - 1301180191

Mufidah Alfiah - 1301184180

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika Universitas

Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-0002</i>		32
		Revisi	<i>0</i>	Tgl : 04 Maret 2022

--	--	--	--

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-0002</i>	<i>Halaman 2 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 1 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-0002</i>	<i>Halaman 2 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	4
Daftar Halaman Perubahan	5
Daftar Isi	7
Pendahuluan	11
Tujuan Penulisan Dokumen	11
Konvensi Dokumen	11
Cakupan Produk	11
Referensi	11
Overall Description	12
Perspektif Produk	12
Fungsi Produk	13
Kelas dan Karakteristik Pengguna	13
Lingkungan Operasi	13
Batasan Perancangan dan Implementasi	14
Dokumentasi Pengguna	14
Requirements Antarmuka Eksternal	15
Antarmuka Pengguna	15
Antarmuka Perangkat Keras	15
Antarmuka Perangkat Lunak	15
Antarmuka Komunikasi	15
Fitur Sistem (Use Cases)	16
Use Case 1	17
Tujuan:	17
Input:	17
Output:	17
Skenario Utama:	17
Prakondisi:	17
Langkah-langkah:	18
Pascakondisi :	18
Use Case 2	19
Nama Use Case:	19
Tujuan:	19
Input:	19
Output:	19

Skenario Utama:	19
Prakondisi:	19
Langkah-langkah:	19
Pascakondisi	19
Use Case 3	20
Nama Use Case:	20
Input:	20
Output:	20
Skenario Utama:	20
Prakondisi:	20
Langkah-langkah:	20
Pascakondisi	20
Use Case 4	21
Nama Use Case:	21
Tujuan:	21
Input:	21
Output:	21
Skenario Utama:	21
Prakondisi:	21
Langkah-langkah:	21
Pascakondisi	21
Use Case 5	22
Nama Use Case:	22
Tujuan:	22
Input:	22
Output:	22
Skenario Utama:	22
Prakondisi:	22
Langkah-langkah:	22
Pascakondisi	22
Use Case 6	23
Nama Use Case:	23
Tujuan:	23
Input:	23
Output:	23
Skenario Utama:	23
Prakondisi:	23
Langkah-langkah:	23
Pascakondisi	23
Use Case 7	24
Nama Use Case:	24

Tujuan:	24
Input:	24
Output:	24
Skenario Utama:	24
Prakondisi:	24
Langkah-langkah:	24
Pascakondisi	24
Use Case 8	25
Nama Use Case:	25
Tujuan:	25
Input:	25
Output:	25
Skenario Utama:	25
Prakondisi:	25
Langkah-langkah:	25
Pascakondisi:	25
Use Case 9	26
Nama Use Case:	26
Tujuan:	26
Input:	26
Output:	26
Skenario Utama:	26
Prakondisi:	26
Langkah-langkah:	26
Pascakondisi	26
Requirements Nonfungsional Lainnya	27
Requirements Performa	27
Requirements Keselamatan	27
Requirements Keamanan	27
Requirements Lain	29

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-0002</i>	<i>Halaman 9 dari 33</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) adalah dokumen resmi berisi spesifikasi kebutuhan yang harus diterapkan dalam pembuatan perangkat lunak. Tujuan dibuatnya dokumen SKPL adalah untuk menjelaskan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada sistem BorrowBook.

BorrowBook merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu administrasi peminjaman buku - buku yang ada di perpustakaan agar bisa dikerjakan lebih mudah dan cepat.

1.2 Konvensi Dokumen

1. SKPL atau singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, merupakan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom SKPL-xxx. Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dimohon untuk tidak mereproduksi dokumen ini tanpa sepengetahuan Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom.

2. SKPL-BORROWBOOK-xxx adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement) pada BorrowBook.

1.3 Cakupan Produk

Perangkat lunak BorrowBook merupakan perangkat lunak perpustakaan yang digunakan untuk membantu administrasi peminjaman buku - buku yang ada di perpustakaan agar bisa dikerjakan lebih mudah dan cepat.

Perpustakaan bertujuan untuk menjadi sarana mempermudah administrasi perpustakaan. Sistem ini memiliki fitur - fitur yang memudahkan administrasi misalnya untuk mencari buku, meminjam buku, mengembalikan buku, history peminjaman/pengembalian, dan lain - lain.

Oleh karena itu, BorrowBook akan menjadi aplikasi dimana pengguna dapat meminjam dan mengembalikan buku di perpustakaan dengan cepat dan mudah karena hanya perlu melakukannya secara online.

1.4 Referensi

<Buat daftar dokumen lain atau alamat Web yang diacu SKPL ini. Termasuk panduan gaya antarmuka pengguna, kontrak, standar, sistem spesifikasi requirements, dokumen use case, atau dokumen visi dan ruang lingkup. Berikan informasi yang cukup sehingga pembaca bisa mengakses salinan setiap referensi, termasuk judul, penulis, nomor versi, tanggal, dan sumber atau lokasi.>

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Sistem ini merupakan produk baru. Sistem BorrowBook merupakan sistem yang dibuat untuk peminjaman dan pengembalian buku di “Perpustakaan” yang dapat memudahkan dalam pendataan tentang peminjaman dan pengembalian buku oleh member yang sudah terdaftar.

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 5 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

2.2 Fungsi Produk

Adapun Fungsi dari perangkat lunak ini adalah :

1. Menampilkan buku pada Perpustakaan di BorrowBook, termasuk nama buku, kode buku dan jenis buku,
2. Mempermudah pengunjung maupun petugas BorrowBook dalam mencari buku yang ingin di cari pada perpustakaan tersebut.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas / Jobs Desk	Hak Akses Sistem
Manager BorrowBook	Mengisi form registrasi dan melakukan log-in ke dalam sistem dengan akun yang telah dibuat pada tahap registrasi, menginput, melihat dan mengatur data buku di perpustakaan.	Melihat dan Memantau sistem peminjaman dan pengembalian buku serta memantau data peminjaman serta pengembalian
Petugas BorrowBook	Mengisi form registrasi dan melakukan log-in ke dalam sistem dengan akun yang telah dibuat pada tahap registrasi, menginput dan mengatur data buku di perpustakaan.	Melihat sistem peminjaman dan pengembalian buku serta memantau data peminjaman serta pengembalian
Pengunjung BorrowBook	Mengisi form registrasi dan melakukan log-in ke dalam Sistem dengan akun yang telah dibuat pada tahap registrasi, untuk proses peminjaman buku di perpustakaan.	Melihat Sistem Peminjaman Buku dan Melihat Status Buku yang tersedia untuk di pinjam serta menginputkan data peminjaman dan pengembalian buku.

2.4 Lingkungan Operasi

Sistem ini bisa digunakan pada Perangkat yang memiliki layanan browser dan dapat mengakses layanan internet, pada Smartphone maupun pada komputer.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

1. Sistem peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan hanyalah pengguna/*user* yang telah melakukan proses registrasi.
2. Untuk pengaksesan dan mengatur BorrowBook pada perpustakaan hanya manager BorrowBook dan petugas BorrowBook.
3. Untuk sistem peminjaman dan pengembalian buku pada perpustakaan ini hanya tersedia jika memiliki akses layanan internet.

2.6 Dokumentasi Pengguna

1. Menyediakan poster atau brosur sebagai media promosi mengenai aplikasi agar di lebih dikenali oleh pengguna
2. Terdapat fitur untuk bertanya maupun memberikan keluhan mengenai aplikasi
3. Akan ada tutorial dan informasi tentang aplikasi ketika awal membuka aplikasi setelah melakukan proses penginstalan

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 6 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Sistem BorrowBook merupakan antarmuka berbasis web. User akan berinteraksi dengan perangkat lunak Sistem BorrowBook melalui penjelajah situs. BorrowBook akan menerima masukan dari user melalui perintah yang ditekan oleh user yang telah melakukan registrasi. Perintah yang diterima akan diolah oleh sistem dan akan ditampilkan pada layar monitor user.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang berkaitan dengan antarmuka pada perangkat lunak ini mencakup layar suatu perangkat atau gawai.

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Sistem BorrowBook adalah program yang dibangun menggunakan beberapa bahasa pemrograman berbasis Website dan BorrowBook dapat berjalan pada sistem Windows. Untuk mengakses BorrowBook, user dapat menggunakan perangkat lunak yang dapat digunakan pada smartphone atau browser. Program ini dapat dijalankan jika OS yang digunakan suatu perangkat atau gawai mencakup Android OS atau IOS dan bisa juga menggunakan seluruh jenis browser.

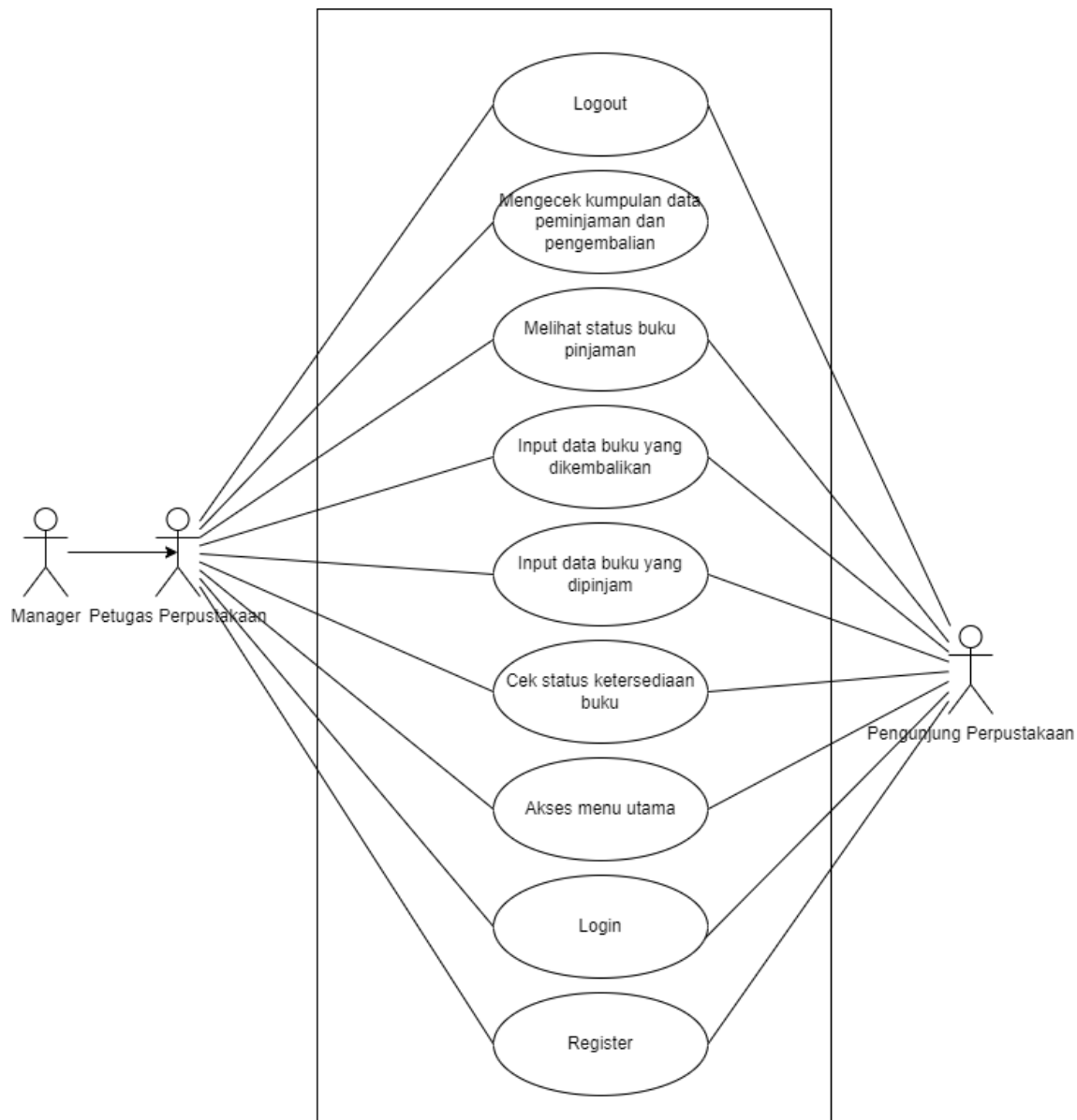
3.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang diterapkan pada perangkat lunak ini adalah berupa jaringan internet untuk menyambungkan antara user dengan server dalam rangka mengakses Sistem BorrowBook. dan Requirements yang terkait dengan proses komunikasi yang dibutuhkan produk ini adalah e-mail, web browser, protokol komunikasi, server jaringan, dan formulir elektronik. Standar komunikasi yang akan digunakan adalah HTTP.

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 7 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

4. Fitur Sistem (Use Cases)

<Template ini menggambarkan cara mengatur requirements fungsional untuk produk berdasar fitur sistem, layanan utama yang disediakan oleh produk. Anda dapat memilih untuk mengatur bagian ini dengan use case, mode operasi, kelas pengguna, kelas objek, hirarki fungsional, atau kombinasi dari itu semua, yang dapat membuat artian yang paling logis untuk produk Anda. Anda harus menggunakan use-case diagram>



4.1 Use Case 1

4.1.1 Nama Use Case: **Form Registrasi**

4.1.2 Tujuan:

Tujuan use case ini adalah agar manajer BorrowBook,petugas BorrowBook dan pengunjung BorrowBook dapat melakukan registrasi pada form.

4.1.3 Input:

Pada use case ini diberikan sebuah input oleh Manager dan Petugas BorrowBook,dimana pada proses input dari pengunjung perpustakaan merupakan sebuah form registrasi pada sistem perpustakaan agar pihak manager / petugas perpustakaan dapat mendata dari pengunjung. Selain itu terdapat input dari pihak manager dan petugas perpustakaan yaitu berupa sebuah pesan berhasil melakukan registrasi.

4.1.4 Output:

Pada use case ini, output / luaran yang diberikan oleh sistem adalah sebuah akun yang dapat digunakan untuk login dan melanjutkan proses yang diinginkan oleh user.

4.1.5 Skenario Utama:

Case ini dimulai ketika pengguna, Manajer,Petugas dan pengunjung memiliki sebuah permasalahan terhadap sistem BorrowBook serta meminta sebuah bantuan kepada pihak BorrowBook agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengguna harus melakukan sebuah registrasi pada form yang telah diberikan untuk mendapatkan sebuah akun pada sistem BorrowBook. Setelah itu sistem akan menyimpan data dari pengunjung perpustakaan dan meneruskannya kepada Petugas Perpustakaan BorrowBook untuk menyelesaikan masalah tersebut.

4.1.6 Prakondisi:

Prakondisi yang dibutuhkan pada *use case* ini antara lain :

1. User / Pengguna tidak memiliki akun pada sistem BorrowBook.
2. Pengguna memiliki masalah terdapat sistem registrasi di BorrowBook
3. Pihak Petugas BorrowBook sudah melakukan login serta sudah masuk terhadap sistem BorrowBook untuk Pihak petugas BorrowBook dan siap untuk membantu Pengguna / Pengunjung BorrowBook.

4.1.7 Langkah-langkah:

NO	Actor Actions	System Actions
1	Pengguna masuk kedalam sistem website BorrowBook	
2	Pengguna masuk kedalam menu form registrasi	
3	Pengguna memasukan serta menginputkan data - data terhadap form registrasi	Sistem memberikan sebuah notifikasi terhadap pengguna
4	Pengguna telah menyelesaikan proses form registrasi	Sistem memberikan sebuah data berupa akun yang dapat di gunakan pada sistem BorrowBook
5	Pengguna mencoba akun yang telah di berikan oleh “Sistem BorrowBook”	Sistem melakukan verifikasi kepada pengguna BorrowBook.

4.1.8 Pascakondisi :

Pascakondisi yang terjadi pada use case antara lain :

User sudah memiliki akun untuk melakukan log-in pada sistem BorrowBook.

4.2 Use Case 2

4.2.1 Nama Use Case:

Login

4.2.2 Tujuan:

Untuk masuk kedalam sistem

4.2.3 Input:

Email / username dan password

4.2.4 Output:

Menampilkan halaman selanjutnya

4.2.5 Skenario Utama:

User pada case ini melakukan login ke sistem dengan memasukkan email / username dan password yang sudah terdaftar. Jika email / username dan password terverifikasi sudah benar, maka user bisa mengakses langkah selanjutnya.

4.2.6 Prakondisi:

User belum login / masuk ke sistem web BorrowBook.

4.2.7 Langkah-langkah:

Actor Actions	System Actions
1. User masuk ke halaman login.	
2. User memasukkan username/email dan password yang sudah terdaftar	3. Sistem memverifikasi inputan yang telah diinput <i>user</i> pada halaman login
4. User masuk ke halaman selanjutnya	

4.2.8 Pascakondisi

User dapat mengakses halaman selanjutnya.

4.3 Use Case 3

4.3.1 Nama Use Case:

Menu Utama

4.3.2 Tujuan:

Untuk memilih menu lain yang akan ditampilkan oleh user.

4.3.3 Input:

Inputan user berupa pilihan menu yang akan ditampilkan

4.3.4 Output:

Menu yang dipilih

4.3.5 Skenario Utama:

User setelah login memilih menu yang tersedia pada halaman menu utama.

4.3.6 Prakondisi:

User sudah login ke dalam BorrowBook

4.3.7 Langkah-langkah:

<i>Actor Action</i>	<i>System Action</i>
1. User melihat tampilan menu utama	
2. User memilih menu yang akan diakses / digunakan	3. Sistem memeriksa inputan dari user
	4. Sistem menampilkan halaman menu sesuai inputan user
5. User mengakses halaman selanjutnya.	

4.3.8 Pascakondisi

User mengakses halaman selanjutnya yang dipilih sebelumnya.

4.4 Use Case 4

4.4.1 Nama Use Case:

Menu Peminjaman

4.4.2 Tujuan:

User untuk melakukan peminjaman buku di BorrowBook.

4.4.3 Input:

Data buku yang akan dipinjam

4.4.4 Output:

Sistem BorrowBook. akan menampilkan rincian / keterangan berupa sebuah notifikasi yang dapat menampilkan nama, kode dan jenis buku pada BorrowBook.

4.4.5 Skenario Utama:

User melakukan pemilihan serta melakukan buku di perpustakaan, selanjutnya user melakukan sebuah input an yang berupa pendataan buku melalui sistem BorrowBook, serta memilih waktu buku tersebut akan di pinjam sesuai keinginan user dan dengan ketentuan serta syarat yang berlaku pada sistem BorrowBook.

4.4.6 Prakondisi:

Sistem BorrowBook. akan mengirimkan sebuah notifikasi berupa rincian Peminjaman dan kembali kepada menu awal / menu utama.

4.4.7 Langkah-langkah:

Actor Actions	System Actions
1. User melakukan penginput data buku	2. Sistem melakukan input data buku yang di pinjam oleh User
3. User melakukan pemilihan waktu untuk buku yang di pinjam	4. Sistem mengcheck serta verifikasi jika waktu yang di pilih oleh user memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku
5. User mendapatkan notifikasi rincian peminjaman buku serta waktu yang telah di verifikasi oleh sistem BorrowBook.	6. Sistem melakukan input data kedalam database di BorrowBook.
7. Proses peminjaman telah selesai dan user kembali ke menu utama.	

4.4.8 Pascakondisi

User memilih menu pada menu utama / keluar dari menu peminjaman

4.5 Use Case 5

4.5.1 Nama Use Case:

Menu Pengembalian

4.5.2 Tujuan:

User melakukan pendataan pengembalian buku perpustakaan melalui web BorrowBook.

4.5.3 Input:

Data / rincian peminjaman buku sebelumnya.

4.5.4 Output:

Notifikasi berhasil mengembalikan buku

4.5.5 Skenario Utama:

User menginputkan data / dokumen / rincian peminjaman buku untuk mengembalikan buku dengan BorrowBook

4.5.6 Prakondisi:

User memilih menu pada menu utama

4.5.7 Langkah-langkah:

Actor Action	System Action
1. User mengisi data-data peminjaman buku sebelumnya.	2. Sistem memverifikasi data yang diinput oleh user.
4. User menerima notifikasi pengembalian dan kembali ke menu utama.	3. Sistem menampilkan notifikasi hasil pengembalian.

4.5.8 Pascakondisi

Data buku dikembalikan telah berhasil dimasukkan ke dalam sistem BorrowBook dan kembali ke menu utama.

4.6 Use Case 6

4.6.1 Nama Use Case:

Menu Status Ketersediaan Buku

4.6.2 Tujuan:

Mengetahui ketersediaan buku yang dapat dipinjam oleh user.

4.6.3 Input:

Data / keyword dari buku yang akan dipinjam.

4.6.4 Output:

Informasi ketersediaan buku.

4.6.5 Skenario Utama:

User menginputkan data / keyword terkait dengan buku yang akan dipinjam untuk mengetahui ketersediaan buku.

4.6.6 Prakondisi:

User memilih pilihan menu dari menu utama.

4.6.7 Langkah-langkah:

Actor Action	System Action
1. User mengisi data buku yang akan dicari ketersediaannya	2. Sistem menerima inputan user
	3. Sistem memeriksa inputan dengan data yang tersedia
5. User menerima hasil dari pencarian sistem dan kembali ke menu utama.	4. Sistem mengirimkan notifikasi ketersediaan buku

4.6.8 Pascakondisi

Kembali ke menu utama setelah menerima hasil pencarian sistem.

4.7 Use Case 7

4.7.1 Nama Use Case:

Menu Status Peminjaman / Pengembalian

4.7.2 Tujuan:

Untuk mencari status dari sebuah buku yang dipinjam / yang ingin di kembalikan.

4.7.3 Input:

Keyword dari buku yang akan dipinjam / yang ingin di kembalikan

4.7.4 Output:

Informasi mengenai buku yang dipinjam / yang ingin di kembalikan.

4.7.5 Skenario Utama:

User memasuki menu Status Peminjaman / Pengembalian, user melakukan pencarian data buku yang dipinjam / yang ingin di kembalikan. Selanjutnya sistem menampilkan status yang diinginkan oleh user.

4.7.6 Prakondisi:

User masuk ke menu status setelah memilih menu pada menu utama

4.7.7 Langkah-langkah:

Actor Action	System Action
1. User mengisi data peminjaman / pengembalian.	2. Sistem menerima inputan user
	3. Sistem memeriksa inputan dengan data yang tersedia
5. User menerima hasil dari pencarian sistem dan kembali ke menu utama.	4. Sistem mengirimkan notifikasi status peminjaman / pengembalian buku.

4.7.8 Pascakondisi

User kembali kepada menu utama.

4.8 Use Case 8

4.8.1 Nama Use Case:

Rekap Data Peminjaman dan Pengembalian Buku

4.8.2 Tujuan:

Agar petugas / manager bisa melihat rekap data peminjaman dan pengembalian buku di perpustakaan

4.8.3 Input:

Inputan user berupa pilihan menu yang akan ditampilkan

4.8.4 Output:

Rekap data peminjaman dan pengembalian

4.8.5 Skenario Utama:

User memilih opsi untuk melihat rekap data peminjaman / pengembalian. Lalu, sistem menampilkan tabel kumpulan data yang diinginkan.

4.8.6 Prakondisi:

User memilih pilihan menu dari menu utama.

4.8.7 Langkah-langkah:

Actor Action	System Action
1. User memilih opsi data yang akan ditampilkan.	2. Sistem memeriksa input dan menampilkan
3. User menerima data yang diperlukan dan kembali ke menu utama.	

4.8.8 Pascakondisi:

User melihat data yang diperlukan.

4.9 Use Case 9

4.9.1 Nama Use Case:

Logout

4.9.2 Tujuan:

Keluar dari web BorrowBook

4.9.3 Input:

Klik logout dari user.

4.9.4 Output:

Akun user keluar dari sistem.

4.9.5 Skenario Utama:

User mengklik logout dari menu utama. Setelah

4.9.6 Prakondisi:

User berada di menu utama.

4.9.7 Langkah-langkah:

Actor Action	System Action
1. User mengklik logout sebagai inputan ke sistem	2. Sistem menerima inputan logout dan mengeluarkan akun user dari BorrowBook.
4. User menerima tampilan login kembali tanda sudah logout.	3. Sistem mengembalikan tampilan login kepada user.

4.9.8 Pascakondisi

1. Akun user keluar dari web
2. Tampilan kembali ke halaman login

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 8 dari 13
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

5. Requirements Nonfungsional Lainnya

5.1 Requirements Performa

Parameter	Kebutuhan
Response Time	Dibutuhkan internet connection secara realtime agar aplikasi ini dapat diakses dengan cepat.
Bahasa Komunikasi	Web ini harus menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga dapat dimengerti semua pengguna.
Availability	Karena aplikasi ini bersifat web-based maka aplikasi harus dapat berjalan 24 jam tanpa <i>crash</i> agar penerapannya tetap konsisten dan dapat diakses setiap saat.

5.2 Requirements Keselamatan

Kebutuhan	Tuntutan Kebutuhan
Operational	Untuk aplikasi dan server jangan sampai melakukan takedown terlalu lama jika ada maintenance yang sedang terjadi
Consistency	Database tidak boleh berubah atau terhapus

5.3 Requirements Keamanan

Kebutuhan	Tuntutan Kebutuhan
Keamanan server	Server harus mempunyai <i>protection</i> agar data didalamnya hanya dapat diakses oleh user yang sudah melakukan registrasi.
Keamanan identitas pengguna	Identitas pengguna dalam server hanya boleh dilihat oleh developer dan admin terkait

Keamanan database	Hanya boleh dilihat dan diakses oleh user tertentu
-------------------	--

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 9 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

6. Requirements Lain

<Definisikan requirements lain yang tidak tercakup di SKPL ini. Hal-hal yang mungkin termasuk requirements database, requirements internasionalisasi, requirements hukum, tujuan penggunaan kembali untuk proyek, dan sebagainya. Menambahkan bagian baru yang berkaitan dengan proyek.>

<i>Jenis Requirements</i>	<i>Penjelasan</i>
Requirements internasionalisasi	Bahasa yang digunakan oleh web BorrowBook tersedia dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk menunjang aksesibilitas oleh user dari dalam maupun luar negeri yang sedang menggunakan web.
Requirement database	Database harus berupa online server supaya dapat diakses dengan internet menggunakan perangkat eksternal di luar yang dimiliki oleh user.
Requirement hukum	Diperlukan perlindungan hukum dalam segi privasi dan keamanan data yang dimiliki dan disimpan oleh database BorrowBook untuk menghindari penyalahgunaan data.
Tujuan penggunaan kembali untuk proyek	Penggunaan kembali untuk proyek harus mengantongi ijin dari pihak yang bertanggung jawab dan memiliki otoritas.

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 10 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Formulir elektronik

Formulir elektronik adalah sebuah bentuk dari ruang yang dimana akan dilakukan penayangan ke dalam sebuah layar komputer yang akan digunakan untuk melakukan penangkapan data yang akan dilakukan pengolahan ke dalam data elektronik.

Protokol

Protokol adalah suatu aturan fungsi yang terdapat di dalam sebuah jaringan komputer, contohnya seperti mengirimkan pesan, mengirimkan data, mengirimkan informasi dan fungsi lainnya yang harus dipenuhi oleh sisi pengirim dan penerima supaya komunikasi dapat berlangsung dengan baik dan benar walaupun sistem yang terdapat dalam jaringan tersebut berbeda-beda.

Server

Server adalah sistem komputer yang memiliki layanan khusus berupa penyimpanan data. Server akan menyimpan beragam jenis dokumen dan menyediakan informasi untuk pengguna atau pengunjungnya.

Lampiran B: Analysis Models

<Optional. Masukkan model analisis yang berhubungan, seperti data flow diagrams (DFD), class diagrams, state-transition diagrams, atau entity-relationship diagrams (ERD).>

<i>Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 11 dari 13</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom</i>		