



Nama Mahasiswa : Nurfifi Rajak
NPM : 07352111006
Skil : System Analyst
Nama Kelompok : Bismillah
Anggota Kelompok : - Henita Maharani Indahsari Tinmba
- Febiyanti Supai

[illegible]

1. PENDAHULUAN

1.1. Maksud dan Tujuan

Aplikasi pemesanan jersey ini bertujuan untuk menyediakan platform digital sederhana yang memudahkan proses pemesanan dan pengelolaan data secara efisien. Dengan fitur *authentication* dan *CRUD*, aplikasi ini memastikan keamanan akses pengguna serta mendukung pengelolaan data pemesanan dan inventaris secara efektif. Aplikasi ini juga memfasilitasi pengguna dalam memesan jersey custom, jadi pelanggan dapat memilih ukuran, menambahkan nama dan nomor sesuai keinginan mereka di fitur pesan untuk penjual. Meskipun sederhana, aplikasi ini dirancang sebagai fondasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan bisnis di masa mendatang.

1.2. Istilah, Akronim, dan Singkatan

berikut daftar istilah, akronim dan singkatan yang dipakai pada aplikasi pemesanan jersey:

Istilah/ Akronim/ Singkatan	Deskripsi
<i>Admin</i>	Orang yang mengolah aplikasi pemesanan jersey
<i>custom</i>	Pesanan jersey yang dibuat khusus seperti permintaan pelanggan
<i>CRUD</i>	Create, read, Update, dan Delete adalah fitur yang ada di aplikasi untuk memungkinkan pengguna dapat membuat, membaca, memperbarui dan menghapus produk.

1.3. Referensi

Dokumen ini dibuat berdasarkan referensi sebagai berikut:

1. Requirement Project - Productivity Tracker (contoh file sistem analyst)
2. Youtube
3. Chat GPT

2. Gambaran Sistem

Aplikasi pemesanan jersey merupakan aplikasi e-commerce yang terdiri dari dua pengguna yaitu pelanggan dan admin. pelanggan dapat melihat produk yang tersedia dan melakukan pemesanan serta dapat melakukan custom (nama, ukuran, dan no punggung) pada fitur pesan untuk pengguna. sedangkan

admin dapat mengelola produk, desain, dan stok. Berdasarkan pernyataan tersebut, solusi yang dihadirkan berupa beberapa modul. Penjelasan dari setiap modul adalah seperti berikut:

A. Aplikasi Mobile

1. Autentifikasi

Modul ini merupakan modul yang memiliki fungsi untuk pelanggan dan admin, modul ini digunakan untuk memastikan identitas pengguna sebelum mereka dapat mengakses fitur-fitur aplikasi, seperti pendaftaran: Pengguna baru dapat mendaftar dengan memberikan informasi seperti username, nomor telepon, dan membuat password. Login: Pengguna yang sudah terdaftar dapat masuk menggunakan username dan password yang telah dibuat. Lupa Kata Sandi: Fitur untuk membantu pengguna yang lupa kata sandinya. admin dan pelanggan juga bisa *logout* untuk keluar dari akun.

1. Home

Modul ini Menjadi halaman utama aplikasi yang menampilkan informasi penting dan menarik bagi pengguna (dalam hal ini admin dan pelanggan), seperti daftar produk beserta gambarnya. bagian home juga membagi produk menjadi kategori yang lebih spesifik (jersey bola, jersey basket, jersey futsal, jersey voli dan jersey running), dan juga fitur pencarian yang Memungkinkan pengguna untuk mencari produk secara spesifik. serta terdapat fitur lainnya seperti notifikasi, favorit, cart dan juga profile.

2. Pencarian

Modul ini memungkinkan pelanggan dapat lebih mudah mencari produk yang mereka inginkan dengan dengan cara mengetik kata kunci yang relevan dengan produk yang mereka cari, misalnya "jersey bola Barcelona"

3. notifikasi

modul ini memungkinkan pelanggan mendapatkan pesan notifikasi pemesanan

4. favorit

Modul ini memiliki peran penting dalam meningkatkan pengalaman belanja pengguna. Secara sederhana, fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan produk yang menarik perhatian mereka untuk dilihat.

5. Keranjang Belanja (Cart)

Keranjang belanja berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara untuk semua item yang telah dipilih pengguna sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Modul ini dapat memastikan pengguna dapat meninjau dan mengelola pesanan mereka dengan mudah.

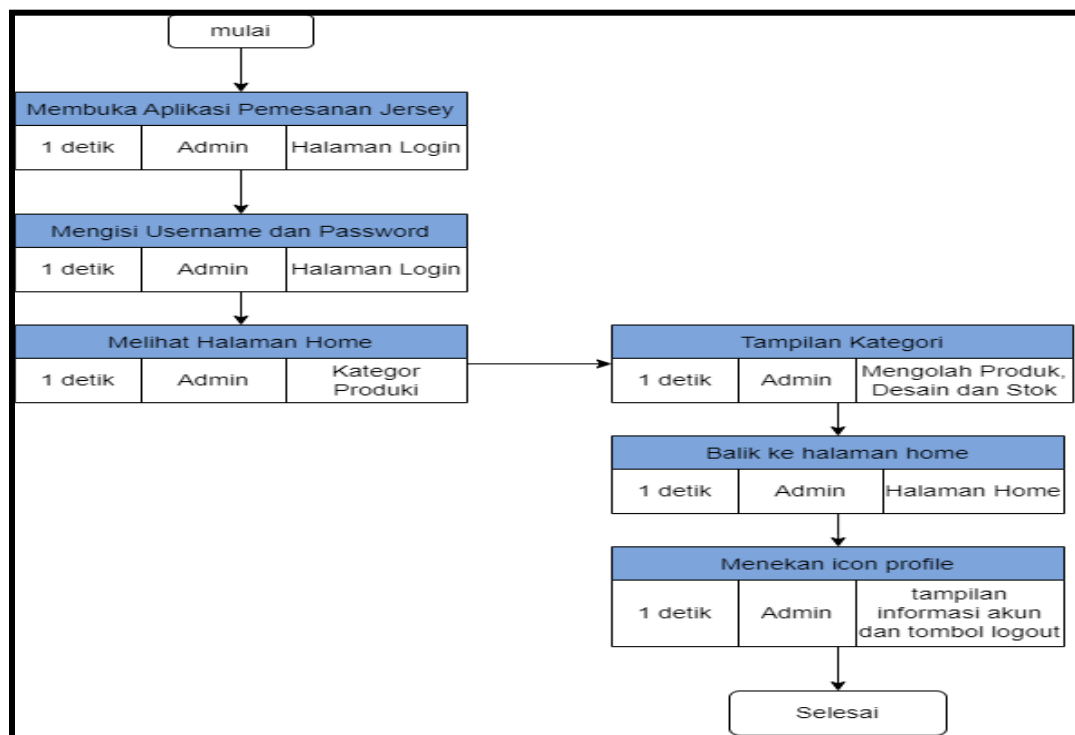
6. Profile

Modul profile ini berisi tentang informasi akun dari pengguna, seperti foto profile, nama pengguna, email, nomor, telepon, pengikut dan teman dan tombol untuk logout

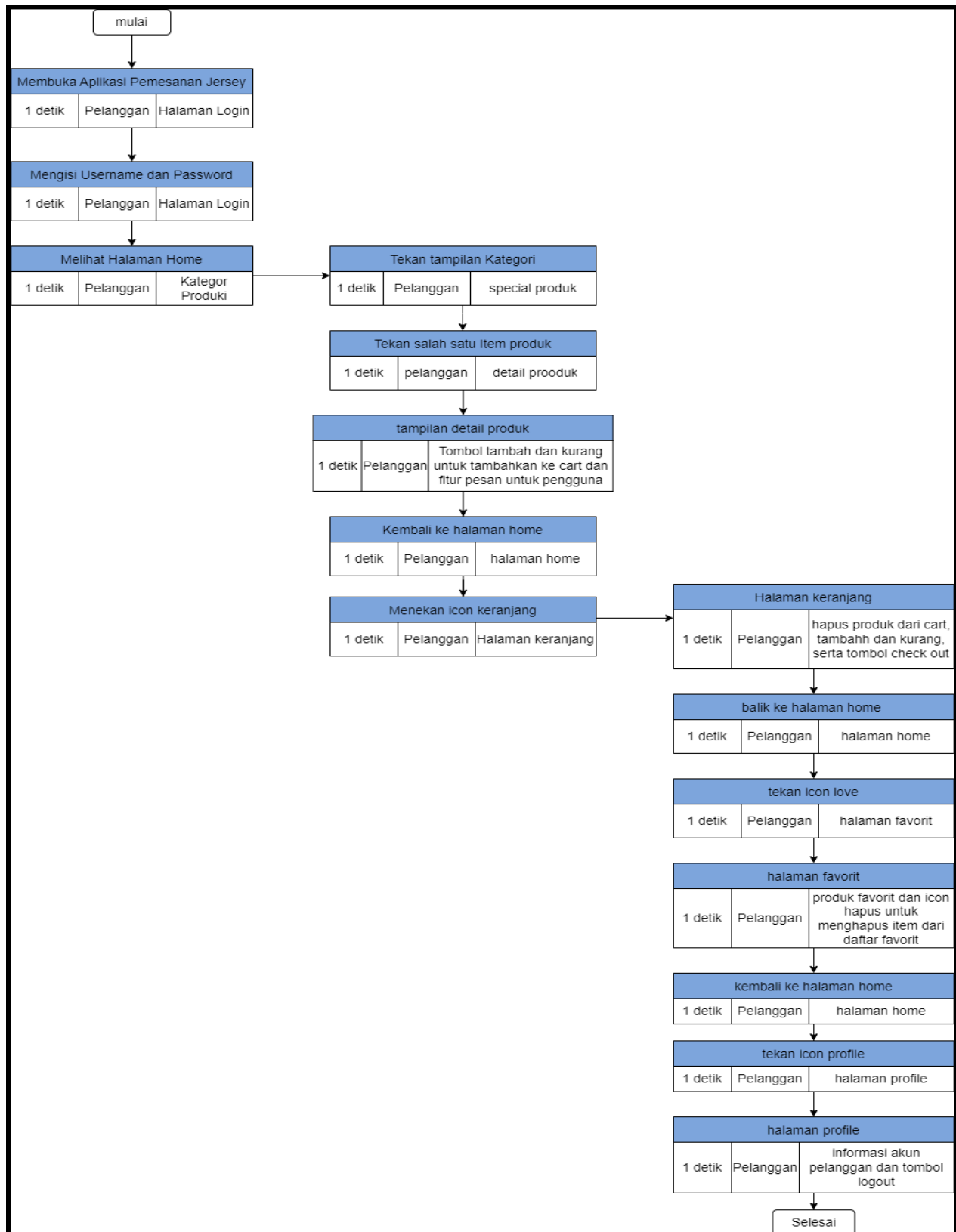
1.1. Alur Proses

Berikut adalah alur proses dari aplikasi Pemesanan Jersey:

1.1.1. Alur Proses Admin



1.1.2. Alur Proses Pengguna



3. Persyaratan Non- Fungsional

3.1. Persyaratan Infrastruktur

Berikut persyaratan infrastruktur untuk aplikasi pemesanan jersey

No	Persyaratan		Spesifikasi Minimum		
			Pengembangan	Pengujian	Go Live
1	Hardware	Memory	10 GB	10 GB	
2		Hard Drive Size	416 GB	416 GB	
3	Server		Windows Server 2021 IIS	Windows Server 2021 IIS	Windows Server 2021 IIS
4	Runtime		.NET 7	.NET 7	.NET 7

3.2. Lingkungan Implementasi

3.2.1. Spesifikasi Aplikasi

Berikut adalah spesifikasi aplikasi pemesanan jersey:

No	Spesifikasi	Deskripsi
1	Sistem Operasi	Windows
2	Bahasa	Dart
3	Alat Pengembangan	Visual Studio Code dan Vysor-win-50.7

4. Persyaratan Fungsional

4.1. Analisis Pengguna Sistem

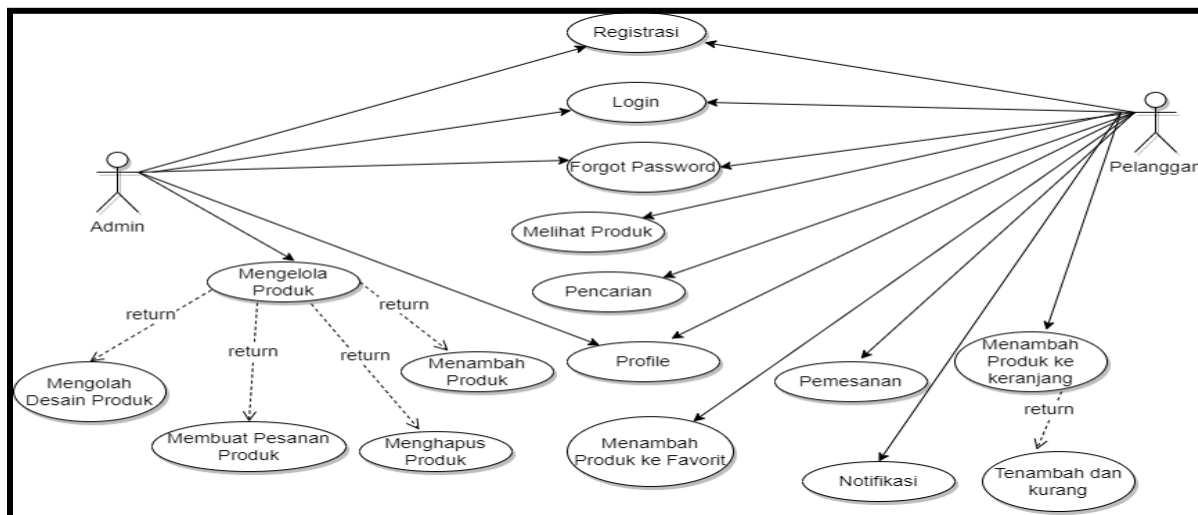
Berikut analisis pengguna sistem aplikasi penjualan jersey pada mobile dan web

Tipe pengguna	Modul	Detail Aktivitas Pengguna
Admin	Autentifikasi	admin bisa daftar, login, forget password, dan logout
Admin	Home	Mengolah Produk, Desain dan Stok
Admin	Notifikasi	melihat dan membalas pesan dari pelanggan
Admin	Profile	informasi akun dari admin
Pelanggan	Autentifikasi	pelanggan bisa daftar, login, forget password, dan logout
Pelanggan	Pencarian	Mencari produk dengan kata kunci tertentu

Pelanggan	Home	Melihat produk jersey yang tersedia, menambah ke fitur favorit, cart, kirim pesan ke admin dan melihat profile
Pelanggan	Keranjang Belanja (Cart)	pelanggan dapat memasukan produk yang mereka inginkan, dapat menghapus produk dari keranjang, dan menambah/mengurangi produk
Pelanggan	favorit	pelanggan dapat memasukan produk favorit mereka di dalam fitur favorit
Pelanggan	Notifikasi	melihat dan membalas pesan dari admin
Pelanggan	Profile	dapat melihat dan mengedit bagian informasi profile

4.2. Diagram Use Case

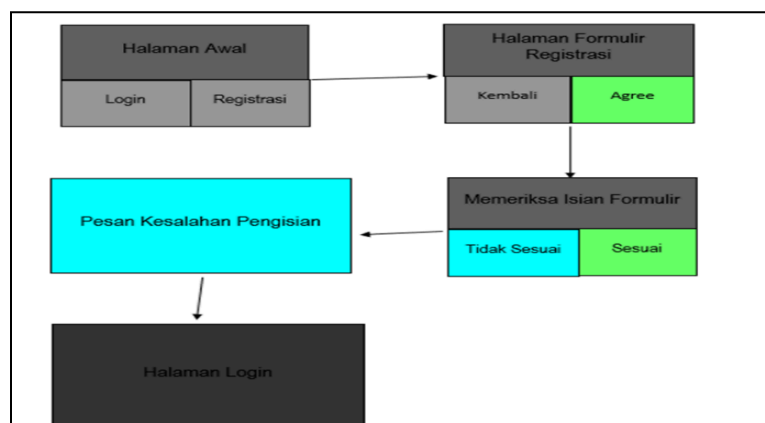
Berikut ini adalah diagram use case aplikasi pemesanan jersey



4.3 Detail Persyaratan Fungsional

Berikut detail Activity berdasarkan diagram use case yang sudah di

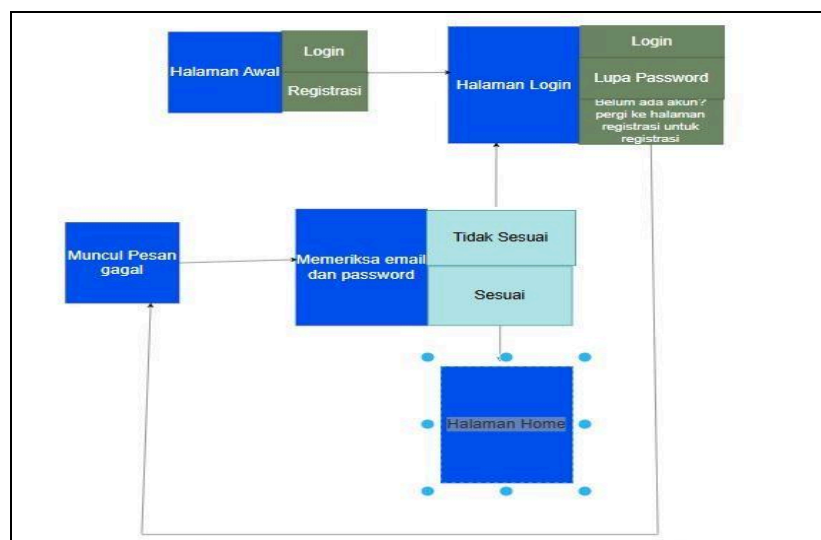
4.3.1. Registrasi



Deskripsi:

1. Halaman Awal: Pengguna membuka aplikasi pemesanan jersey, dan aplikasi menampilkan halaman awal dengan dua opsi: Login dan Registrasi.
2. Memilih Registrasi: Pengguna memilih opsi Registrasi untuk membuat akun baru.
3. Menampilkan Formulir Registrasi: Aplikasi menampilkan halaman formulir registrasi yang berisi kolom untuk mengisi data seperti nama, email, dan kata sandi.
4. Pengisian Formulir Registrasi: Pengguna mengisi formulir registrasi. Jika memilih tombol Kembali, aplikasi akan mengarahkan kembali ke halaman awal.
5. Memilih “Agree” untuk Melanjutkan: Setelah mengisi formulir, pengguna menekan tombol Agree untuk mengirimkan data. Aplikasi kemudian memeriksa isian formulir.
6. Validasi Data Formulir: Jika terdapat kesalahan dalam isian (misalnya, data tidak lengkap atau format salah), aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan. Pengguna diminta memperbaiki isian formulir. Jika semua data sudah sesuai, aplikasi akan menyimpan data ke basis data.
7. Menuju Halaman Login: Setelah data berhasil disimpan, aplikasi menampilkan pesan berhasil, dan pengguna diarahkan ke Halaman Login untuk masuk menggunakan akun yang baru dibuat.

4.3.2 Login

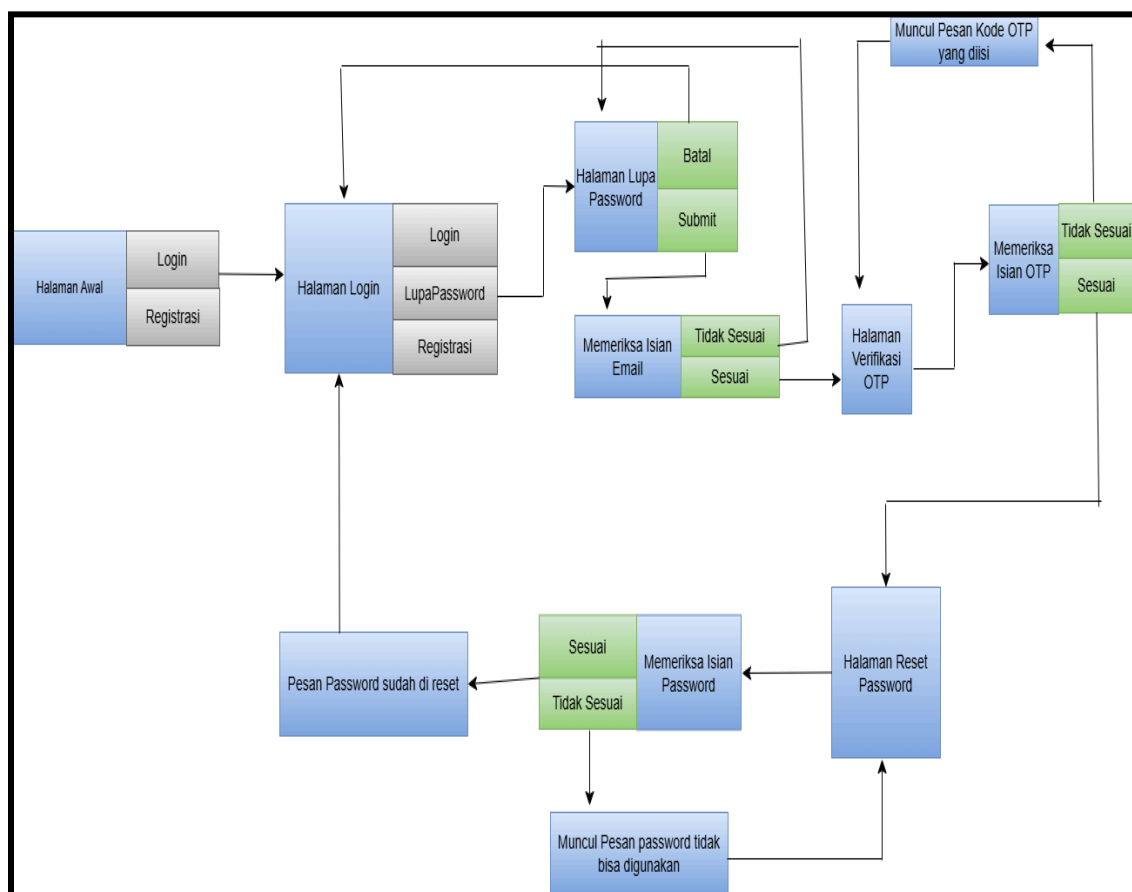


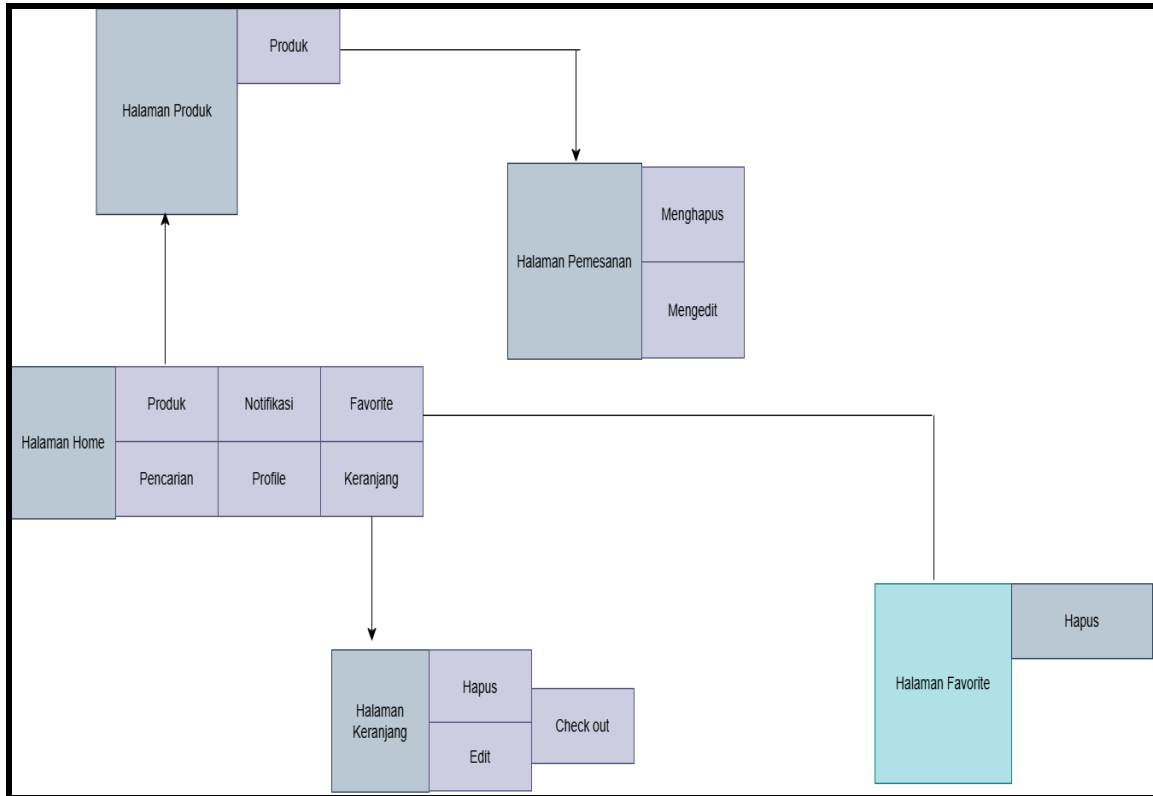
Deskripsi:

1. Pelanggan membuka aplikasi, aplikasi menampilkan halaman awal.
2. Pelanggan memilih pilihan Login.
3. Pelanggan akan diarahkan menuju halaman login.
4. Pelanggan memilih login dan melengkapi email & password.
5. Jika terdapat data yang salah, belum ada atau dan tidak sesuai, maka aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan.
6. Jika data sudah sesuai, Crew dan PM akan diarahkan menuju halaman home

4.2.3. Forget Password

4.2.4 Menghapus Project

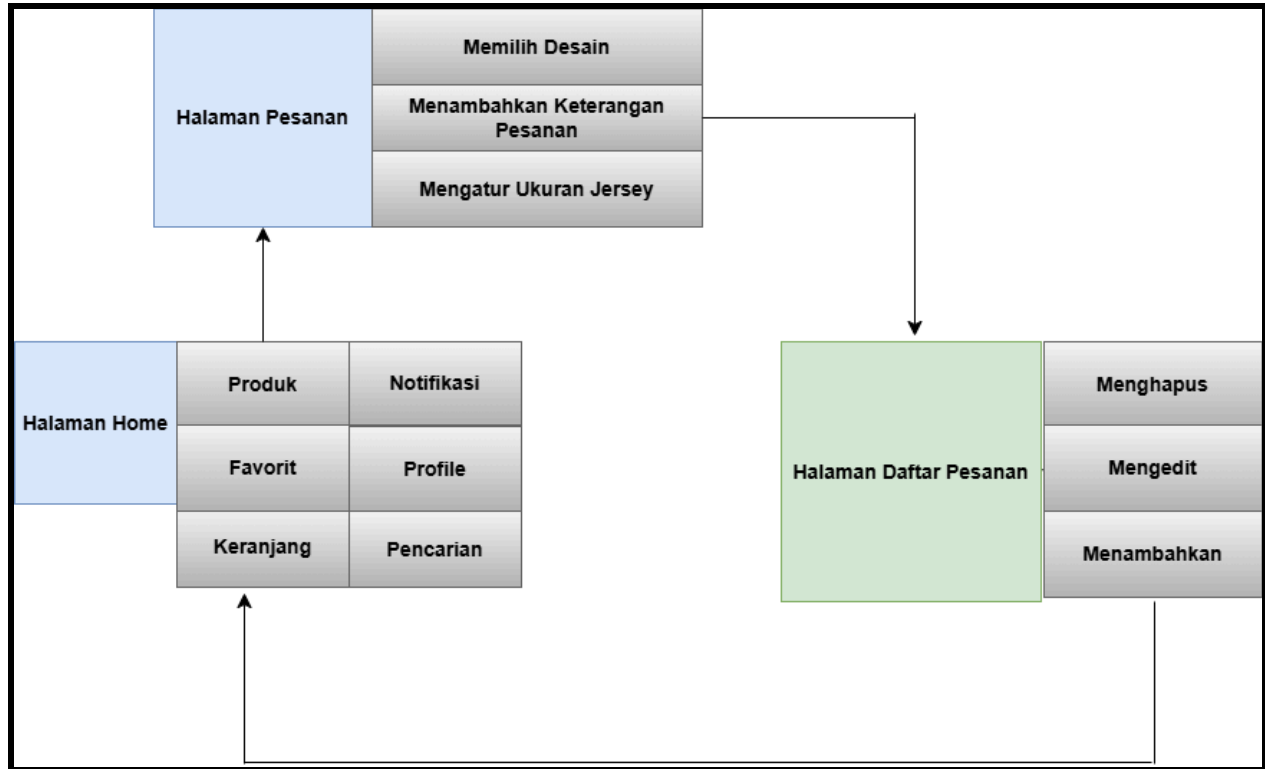




Deskripsi

1. membuka aplikasi, dan diarahkan menuju halaman home.
2. pembeli memilih produk yang tersedia di taskbar.
3. Pembeli memilih salah satu produk dan ditunjukkan list task.
4. pembeli memilih satu produk, dan langsung muncul tampilan halaman pemesanan.
5. Pada bagian favorite, ada tampilan halaman favorite, dan di dalamnya hanya terdapat satu opsi yaitu hapus.
6. Jika Memilih hapus, maka produk favorite yang ada di keranjang akan dihapus
7. Pada bagian keranjang, ada halaman keranjang dengan opsi menghapus, mengedit dan check out

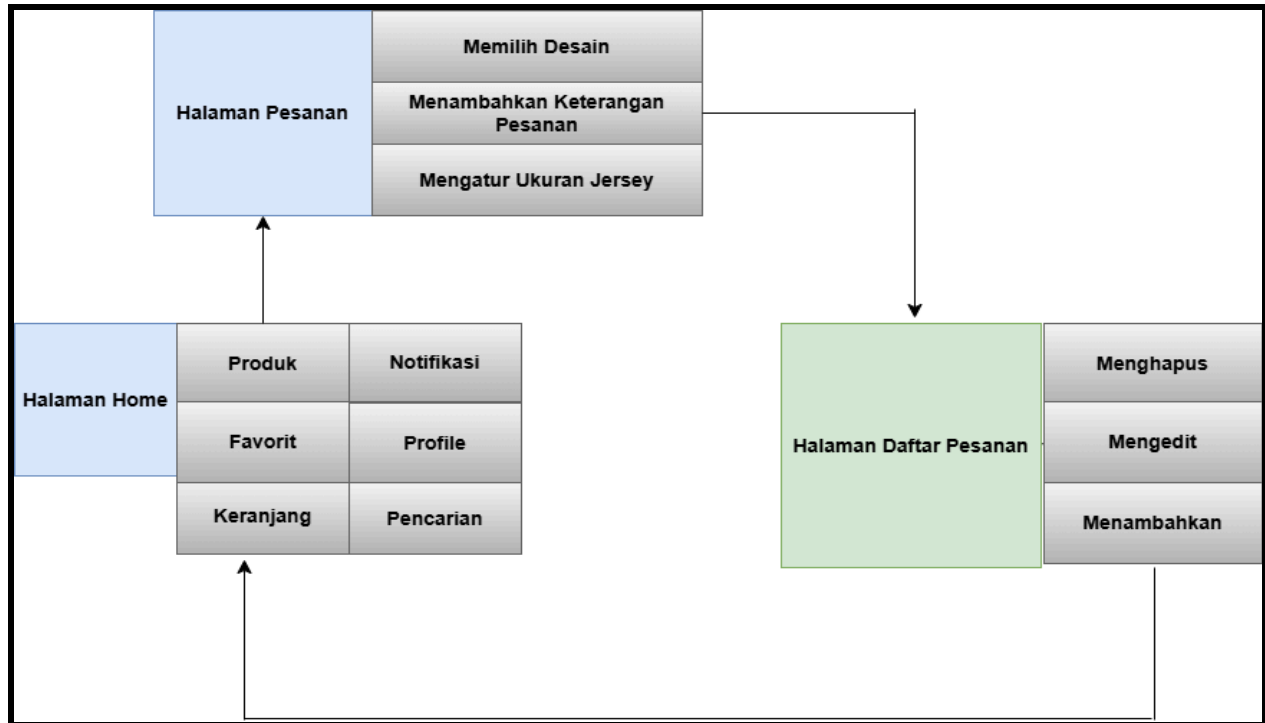
4.2.5 Mengedit Proyek



Deskripsi:

1. Pelanggan membuka aplikasi, dan diarahkan menuju halaman home.
2. Pelanggan memilih produk jersey yang tersedia di kategori produk..
3. Pelanggan memilih salah satu project yang ada di kategori produk.
4. Pelanggan melakukan pesanan jersey dan dapat meng custom jersey.
5. pelanggan dapat menghapus, mengedit dan menambahkan jersey ke dalam daftar pesanan.
6. pelanggan dapat memasukan produk ke dalam keranjang dan juga favorit
7. pesanan yang ada di dalam keranjang dapat ditambahkan dan dihapus sedangkan didalam tampilan favorit pesanan dapat dihapus.
8. pelanggan dapat melihat akun mereka di halaman profile.
9. Pelanggan dapat menggunakan fitur pencarian untuk mencari jersey yang mereka inginkan.

4.2.6 Menambah Task



Deskripsi:

1. Pelanggan membuka aplikasi, dan diarahkan menuju halaman home.
2. Pelanggan memilih produk jersey yang tersedia di kategori produk..
3. Pelanggan memilih salah satu project yang ada di kategori produk.
4. Pelanggan melakukan pesanan jersey dan dapat meng custom jersey.
5. pelanggan dapat menghapus, mengedit dan menambahkan jersey ke dalam daftar pesanan.
6. pelanggan dapat memasukan produk ke dalam keranjang dan juga favorit
7. pesanan yang ada di dalam keranjang dapat ditambahkan dan dihapus sedangkan didalam tampilan favorit pesanan dapat dihapus.
8. pelanggan dapat melihat akun mereka di halaman profile.
9. Pelanggan dapat menggunakan fitur pencarian untuk mencari jersey yang mereka inginkan.

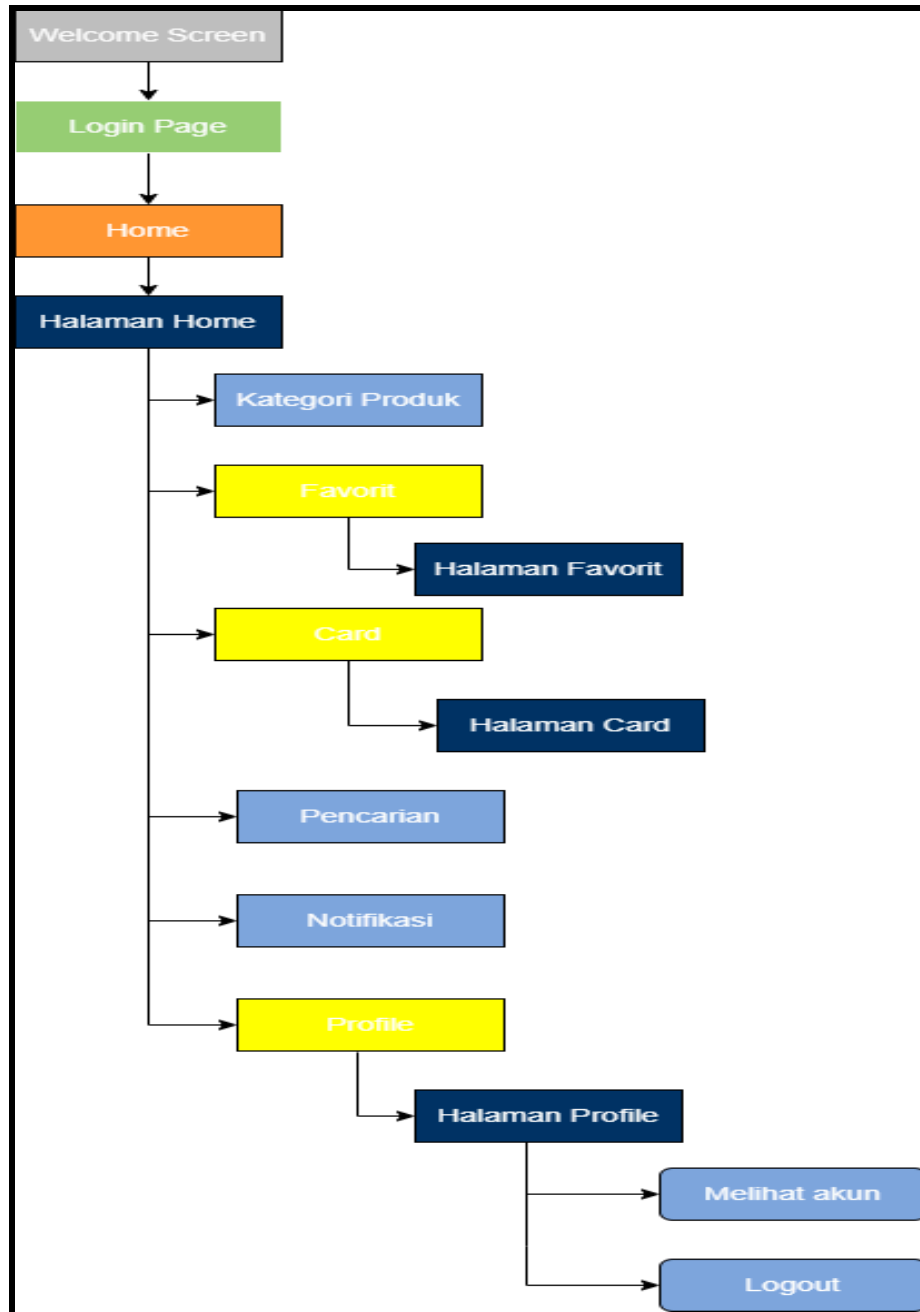
5. Analisis Risiko Fungsional

Berikut daftar risiko fungsional pada aplikasi pemesanan jersey:

Fitur Aplikasi	Jenis Kegagalan	Resiko	Solusi
Autentikasi pengguna	Gagal Login karena data tidak valid	Akses tidak sah ke akun pengguna	Terapan 2FA enkripsi kata sandi, dan pembatasan percobaan login.
Pemesanan Produk	Data pesanan tidak tercatat	Pesanan tidak diproses	Gunakan transaksi atomik dan sistem antrian
Fitur Home	Tata letak tidak sesuai	Pengguna merasa aplikasi tidak profesional	Lakukan pengujian seperti unit testing dan integration testing.
Fitur Keranjang	Data keranjang hilang	Kehilangan data pesanan	Gunakan mekanisme caching untuk menyimpan data sementara, sehingga data tidak hilang jika koneksi terputus
Check out	Check out tidak responsif	Pengguna merasa tidak aman saat melakukan transaksi	Simpan data keranjang di server atau database. Bukan hanya di session.
Notifikasi pesanan	Notifikasi pemesanan tidak diterima	Pengguna tidak mengetahui status pesanan	Gunakan layanan seperti Firebase
Fitur Favorit	Data favorit tidak tersimpan	Kehilangan data favorit	Tampilkan notifikasi saat berhasil menyimpan

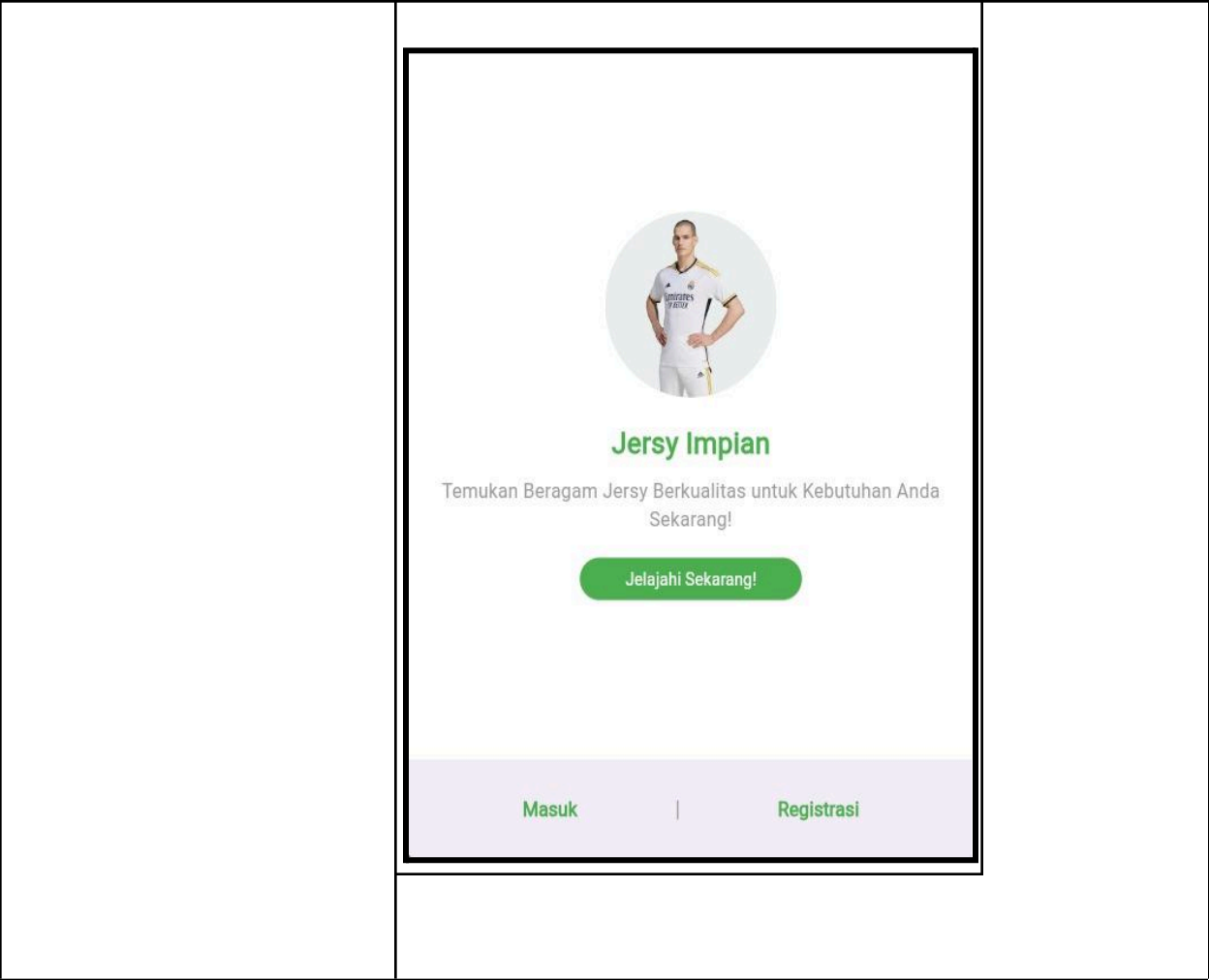
6. AntarMuka Sistem

6.1 Mobile



7. Antarmuka Sistem Productivity Tracker

Nama fungsional	Authentication
Nama proses	Awal Tampilan



Nama fungsional	Authentication
Nama proses	Melakukan Login

Welcome Back

Login to your account

Email

Password

Forgot Password?

Login

Or continue with

G

f

Kamu belum punya akun? Buat akun

Nama fungsional	Authentication
Nama proses	Melakukan Registrasi

Buat Akun

Isi informasi Anda di bawah atau daftar dengan akun sosial Anda.

Name

Email

Nomor Telepon

Password

☐ Setuju dengan Syarat & Ketentuan

Mendaftar

Atau daftar dengan

G

f

Sudah punya akun? Masuk

Nama fungsional	Authentication
Nama proses	Melakukan forgot password



Reset Password

Masukkan email Anda untuk mereset password.

Kirim Email Reset