**SKPL-xx**

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Resep Makanan Daerah

Untuk :

Pengguna Android

Dipersiapkan oleh:

Galfin Muzani Syukur (1127050063)

Sigit Husen Munadi (1127050142)

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas SAINS dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sunan Guning Djati Bandung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Program Studi Teknik Informatika UIN SGD Bandung** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-xx <xx:no grp>* | | *<#>/<jml #* |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: <isi tanggal>* |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

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

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

Daftar Isi

1. Pendahuluan 5

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 5

1.2 Lingkup Masalah 5

1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan 5

1.4 Aturan Penomoran 5

1.5 Referensi 5

1.6 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar) 5

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak 7

2.1 Deskripsi Umum Sistem 7

2.2 Karakteristik Pengguna 7

2.3 Batasan 7

2.4 Lingkungan Operasi 7

3 Deskripsi Kebutuhan 8

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal 8

3.1.1 Antarmuka pemakai 8

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras 8

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak 8

3.1.4 Antarmuka Komunikasi 8

3.2 Kebutuhan Fungsional 8

3.3 Model Use Case 9

3.3.1 Diagram Use Case 9

3.3.2 Definisi Actor 9

3.3.3 Definisi Use Case 9

3.3.4 Skenario Use Case 9

3.4 Diagram Kelas 11

3.5 Diagram Kelakuan 11

3.6 Kebutuhan Non Fungsional 12

3.7 Batasan Perancangan 12

3.8 Kerunutan (traceability) 12

3.8.1 Kebutuhan Fungsional vs Use Case 12

3.8.2 Use Case vs Kelas Terkait 12

3.9 Ringkasan Kebutuhan 12

3.9.1 Kebutuhan Fungsional 12

3.9.2 Kebutuhan Non Fungsional 12

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini merupakan kumpulan dokumentasi untuk kebutuhan perangkat lunak Resep Makanan Daerah berbasis mobile/ android. Aplikasi ini ditujukan sebagai perangkat lunak yang digunakan oleh para pengguna android atau masyarakat umum untuk melihat resep makanan dari berbagai daerah yang ada di indonesia. Dalam dokumen ini terdapat daftar kebutuhan perangkat lunak dengan definisi dan penjelasanya.

## Lingkup Masalah

Memasak adalah kegiatan yang umum dilakukan oleh para kaum istri dalam kehidupan sehari – hari, namun saat ini banyak kaum laki – laki pun yang bisa memasak. Banyak orang pada zaman sekarang yang mempunyai keinginan untuk memasak, akan tetapi mereka kesulitan dalam mengingat resep makanan yang berbeda – beda bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak mengetahui resep makanan yang akan mereka masak. Untuk mengatasi masalah tersebut memerlukan adanya aplikasi yang memuat resep makanan dari berbagai daerah yang ada di indonesia. Aplikasi ini khusus memuat resep – resep makanan daerah di indonesia. Aplikasi yang dibuat memiliki fungsi – fungsi yang dapat membantu user melihat resep makanan dan mencari resep makanan berdasarkan bahan baku. Fungsi – fungsi tersebut akan memudahkan user untuk memperoleh resep makanan yang diinginkan.

## Definisi, Istilah dan Singkatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Definisi/Istilah/Singkatan | Deskripsi |
| RMD-DIS-01 | RMD | Resep Makanan Daerah |
| RMD-DIS-02 | Use Case Diagram | Use Case Diagram |
| RMD-DIS-03 | Class Diagram | Entity Relationship Diagram |

## Aturan Penomoran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Penomoran | Cara Penomoran | Deskripsi Penomoran |
| Definisi, Istilah, dan Singkatan | RMD-DIS-XX | DIS merupakan kode untuk Definisi, Istilah, dan Singkatan XX merupakan nomor pembeda Definisi, Istilah, dan Singkatan |
| Kebutuhan Fungsional | RMD-F-XX | F merupakan kode dari Fungsional XX merupakan nomor pebeda kebutuhan fungsional |
| Kebutuhan Non-Fungsional | RMD-NF-XX | NF merupakan kode dari Non-Fungsional XX merupakan nomor pembeda kebutuhan non-fungsional |

## Referensi

## Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini terdiri dari 3 Bab yaitu Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak, dan Bab 3 Deskripsi Kebutuhan

Bab 1 terdiri dari 6 subbab yaitu Tujuan Penulisan Dokumen, Lingkup Masalah, Definisi, Istilah, dan Singkatan, Aturan Penomoran dan Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar). Subbab Tujuan Penulisan Dokumen menggambarkan alasan dan tujuan pembuatan dokumen ini. Subbab Lingkup Masalah menggambarkan sejauh apa perancangan dari pengembangan yang akan dilakukan dalam dokumen ini. Subbab Definisi, Istilah, dan Singkatan berisi semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini. Subbab Aturan Penomoran berisi aturan penomoran yang akan digunakan agar konsisten. Subbab Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar) berisi gambaran/sistematika dalam penulisan dokumen ini.

Bab 2 terdiri dari empat subbab utama yaitu Deskripsi Umum Sistem, Karakteristik Pengguna, Batasan, dan Lingkungan Operasi. Subbab Deskripsi Umum Sistem Sistem berisi gambaran umum sistem yang dirancang disertai gambar system overview. Subbab Karakteristik Pengguna berisi penjelasan tugas pengguna dan apa saja yang bisa diaksesnya dalam sistem. Subbab Batasan berisi batasan yang ditentukan dalam perancangan sistem berupa hal-hal yang terkait dengan sistem. Subbab Lingkungan Operasi berisi lingkungan dimana sistem yang dikembangkan akan dipasang.

Bab 3 terdiri dari sembilan subbab utama yaitu Kebutuhan Antarmuka Eksternal, Kebutuhan fungsional, Model Use Case, Diagram kelas, Diagram kelakuan, Kebutuhan Non Fungsional, Batasan Perancangan, Kerunutan (traceability), Ringkasan Kebutuhan. Subbab Kebutuhan Antarmuka Eksternal berisi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk menjalankan perangkat lunak dan pengembangannya. Subbab kebutuhan Fungsional berisi requirment yang dibutuhkan untuk perangkat lunak. Subbab Model Use case berisi gambaran fungsi perangkat lunak. Subbab Diagram kelas berisi database sistem aplikasi. Subbab Diagram Kelakuan berisi relasi antar database. Subbab Kebutuhan Non Fungsional berisi requirement sistem non fungsional. Subbab Batasan Perancangan berisi batasan-batasan ketika membangun sistem. Subbab Kerunutan berisi traceability dari hasil analisis. Subbab Ringkasan Kebutuhan ringkasan semua “Requirement item”. Requirement item ini mencerminkan semua hal yang harus dipenuhi, dan nantinya akan menjadi arahan untuk tahapan testing, karena pada dasarnya, semua requirement harus dapat ditest supaya dapat dibuktikan dipenuhi.

# Deskripsi Umum Perangkat Lunak

## Deskripsi Umum Sistem

Resep Makan Daerah merupakan aplikasi yang berbasis mobile yang dapat dioperasikan/ dijalankan di android yang diperuntukan untuk masyarakat umum terutama pengguna android. Aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam melihat resep - resep makanan daerah yang ada di indonesia yang sudah ditangani oleh sistem dengan fitur – fitur yang dimliki sistem. Aplikasi Resep Makanan Daerah memiliki fitur – fitur yang dapat melihat resep makanan daerah yang ada di indonesia dan dapat melihat resep makanan berdasarkan bahan baku. Sistem dibuat semudah mungkin dalam penggunaannya dan proses yang dihasilkan akan maksimal dan design yang diciptakan dengan UI (User Interface) yang mudah dioperasikan oleh pengguna.

## Karakteristik Pengguna

| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke aplikasi** |
| --- | --- | --- |
| User | * Mendownload aplikasi RMD | * Download di playstore/ google play |
| * Melihat resep makanan | * Melihat resep – resep makanan daerah yang ada di indonesia |

## Batasan

Adapun batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Pembangunan aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis mobile yang dapat dioperasikan di android.
2. Menggunakan software pendukung dalam pembuatan aplikasi mobile secara umum dengan menggunakan bahasa pemograman java (eclipse), Sedangkan pengolahan databasenya menggunakan software SQLite.
3. Data referensi yang digunakan data dari buku – buku resep makanan.
4. Hak akses untuk pengguna aplikasi ini yaitu dapat melihat resep – resep makanan daerah yang ada di indonesia.

## Lingkungan Operasi

Sistem operasi yang dibuat dapat dioperasikan karena didukung oleh beberapa perangkat lunak, dan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user adalah :

* Sistem operasi : Android
* Bahasa pemogramana : Java
* DBMS : SQLite

# Deskripsi Kebutuhan

## Kebutuhan Antarmuka Eksternal

* Memory eksternal mempunyai kapasitas yang cukup dalam menyimpan data-data.
* Memory yang digunakan mampu menampung proses-proses sistem.

### Antarmuka pemakai

1. Touchscreen

### Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimal perangkat keras yang dapat digunakan adalah :

1. RAM 512 MB

2. Prosesor Intel Atom

3. Touchscreen

### Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan :

1. SQLite : sebagai database yang dibutuhkan untuk menyimpan semua informasi data
2. Eclipse : sebagai tools yang membantu merancang sistem dengan kemudahan dalam pengoprasiannya
3. Windows 7/ 8/ Linux

### Antarmuka Komunikasi

# TCP/ IP

1. Kartu SIM

## Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan perpormasi :

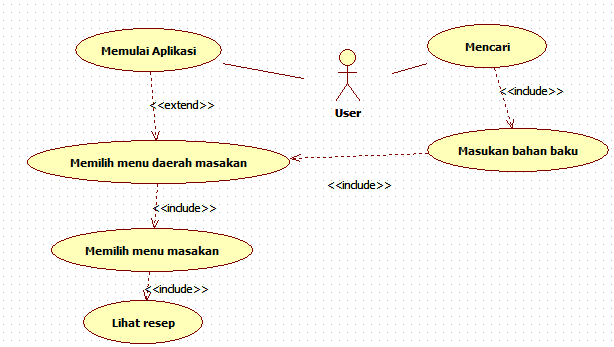
1. User harus mendownload aplikasi dalam keadaan online

2. Sistem beroperasi dengan keadaan offline

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **KEBUTUHAN** | **PENJELASAN** |
| **RMD-F-01** | Aplikasi ini dapat diakses oleh masyarakat umum terutama pengguna android | Aplikasi ini dapat diakses masyarakat umum terutama yang menggunakan smartphone android |
| **RMD-F-02** | Aplikasi ini akan menampilkan resep makanan dari 4 daerah | Aplikasi ini akan menampilkan resep makanan dari 4 daerah yaitu (Sunda, Betawa, Padang, Jawa) |
| **RMD-F-03** | Aplikasi ini akan menampilkan rincian resep makanan | Aplikasi ini akan menampilkan rincian resep makanan yang dipilih oleh user |

## Model Use Case

### Diagram Use Case



### Definisi Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Actor | Deskripsi |
| 1 | User | User dalam role ini mempunyai wewenang untuk melihat resep makan dan melihat resep makanan berdasrkan bahan baku yang diipnutkan |

### Definisi Use Case

Bagian ini diisi dengan daftar use case dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut. Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case | Deskripsi |
| 1 | Memulai aplikasi | Sistem menampilkan tampilan awal dari aplikasi tersebut |
| 2 | Memilih menu daerah masakan | Sistem menampilkan pilihan daerah yang di dalamnya terdapat resep-resep masakan khasnya |
| 3 | Memilih menu masakan | Sistem akan menampilkan pilihan resep masakan sesuai dengan daerah yang di pilih |
| 4 | Lihat resep | Sistem akan menampilkan resep masakan yang sudah dipilih sebelumnya |
| 5 | Mencari | Use case akan menampilkan pilihan pencarian setelah pengguna menginput bahan baku yang akan di olah |
| 6 | Masukan bahan baku | Use case akan menampilkan pilihan resep setelah bahan baku di inputkan |

### Skenario Use Case

*Nama Use Case: Memulai aplikasi*

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Memulai memasuki aplikasi |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan utama |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar nama daerah |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Memilih nama daerah |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan daerah |

Nama Use Case: Memilih menu daerah masakan

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Memilih menu masakan berdasarkan daerahnya |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan pilihan daerah |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar resep masakan |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Memilih nama daerah |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan resep masakan |

Nama Use Case: Memilih menu masakan

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Memilih menu masakan yang di inginkan |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan menu masakan |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar resep masakan |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Memilih menu masakan yang di inginkan |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan menu masakan |

Nama Use Case: Lihat resep

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Memilih resep |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan resep yang sudah di pilih |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar resep masakan |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Memilih resep |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan resep yang sudah di pilih |

Nama Use Case: Mencari

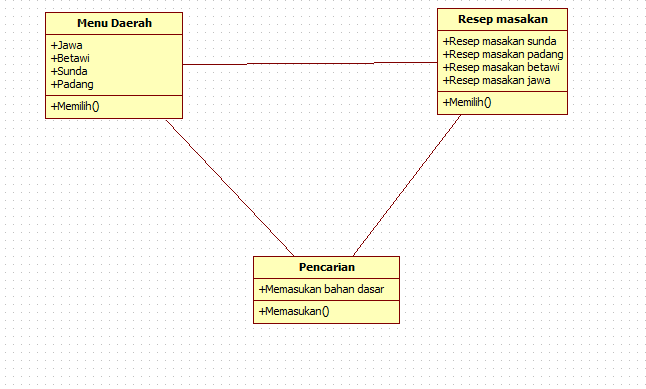
|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Mencari resep yang di inginkan berdasarkan bahan baku yang di input |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan resep alternatif |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar resep masakan |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Mencari resep yang di inginkan berdasarkan bahan baku yang di input |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan resep alternatif |

Nama Use Case: Masukan bahan baku

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Actor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Menginput bahan baku masakan |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan resep dari setiap daerah berdasarkan bahan baku tersebut |
| 3. Menekan tombol navigasi (next, prev) |  |
|  | 4. Me-refresh tampilan daftar resep masakan |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Menginput bahan baku masakan |  |
|  | 2. Menampilkan pilihan resep dari setiap daerah berdasarkan bahan baku tersebut |

## Diagram Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas kelas analisis dalam tabel berikut:

**

## Diagram Kelakuan

## Kebutuhan Non Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **PARAMETER** | **KEBUTUHAN** |
| **RMD-NF-01** | Availability | Aplikasi beroperasi 24 jam |
| **RMD-NF-02** | Response time | Aplikasi harus dapat menampilkan resep makanan paling lambat 5 detik |
| **RMD-NF-03** | Ergonomy | Sistem harus terintegrasi antar bagiannya |
| **RMD-NF-04** | Others 1: Bahasa komunikasi | Semua tanya jawab harus dalam keadaan bahasa indonesia |

## Batasan Perancangan

1. Mempelajari buku – buku resep makanan
2. Memepelajari resep makanan di internet
3. Merancang dengan fokus pada requirement
4. Bahasa pemograman yang digunakan adalah java (eclipse)

## Kerunutan (traceability)

### Kebutuhan Fungsional vs Use Case

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Kebutuhan Fungsional** | **Nomor Proses** |
| RMD-F-1 | Memulai aplikasi |
| RMD-F-2 | Memilih menu daerah masakan |
| RMD-F-3 | Memilih menu masakan |
| RMD-F-4 | Lihat resep |
| RMD-F-5 | Mencari |
| RMD-F-6 | Masukan bahan baku |

### Use Case vs Kelas Terkait

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Use Case** | **Kelas Terkait** |
|  | Menu daerah |
| 4 | Resep makanan |
|  | Pencarian |

## Ringkasan Kebutuhan

### Kebutuhan Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **KEBUTUHAN** | **PENJELASAN** |
| **RMD-F-01** | Aplikasi ini dapat diakses oleh masyarakat umum terutama pengguna android | Aplikasi ini dapat diakses masyarakat umum terutama yang menggunakan smartphone android |
| **RMD-F-02** | Aplikasi ini akan menampilkan resep makanan dari 4 daerah | Aplikasi ini akan menampilkan resep makanan dari 4 daerah yaitu (Sunda, Betawa, Padang, Jawa) |
| **RMD-F-03** | Aplikasi ini akan menampilkan rincian resep makanan | Aplikasi ini akan menampilkan rincian resep makanan yang dipilih oleh user |

### Kebutuhan Non Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **PARAMETER** | **KEBUTUHAN** |
| **RMD-NF-01** | Availability | Aplikasi beroperasi 24 jam |
| **RMD-NF-02** | Response time | Aplikasi harus dapat menampilkan resep makanan paling lambat 5 detik |
| **RMD-NF-03** | Ergonomy | Sistem harus terintegrasi antar bagiannya |
| **RMD-NF-04** | Others 1: Bahasa komunikasi | Semua tanya jawab harus dalam keadaan bahasa indonesia |