

SKPL-007

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
SISTEM INFORMASI JASA KEBERSIHAN
(SIJaKa)

untuk:

SIJaKa

Dipersiapkan oleh:


| | | |
|---------------------|------------|----------------|
| M. Alwi Nugraha | 1301184393 | Project Leader |
| Alifia Belqis | 1301184093 | Designer |
| Arya Rafif M. Fikri | 1301180234 | Analyst |
| Hanif Reangga A. | 1301180341 | Analyst |

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

| | | | | |
|---|---|----------------------|----------------------------|---------------------------|
|  | Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| | | SKPL-007 | | 26 |
| | | Revisi | <i>Tgl : 25 April 2020</i> | <i>Tgl: 15 Maret 2020</i> |

Daftar Perubahan

| Revisi | Deskripsi |
|----------|--|
| A | Perubahan pada Usecase Diagram, Class Diagram, kebutuhan non fungsional, penulisan kode kebutuhan, Usecase Scenario dan penambahan daftar kata kata sukar pada lampiran. |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |
| G | |

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

Daftar Halaman Perubahan

| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|---------|--|---------|--------|
| 11 | Perubahan pada Usecase Diagram | | |
| 19 | Perubahan pada Class Diagram | | |
| 9-10 | Perubahan pada kebutuhan fungsional dan non fungsional | | |
| 9-10 | Perubahan pada penulisan kode kebutuhan | | |
| 21-22 | Penambahan daftar kata-kata sukar pada lampiran | | |
| 15-18 | Perubahan pada Usecase Scenario | | |

Daftar Isi

| | |
|--|-----------|
| Daftar Perubahan..... | 1 |
| Daftar Halaman Perubahan | 2 |
| Daftar Isi | 3 |
| 1. Pendahuluan | 4 |
| 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen | 4 |
| 1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen | 4 |
| 1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim | 4 |
| 1.4 Referensi | 4 |
| 2. Deskripsi Global Perangkat Lunak | 5 |
| 2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak | 5 |
| 2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak | 5 |
| 2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna..... | 6 |
| 2.4 Lingkungan Operasi | 7 |
| 2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem | 7 |
| 2.6 Asumsi dan Dependensi | 7 |
| 3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak..... | 9 |
| 3.1 Deskripsi Kebutuhan | 9 |
| 3.1.1 Kebutuhan Fungsional | 9 |
| 3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional | 10 |
| 3.2 Pemodelan Analisis | 11 |
| 3.2.1 Usecase Diagram | 11 |
| 3.2.2 Class Diagram:..... | 19 |
| 4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal..... | 20 |
| 4.1 Antarmuka Pengguna | 20 |
| 4.2 Antarmuka Perangkat Keras | 20 |
| 4.3 Antarmuka Perangkat Lunak | 20 |
| 4.4 Antarmuka Komunikasi | 21 |
| 5. Requirements Lain | 21 |

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dengan pendekatan berorientasi proses dari perangkat lunak yang akan dibuat.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk merinci proses pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak secara detail agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Sedangkan bagi pengguna, dokumen SKPL ini digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan yang diinginkan pengguna agar sesuai dengan kesepakatan.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- Use Case Diagram : Gambaran grafik dari beberapa atau semua aktor, Use Case dan interaksinya.

1.4 Referensi

- Kusumayadhi, N.I. (2016). Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Bandung : Prodi Informatika, Universitas Telkom.

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak Sistem Informasi Jasa Kebersihan ini merupakan perangkat lunak berbasis aplikasi yang diakses melalui website yang digunakan untuk mempermudah pengelolaan sistem informasi Jasa Kebersihan. Pengelolaan sistem informasi ini dapat berupa tampilan informasi jasa kebersihan, pendaftaran member, pengecekan data mitra, pengecekan data customer, pemesanan jasa, menampilkan tarif dan lain-lain

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak berbasis web ini dibuat berdasarkan permasalahan yang muncul di kalangan mahasiswa terkait kebersihan tempat tinggal ataupun lingkungan sekitar, adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

- Terbatasnya waktu mahasiswa untuk membersihkan tempat tinggalnya
- Kurangnya jasa layanan kebersihan
- Sulitnya mencari jasa layanan kebersihan

Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, yaitu :

- Login
- Update Profile
- Update Password
- Kelola Customer
- Kelola Mitra
- Kelola Admin
- Input Konfirmasi
- Input Durasi
- Baca Pemesanan
- Input Mitra (Wanita / Pria)
- Input Pemesanan
- Baca Konfirmasi
- Input Transaksi

- Baca Transaksi
- Registrasi Customer
- Pembatalan pemesanan

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

| Kategori Pengguna | Tugas | Hak Akses ke Aplikasi | Kemampuan yg harus dimiliki |
|-------------------|--|---|---|
| Admin | Mengelola Akun Mitra dan Customer | <ul style="list-style-type: none"> - Login - Update Profile - Update Password - Kelola Mitra - Kelola Customer - Reset Password - Kelola harga - Baca harga | <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan mengakses database dan edit database - Mengoperasikan browser |
| Mitra | Menginputkan keahlian membersihkan (Rumah / Kendaraan), menginputkan Jenis Kelamin | <ul style="list-style-type: none"> - Registrasi - Login - Update Profile - Update Password - Baca Inputan Customer (alamat / biaya/waktu) | <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan mengoperasikan browser - Kemampuan melakukan layanan sesuai keahlian |
| Customer | Membuat pesanan, mengisi form registrasi, melakukan Transaksi | <ul style="list-style-type: none"> - Registrasi - Login - Update Profile - Update Password - Baca inputan Mitra - Update Keahlian Mitra | <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan mengoperasikan browser |

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat Lunak yang dibuat dalam SKPL ini akan digunakan dengan implementasi aplikasi berbasis web, sehingga perangkat lunak dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Mitra dan Customer merupakan actor utama yang nantinya dapat berhubungan langsung dengan aplikasi ini. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan perangkat keras seperti laptop, komputer, maupun smartphone dengan sistem operasi Windows XP, Windows 7, Windows 10, Mac OS, iOS, sampai Android dengan bantuan browser seperti Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera, Google Chrome, dan browser setara lainnya.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Batasan yang di gunakan pada pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Software bersifat web based dan membutuhkan akses internet
2. Software dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan database menggunakan MySQL
3. User dibagi menjadi 3 peran yaitu Admin, Mitra, Customer

2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

- Sistem SIJaKa berbasis web dan dapat diakses dengan syarat utama harus terhubung dengan jaringan internet ;
- Data informasi dapat di akses secara realtime ;
- Customer dapat mengetahui siapa Mitra yang mengerjakan jasa kebersihan ;
- Data informasi pemesanan dapat dilihat ketika Mitra sudah dikonfirmasi oleh admin;
- Web ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan Customer yang ingin menciptakan ruang lingkup yang bersih serta nyaman;

Dependensi :

- Semua aktor yang menggunakan SIJaKa, harus login saat ingin menggunakan sistem tersebut;
- ketersediaan Mitra lain akan di informasikan ke Customer apabila Mitra dan kebutuhan yang dipesan Customer tidak tersedia;

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

| No. | Kode Kebutuhan | Fungsi | Deskripsi |
|-----|----------------|----------------------|--|
| 1. | FR-01 | Registrasi Customer | Fungsi ini digunakan untuk Customer melakukan registrasi akun |
| 2. | FR-02 | Login Customer | Fungsi ini digunakan Customer untuk login kedalam website |
| 3. | FR-03 | Input Order | Fungsi ini digunakan oleh Customer untuk menginputkan kebutuhannya ke sistem |
| 4. | FR-04 | View Harga | Fungsi ini digunakan oleh Customer dan Mitra untuk melihat detail harga |
| 5. | FR-05 | Bayar Transaksi | Fungsi ini digunakan Customer untuk memilih metode pembayaran |
| 6. | FR-06 | Cancel Order | Fungsi ini digunakan oleh Customer untuk membatalkan Order yang belum diproses |
| 7. | FR-07 | Konfirmasi Order | Fungsi ini digunakan oleh Customer untuk mengkonfirmasi pemesanan |
| 8. | FR-08 | Registrasi Mitra | Fungsi ini untuk Registrasi melakukan registrasi akun Mitra |
| 9. | FR-09 | Login Mitra | Fungsi ini digunakan Mitra untuk login kedalam website |
| 10. | FR-10 | Update Keahlian | Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk mengubah keahlian (<i>jobdesk</i>) Mitra (Rumah / Kendaraan) |
| 11. | FR-11 | Konfirmasi Pemesanan | Fungsi ini digunakan Mitra untuk memberitahu bahwa Mitra menerima atau tidak tugas dari Customer |
| 12. | FR-12 | Login Admin | Fungsi ini digunakan Admin untuk login kedalam website |

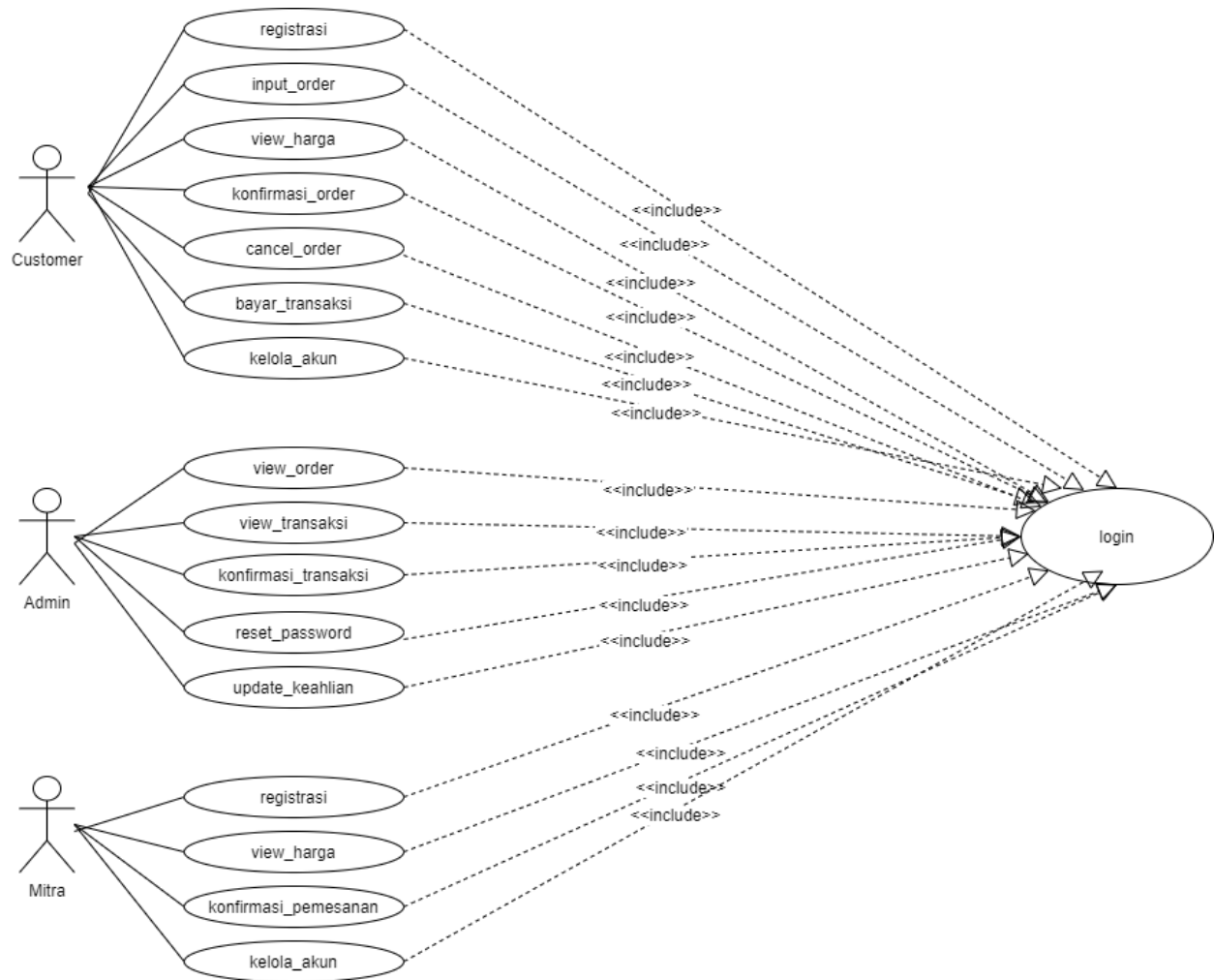
| | | | |
|-----|-------|----------------------|---|
| 13. | FR-13 | View Order | Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk melihat order yang sudah dipesan oleh Customer |
| 14. | FR-14 | View Transaksi | Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk melihat status transaksi pemesanan dari Customer dan Mitra. |
| 15. | FR-15 | Konfirmasi Transaksi | Fungsi ini digunakan untuk Admin mengkonfirmasi transaksi pemesanan dari Customer. |
| 16. | FR-16 | Kelola Akun | Fungsi ini digunakan oleh Customer dan Mitra untuk mengubah profil akun. |
| 17. | FR-17 | Reset Password | Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk mereset password akun Customer dan Mitra |

3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

| No. | Quality | Kode Kebutuhan | Deskripsi |
|-----|-------------------------|----------------|---|
| 1. | Security Safety | NFR-001 | Fungsi ini digunakan oleh actor Customer untuk menginputkan data diri ke dalam sistem |
| 2. | Identification Security | NFR-002 | Fungsi ini digunakan oleh actor Admin untuk mengidentifikasi apakah pesanan yang masuk benar adanya |
| 3. | Usability | NFR-003 | Fungsi ini memiliki tampilan antar muka sistem yang mudah dipahami semua actor dan dapat diakses di semua media browser seperti Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Opera dan lain-lain. |

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.2.1.1 Usecase Scenario #1

| | | |
|----------------|---|--|
| Nama Use Case | Registrasi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh Customer dan Mitra untuk registrasi | |
| Pre-Kondisi | Customer/Mitra belum memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Customer/Mitra sudah berhasil membuat akun | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Membuka halaman registrasi | |
| | | 2. Menampilkan halaman registrasi |
| | 3. Isi form registrasi | |
| | | 4. Melakukan validasi data |
| | | 5. Menampilkan pesan "Registrasi Berhasil" |
| | | 6. Mengarahkan actor ke halaman utama |

3.2.1.2 Usecase Scenario #2

| | | |
|----------------|--|---|
| Nama Use Case | Login | |
| Deskripsi | Sistem mengidentifikasi dan mengautentifikasi actor yang masuk dan memberikan otoritas di dalam system sesuai porsinya | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah login | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman login | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman login |
| | 3. Aktor memasukkan username dan password lalu menekan tombol login | |
| | | |
| | | 4. Sistem melakukan validasi data username dan password dengan data pada database |
| | 5. Aktor dapat beraktivitas dalam website | |
| | | |

3.2.1.3 Usecase Scenario #3

| | | |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case | Input Order | |
| Deskripsi | Customer melakukan pemesanan layanan dan sistem menerima serta memproses inputan dari aktor Customer | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan pemesanan dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan pemesanan | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor memasukkan detail dari pemesanan (alamat, durasi, jenis pekerjaan) | |
| | | 4. Sistem memproses inputan aktor, kemudian menampilkan daftar mitra yang tersedia |
| | 5. Aktor memilih mitra dan menekan tombol konfirmasi | |
| | | |
| | | |

3.2.1.4 Usecase Scenario #4

| | | |
|----------------|--|---|
| Nama Use Case | View Harga | |
| Deskripsi | Customer, Admin, dan mitra melihat harga jasa layanan kebersihan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melihat harga, aktor sudah masuk halaman pemesanan dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melihat harga jasa layanan kebersihan | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor menekan tombol lihat harga | |
| | | 4. Sistem menampilkan detail harga |
| | | |
| | | |
| | | |

3.2.1.5 Usecase Scenario #5

| | | |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case | Konfirmasi Order | |
| Deskripsi | Customer mengkonfirmasi bahwa tugas mitra telah selesai dilaksanakan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan konfirmasi dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan konfirmasi selesai | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor menekan tombol konfirmasi pemesanan | |
| | | 4. Sistem mengirimkan pesan kepada Mitra |
| | | |
| | | |

3.2.1.6 Usecase Scenario #6

| | | |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case | Cancel Order | |
| Deskripsi | Customer membatalkan pemesanan yang belum dikerjakan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan pembatalan dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan pembatalan pemesanan | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor menekan tombol “cancel order” | |
| | | 4. Sistem mengubah status pemesanan menjadi cancel |
| | | |
| | | |

3.2.1.7 Usecase Scenario #7

| | | |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case | Bayar Transaksi | |
| Deskripsi | Customer memilih metode pembayaran untuk pemesanan yang telah dilakukan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum memilih metode pembayaran, sudah memesan dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan pembayaran | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor memilih metode pembayaran | |
| | | 4. Sistem menyimpan metode pembayaran |

3.2.1.8 Usecase Scenario #8

| | | |
|----------------|---|--|
| Nama Use Case | Kelola Akun | |
| Deskripsi | Customer dan Mitra mengubah data profil akun | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum mengubah profil dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah mengubah profil | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman akun saya | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman akun saya |
| | 3. Aktor menekan tombol update profil | |
| | | 4. Sistem menampilkan halaman update akun |
| | 5. Aktor mengubah profil akun dan menekan tombol simpan | |
| | | 6. Sistem menyimpan perubahan ke database dan memunculkan pesan "Update Success" |
| | | |

3.2.1.9 Usecase Scenario #9

| | | |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case | View Order | |
| Deskripsi | Admin melihat detail pemesanan jasa layanan kebersihan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melihat detail pemesanan dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melihat detail pemesanan | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor memilih hari dan tanggal pemesanan | |
| | | 4. Sistem menampilkan list pemesanan |
| | 5. Aktor memilih dan melihat detail pemesanan yang diinginkan | |
| | | |

3.2.1.10 Usecase Scenario #10

| | | |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case | View Transaksi | |
| Deskripsi | Admin melihat data transaksi sukses antara Customer dan Mitra | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melihat data transaksi dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melihat data transaksi | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor memilih hari dan tanggal pemesanan | |
| | | 4. Sistem menampilkan list pemesanan |
| | | 5. Sistem menampilkan detail transaksi yang telah dipilih |
| | | |
| | | |
| | | |

3.2.1.11 Usecase Scenario #11

| | | |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case | Konfirmasi Transaksi | |
| Deskripsi | Admin mengkonfirmasi bahwa transaksi telah selesai dilaksanakan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan konfirmasi dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan konfirmasi transaksi selesai | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor menekan tombol lihat pemesanan | |
| | | 4. Sistem menampilkan list pemesanan |
| | 5. Aktor memilih pemesanan dan mengkonfirmasi pembayaran | |
| | | 6. Sistem mengubah status pembayaran |

3.2.1.12 Usecase Scenario #12

| | | |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case | Reset Password | |
| Deskripsi | Admin menerima permintaan Customer/Mitra untuk mereset password kemudian mereset password tersebut | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan reset password dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan reset password | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman kelola akun | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman kelola akun |
| | 3. Aktor memilih Customer atau Mitra | |
| | | 4. Sistem menampilkan akun Customer/Mitra |
| | 5. Aktor memilih akun Customer/Mitra yang akan direset password | |
| | 6. Aktor mereset password akun | |
| | | 7. Sistem mengirim pesan pada kontak akun tersebut |
| | | |

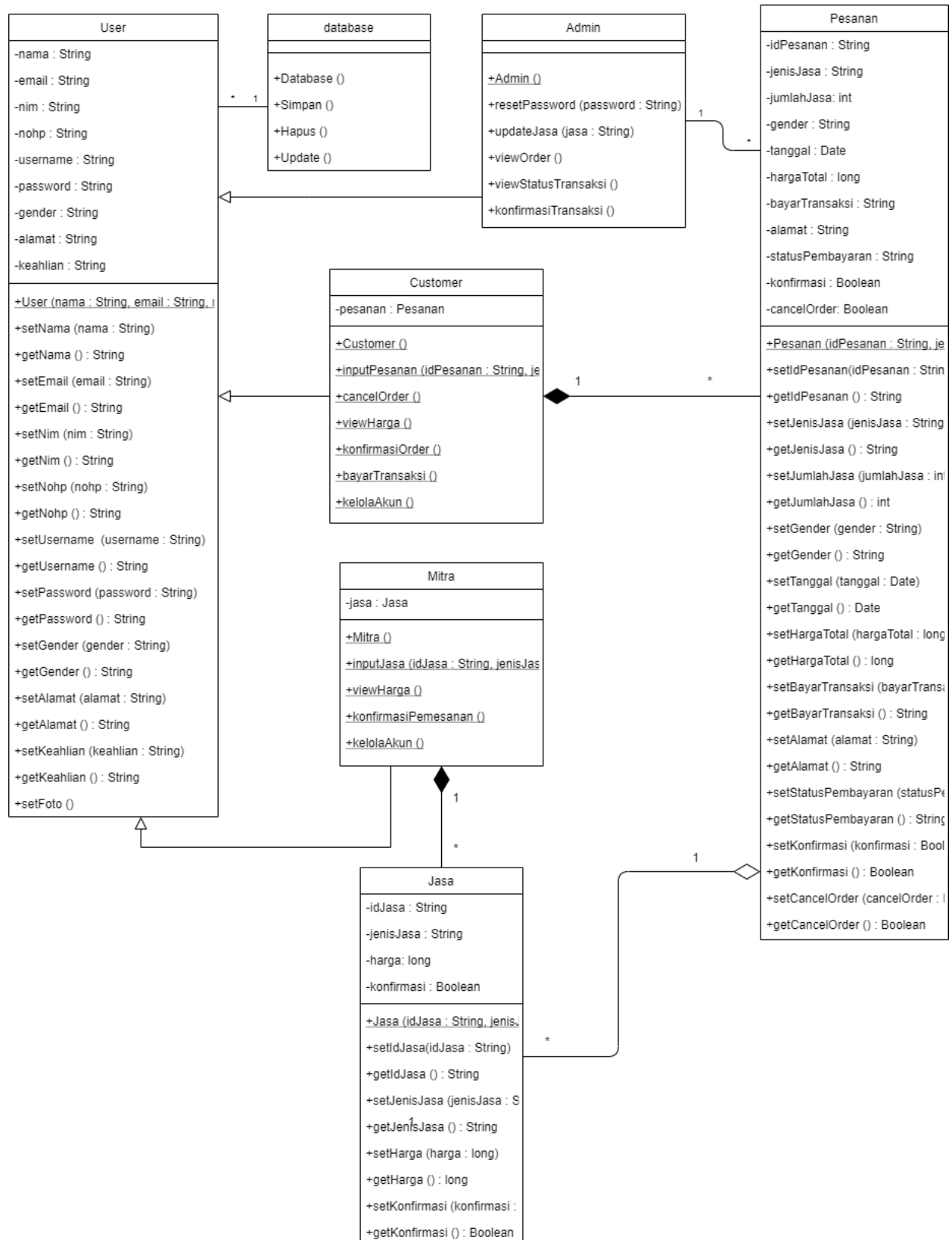
3.2.1.13 Usecase Scenario #13

| | | |
|----------------|---|--|
| Nama Use Case | Update Keahlian | |
| Deskripsi | Admin mengubah bidang keahlian Mitra sesuai persetujuan | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan Update keahlian dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan Update keahlian | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman Kelola User | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman Kelola User |
| | 3. Aktor mengupdate keahlian Mitra | |
| | | 4. Sistem mengubah dan menyimpan data keahlian ke database |
| | | |
| | | |

3.2.1.14 Usecase Scenario #14

| | | |
|----------------|--|---|
| Nama Use Case | Konfirmasi Pemesanan | |
| Deskripsi | Mitra mengkonfirmasi apakah pesanan akan diterima atau ditolak | |
| Pre-Kondisi | Aktor belum melakukan konfirmasi, dan sudah login | |
| Post-Kondisi | Aktor sudah melakukan konfirmasi | |
| Skenario Utama | | |
| | Aktor | Sistem |
| | 1. Aktor membuka halaman pemesanan | |
| | | 2. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| | 3. Aktor melihat list pemesanan dan menekan tombol terima atau tolak | |
| | | 4. Sistem mengubah status pemesanan |
| | | |
| | | |

3.2.2 Class Diagram:



4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pemakai akan dikembangkan dengan menggunakan larafel dan berbasis web. Pemakai berinteraksi dengan perangkat lunak melalui media web. Website Sistem Informasi SIJaKa menerima masukan dari aktor-aktor yang akan digambarkan dalam Use Case Diagram dan keluaran dari perangkat lunak ini adalah pesan rincian transaksi dan pemesanan. Website akan diatur sedemikian rupa sehingga dapat diakses menggunakan laptop, komputer ataupun gawai

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Website aplikasi SIJaKa ini dapat diakses melalui perangkat keras seperti :

1. Laptop atau komputer dengan minimal spesifikasi sebagai berikut :
 - Processor : Intel Pentium 4 2,8GHz atau yang terbaru
 - RAM : 1GB
 - Windows XP, MacOS X
 - Layar resolusi berapapun
2. Gawai dengan minimal spesifikasi sebagai berikut :
 - ARM Dual Core Processor 1.5GHz
 - RAM : 1GB
 - Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich, iOS 7
 - Layar resolusi berapapun

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Website Sistem Informasi Jasa Kebersihan ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, dan CSS. Setiap data transaksi akan tersimpan dalam database MySQL pada XAMPP. Website ini dapat dibuka menggunakan Web Browser seperti, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, dan Web Browser setara lainnya.

4.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka Komunikasi pada website ini adalah satu komputer server dan beberapa komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP).

5. Requirements Lain

5.1 Database

Dalam proses pembuatan Website jasa layanan kebersihan ini, database digunakan untuk menyimpan data Mitra, data Customer, data Pemesanan, dan data Transaksi. Database memiliki peran yang penting dalam sistem ini, karena Customer perlu melihat data Pemesanan untuk melihat dan membayar jasa layanan kebersihan sesuai dengan harga yang tertera.

5.2 MySQL

Agar database dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka digunakanlah RDBMS MySQL dalam pengaturan database ini, karena MySQL merupakan perangkat lunak yang bersifat gratis atau bersifat sumber terbuka (open-source) sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pengelolaan database. MySQL juga memiliki dukungan kompatibilitas yang cukup baik sehingga bisa digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, MacOS, Android dan iOS.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

| ISTILAH | DEFINISI |
|------------|---|
| Aplikasi | Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna |
| Pengembang | Pengembang atau dalam bahasa Inggris disebut Developer merupakan seorang programmer yang sudah terlatih tidak hanya menyelesaikan masalah, namun juga membangun suatu produk. |
| Client | Seseorang yang menggunakan layanan dari seorang atau sebuah organisasi profesional. |
| Realtime | Realtime atau disebut juga Komputasi waktu nyata merupakan kondisi pengoperasian dari suatu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu yang jelas, relatif terhadap waktu |

| | |
|---------------|---|
| | sautu operasi atau peristiwa yang terjadi. |
| Class Diagram | Class diagram adalah gambaran alur database dalam program. |
| Website | Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, video, atau audio. |
| Database | Memiliki arti Pangkalan Data merupakan kumpulan informasi yang disimpan menjadi satu di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. |
| Username | Sebuah identitas berupa nama yang dibuat oleh pengguna, diisi disaat hendak melakukan proses registrasi atau <i>log in</i> akun. Biasanya setiap individu memiliki username yang berbeda-beda untuk masuk ke dalam sistem. |
| Password | Sebuah identitas yang digunakan untuk pengamanan akun antar user ke sistem. Password sendiri memiliki kombinasi yang berbeda untuk setiap penggunaanya tergantung dari inputan pengguna. |
| Open Source | Adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber (<i>source-code</i>) yang tersebar dan tersedia bebas (biasanya menggunakan fasilitas komunikasi internet). |