

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

STEP UP VERSI 4.0

Nama Kelompok

Ari Setiawan - 155150200111083

Heru Apriadi - 155150201111279

Lazuardi Dio Ramadhan - 155150207111082

Habib Yafi Ardi - 155150207111136

Dosen Pengampu : Bapak Achmad Arwan S.Kom, M.Kom.



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| DAFTAR ISI | i |
| DAFTAR TABEL..... | iii |
| DAFTAR DIAGRAM..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 6 |
| 1.1 Deskripsi Umum Dokumen | 6 |
| 1.2 Tujuan Penulisan Dokumen | 6 |
| 1.3 Lingkup Masalah | 6 |
| 1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan | 7 |
| 1.5 Aturan Penomoran | 8 |
| 1.6 Referensi | 8 |
| BAB 2 DESKRIPSI SISTEM | 9 |
| 2.1 Deskripsi Umum Sistem | 9 |
| 2.2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak | 9 |
| 2.3 Fungsi Produk/Perangkat Lunak | 9 |
| 2.4 Karakteristik Pengguna | 10 |
| 2.5 Batasan..... | 11 |
| 2.6 Lingkungan Operasi | 11 |
| BAB 3 DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | 12 |
| 3.1 Identifikasi Kebutuhan PL | 12 |
| 3.2 Kebutuhan Fungsional | 12 |
| 3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan | 14 |
| 3.3 Kebutuhan Non Fungsional..... | 16 |
| 3.4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal..... | 16 |
| 3.4.1 Antarmuka Pengguna..... | 16 |
| 3.4.2 Antarmuka Perangkat Keras | 16 |
| 3.4.3 Antarmuka Perangkat Lunak..... | 17 |
| 3.4.4 Antarmuka Komunikasi | 17 |
| 3.5 Pemodelan Kebutuhan | 18 |

| | |
|-------------------------------|----|
| 3.5.1 Use Case | 18 |
| 3.5.2 Use Case Scenario | 18 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1-1 - Tabel Istilah dan Singkatan | 7 |
| Tabel 1-2 - Tabel Aturan Penomoran..... | 8 |
| Tabel 2-1 - Tabel Karakteristik Pengguna | 10 |
| Tabel 3-1 - Tabel Kebutuhan Fungsional User | 12 |
| Tabel 3-2 - Tabel Kebutuhan Fungsional Korban | 12 |
| Tabel 3-3 - Tabel Kebutuhan Fungsional Konsultan | 14 |
| Tabel 3-4 - Tabel Spesifikasi Kebutuhan | 14 |
| Tabel 3-5 - Tabel Kebutuhan Non-fungsional | 16 |
| Tabel 3-6 - Tabel Use Case Scenario Login..... | 18 |
| Tabel 3-7 - Tabel Use Case Scenario Register | 19 |
| Tabel 3-8 - Tabel Use Case Scenario Logout | 19 |
| Tabel 3-9 - Tabel Use Case Scenario Edit Profil..... | 20 |
| Tabel 3-10 - Tabel Use Case Scenario Melihat Timeline Status | 20 |
| Tabel 3-11 - Tabel Use Case Scenario Membuat Status | 21 |
| Tabel 3-12 - Tabel Use Case Mengedit Status..... | 21 |
| Tabel 3-13 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Status | 22 |
| Tabel 3-14 - Tabel Use Case Scenario Mengomentari Status | 22 |
| Tabel 3-15 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Komentar Pada Status | 23 |
| Tabel 3-16 - Tabel Use Case Scenario Mengedit Komentar Pada Status..... | 23 |
| Tabel 3-17 - Tabel Use Case Scenario Berbagi Melalui Pesan | 24 |
| Tabel 3-18 - Tabel Use Case Scenario Melakukan Konsultasi Melalui Pesan | 24 |
| Tabel 3-19 - Tabel Use Case Scenario Melihat Daftar Artikel | 25 |
| Tabel 3-20 - Tabel Use Case Scenario Menambahkan Artikel | 25 |
| Tabel 3-21 - Tabel Use Case Scenario Melihat Detail Artikel..... | 26 |
| Tabel 3-22 - Tabel Use Case Scenario Mengedit Artikel | 26 |
| Tabel 3-23 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Artikel..... | 26 |
| Tabel 3-24 - Tabel Use Case Scenario Mengomentari Artikel | 27 |
| Tabel 3-25 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Komentar Pada Artikel..... | 27 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|-------------------------------------|----|
| Diagram 3-1 - Use Case Diagram..... | 18 |
|-------------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

No table of figures entries found.

| | | |
|---|--|--------------------|
|  | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi Umum Dokumen

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) adalah suatu dokumen yang menyatakan kebutuhan perangkat lunak sebagai hasil dari proses analisis yang dilakukan dalam konteks pengembangan perangkat lunak.

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisi mengenai penjelasan tentang dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen, lingkup masalah diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, istilah, singkatan, aturan penomoran, dan referensi.

Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai system dan perangkat lunak yang dikembangkan meliputi fungsi dari perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan, dan lingkungan operasi.

Pada bab ketiga, dibahas tentang bagaimana kebutuhan dimodelkan. Pemodelan kebutuhan dibutuhkan untuk menjembatani deskripsi sistem atau kebutuhan-kebutuhan pada sistem dengan perancangan sistem. Pada pemodelan kebutuhan ini digunakan pendekatan Object Oriented Analysis. Diagram–diagram yang digunakan adalah use case diagram dan use case scenario.

1.2 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini merupakan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) atau software requirement specification (SRS) aplikasi Step-Up yang merupakan sebuah sistem untuk membantu korban *Bullying* dalam hal memperbaiki dan mengekspresikan diri.

Dokumen SKPL ini digunakan oleh para pengembang atau user sebagai acuan atau panduan baik bagi pengembang dan user selama dalam masa pengembangan perangkat lunak Step-Up.

Bagi pihak pengembang SKPL ini digunakan sebagai acuan dalam tahapan pengembangan sistem agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dan tujuan perangkat lunak itu sendiri. Sedangkan bagi pihak user, SKPL ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang dikembangkan dan harapan yang diinginkan.

1.3 Lingkup Masalah

Indonesia merupakan negara dengan jumlah kasus bullying atau kekerasan tertinggi ke-2 di dunia. Berdasarkan riset yang dilakukan Latitude News, Indonesia hanya berada di bawah Jepang dan memiliki jumlah kasus bullying yang lebih tinggi ketimbang Amerika Serikat, Kanada, dan Finlandia. Dikutip dari Kementerian Sosial (Kemensos), usia 14-27 tahun merupakan rentang umur dengan kasus bullying tertinggi, dimana asal mula kejadian mayoritas berasal dari Cyberbullying

| | | |
|---|--|--------------------|
|  <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small> | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

(Bullying melalui dunia maya). Dampak dari Bullying menurut Kemensos dapat berupa depresi, psikomatik, bahkan bully suicide.

Kemajuan teknologi memang tidak bisa dihindarkan, dalam jumlah pengguna internet saja, dikutip Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), lebih dari 50% atau sekitar 143 juta orang telah terhubung dengan jaringan Internet pada akhir tahun 2017, dimana 75 juta diantaranya merupakan pengguna dari segmen usia remaja. Maka tak heran, di satu sisi, alih-alih menjadi sarana bertukar informasi yang sehat, internet khususnya media sosial, justru menjadi tempat untuk saling menjatuhkan orang lain. Hal ini dibuktikan dengan tingginya presentase Cyberbullying terutama pada kalangan remaja di Indonesia, dimana dilansir Unicef berada di kisaran 41-50%. Bukan hanya dari segmen Cyberbullying, selama tahun 2017 Kemensos menerima 976 laporan akan berbagai jenis Bullying lainnya seperti kekerasan seksual, kekerasan fisik dan psikis terhadap anak, dan kekerasan di tingkat sekolah.

1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan

Tabel 1-1 - Tabel Istilah dan Singkatan

| Istilah dan Singkatan | Uraian Penjelasan |
|-----------------------|--|
| SKPL | Merupakan singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. |
| SRS | Merupakan singkatan dari Software Requirements Specification. |
| Sistem/System | Kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkesinambungan untuk mencapai tujuan. |
| Database | Merupakan sistem yang digunakan untuk menyimpan, mengelola dan mengambil data. |
| Use Case Diagram | Diagram yang menjelaskan interaksi yang terjadi antara para aktor dengan sistem yang sedang dikembangkan. |
| Use Case Scenario | Deskripsi yang menjelaskan skenario dari usecase diagram. |
| Web | Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet |
| Dashboard | Pusat control panel berplatform, yang berfungsi untuk mengatur semua kegiatan pada sebuah Sistem. |

1.5 Aturan Penomoran

SU-NJK-NK

Contoh :

- CRM-1-01 : Kebutuhan Fungsional 1
CRM-2-01 : Kebutuhan Non-Fungsional 1

Tabel 1-2 - Tabel Aturan Penomoran

| Istilah dan Akronim | Uraian |
|---------------------|--------------------------------------|
| SU | Merupakan Singkatan dari Step-Up |
| NJK | Singkatan dari Nomor Jenis Kebutuhan |
| NK | Singkatan dari Nomor Kebutuhan |

1.6 Referensi

Dokumen ini dibuat dengan Merujuk pada:

1. Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Ilmu Komputer
2. IEEE 830-1998, Recommended Practice for Developing Software Requirements Specifications (SRS), 1998.

| | | |
|---|--|--------------------|
|  <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small> | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

BAB 2

DESKRIPSI SISTEM

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Step-up merupakan aplikasi yang membantu korban Bullying dalam hal memperbaiki dan mengekspresikan diri. Melalui aplikasi Step-Up, setiap korban dapat berkomunikasi dengan sesama korban Bullying dalam pesan, sehingga korban dapat berbagi dengan sesama korban akan cerita dan keluhan yang dihadapi.

Lebih lanjut, korban dapat melakukan konsultasi dengan segmen tertentu seperti penasehat dan psikolog, dimana memungkinkan korban untuk mendapatkan masukan dan nasehat. Step-up juga memungkinkan korban untuk mengutarakan pendapatnya dalam tulisan artikel. Melalui aplikasi ini, setiap korban juga dapat memperoleh berbagai informasi yang dapat membantu korban Bullying.

2.2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

Perangkat lunak Step-Up merupakan sebuah sistem yang bekerja pada platform web yang membantu korban *Bullying* dalam hal memperbaiki dan mengekspresikan diri. Perangkat lunak ini digunakan oleh 2 jenis user yaitu Korban dan Konsultan.

Untuk jenis user tersebut sebelum dapat menggunakan sistem ini diwajibkan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu. Setelah proses registrasi berhasil maka hal yang harus dilakukan oleh pengguna adalah login ke dalam sistem dengan memasukkan username dan password yang telah terdaftar.

Bagi user dengan jenis Korban dapat melakukan beberapa hal yaitu, memposting status, berbagi melalui pesan dengan sesama korban, berkonsultasi melalui pesan dengan Konsultan, mengomentari status, menambahkan artikel, melihat artikel, mengomentari artikel dan mengedit profil.

Bagi user dengan jenis Konsultan dapat melakukan beberapa hal yaitu, melakukan konsultasi dengan Korban melalui pesan, menambahkan artikel, melihat artikel, mengomentari artikel dan mengedit profil.

2.3 Fungsi Produk/Perangkat Lunak

Perangkat lunak Step-Up merupakan sebuah sistem yang bekerja pada platform web yang membantu korban *Bullying* dalam hal memperbaiki dan mengekspresikan diri. Adapun gambaran umum tentang fungsi-fungsi pada Step-Up ialah sebagai berikut:

1. Mengedit Profil
2. Membuat status

3. Berbagi melalui pesan
4. Melakukan konsultasi melalui pesan
5. Mengomentari status
6. Menambahkan artikel
7. Mengomentari artikel
8. Melihat daftar artikel
9. Mengomentari status
10. Melihat detail artikel
11. Menghapus komentar status
12. Mengedit komentar status
13. Mengedit Artikel
14. Menghapus Artikel
15. Mengedit komentar artikel
16. Mengedit komentar artikel

2.4 Karakteristik Pengguna

Tabel 2-1 - Tabel Karakteristik Pengguna

| No | Identifikasi Pengguna | Karakteristik |
|----|-----------------------|---|
| 1 | Korban | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan logout • Membuat status • Berbagi melalui pesan • Melakukan konsultasi melalui pesan • Menambahkan artikel • Melihat daftar artikel • Mengomentari artikel • Mengomentari status • Melihat detail artikel |
| 2 | Konsultan | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan logout • Melakukan konsultasi melalui pesan • Menambahkan artikel • Melihat daftar artikel • Mengomentari artikel |

| | | |
|---|--|--------------------|
|  | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

| | | |
|---|------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Melihat detail artikel |
| 3 | User | <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan register • Melakukan login |

2.5 Batasan

Batasan – batasan yang di gunakan dalam pengembangan perangkat lunak Step-Up adalah :

- Perangkat Lunak ini berbasis web sehingga di perlukan koneksi internet untuk mengoprasikannya
- Perangkat Lunak ini dapat digunakan melalui browser di desktop maupun di mobile

2.6 Lingkungan Operasi

Lingkup Operasi yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi Step-Up yaitu sebagai berikut:

- Sistem Operasi : Windows XP/7/8/10, Android, iOS
- Web Server : Apache
- Scrip Language : CSS, PHP, HTML, Javascript
- DBMS : MySQL

BAB 3

DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Identifikasi Kebutuhan PL

Dalam mengidentifikasi perangkat lunak Step-Up, di perlukan metode untuk menggali segala kebutuhan fungsionalitas yang harus di implementasikan. Metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara terhadap beberapa korban *bullying*.

Berdasarkan hasil ovservasi diatas maka didapatkan, beberapa permasalahan yang ada, diantaranya :

1. Marak terjadinya kasus *bullying* yang dapat menyebabkan kerusakan mental dari korban dan yang lebih parahnya dapat menyebabkan korban kehilangan nyawanya.
2. Kemajuan teknologi yang salah digunakan memicu adanya *cyberbullying*.
3. Korban *bullying* sering kali tidak dapat mengungkapkan apa yang dirasakan olehnya dan cenderung diam karena tidak memiliki teman.

3.2 Kebutuhan Fungsional

A. Pengguna : User

Tabel 3-1 - Tabel Kebutuhan Fungsional User

| No. | Kode Fungsi | Nama Fungsi | Deskripsi |
|-----|-------------|-------------|--|
| 1. | SU-1-01 | Login | Sistem harus bisa memberikan akses kepada user |
| 2 | SU-1-03 | Register | Sistem harus dapat menyediakan fungsi untuk membuat akun |

B. Pengguna : Korban

Tabel 3-2 - Tabel Kebutuhan Fungsional Korban

| No. | Kode Fungsi | Nama Fungsi | Deskripsi |
|-----|-------------|-------------------------|--|
| 1 | SU-1-02 | Logout | Sistem harus bisa menghentikan akses kepada Korban |
| 2 | SU-1-04 | Edit Profil | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit profil |
| 3 | SU-1-05 | Melihat timeline status | Sistem harus memiliki fungsi untuk menampilkan timeline status |

| | | |
|---|--|--------------------|
|  | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

| | | | |
|----|---------|------------------------------------|--|
| 4 | SU-1-06 | Membuat status | Sistem harus bisa memiliki fungsi untuk Korban dapat memposting status |
| 5 | SU-1-07 | Mengedit status | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit status |
| 6 | SU-1-08 | Menghapus status | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus status |
| 7 | SU-1-09 | Mengomentari status | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengomentari status |
| 8 | SU-1-10 | Menghapus komentar pada status | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus komentar pada status |
| 9 | SU-1-11 | Mengedit komentar pada status | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit komentar pada status |
| 10 | SU-1-12 | Berbagi melalui pesan | Sistem harus memiliki fungsi untuk Korban untuk berbagi dengan sesama Korban dengan mengirim pesan |
| 11 | SU-1-13 | Melakukan konsultasi melalui pesan | Sistem harus memiliki fungsi untuk melakukan konsultasi melalui pesan dengan konsultan |
| 12 | SU-1-14 | Melihat daftar artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk melihat daftar artikel |
| 13 | SU-1-15 | Menambahkan artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menambahkan artikel |
| 14 | SU-1-16 | Melihat detail artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk melihat detail artikel |
| 15 | SU-1-17 | Mengedit artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit artikel |
| 16 | SU-1-18 | Menghapus artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus artikel |
| 17 | SU-1-19 | Mengomentari artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengomentari artikel |
| 18 | SU-1-20 | Menghapus komentar pada artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus komentar pada artikel |

C. Pengguna : Konsultan

Tabel 3-3 - Tabel Kebutuhan Fungsional Konsultan

| No. | Kode Fungsi | Nama Fungsi | Deskripsi |
|-----|-------------|---------------------------------|--|
| 1 | SU-1-02 | Logout | Sistem harus bisa menghentikan akses kepada Konsultan |
| 2 | SU-1-04 | Edit Profil | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit profil |
| 3 | SU-1-14 | Melihat daftar artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk melihat daftar artikel |
| 4 | SU-1-15 | Menambahkan artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menambahkan artikel |
| 5 | SU-1-16 | Melihat detail artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk melihat detail artikel |
| 6 | SU-1-17 | Mengedit artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengedit artikel |
| 7 | SU-1-18 | Menghapus artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus artikel |
| 8 | SU-1-19 | Mengomentari artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk mengomentari artikel |
| 9 | SU-1-20 | Menghapus komentar pada artikel | Sistem harus memiliki fungsi untuk menghapus komentar pada artikel |

3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan

Tabel 3-4 - Tabel Spesifikasi Kebutuhan

| No. | Kode Spesifikasi | Spesifikasi Kebutuhan |
|-----|------------------|--|
| 1 | SU-1-01-01 | Sistem harus menyediakan field untuk mengisi username dan password pengguna, serta tombol Login. |
| 2 | SU-1-03-01 | Untuk menambahkan user harus tersedia field nama lengkap, tanggal lahir, jenis kelamin, email, daftar sebagai, username, password dan ulangi password. |

| | | |
|---|--|--------------------|
|  | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

| | | |
|----|------------|--|
| 3 | SU-1-03-02 | Untuk field jenis kelamin terdapat dua pilihan yaitu laki-laki dan perempuan. |
| 4 | SU-1-03-03 | Untuk field daftar sebagai terdapat dua pilihan yaitu pengguna dan konsultan. |
| 5 | SU-1-06-01 | Untuk membuat status terdapat satu field yaitu field komentar dan satu button Komentar |
| 6 | SU-1-12-01 | Untuk mengirim pesan harus terdapat satu field yaitu field pesan dan satu tombol kirim |
| 7 | SU-1-12-02 | Pada halaman berbagi melalui kirim pesan harus terdapat list sesama pengguna |
| 8 | SU-1-13-01 | Untuk mengirim pesan harus terdapat satu field yaitu field pesan dan satu tombol kirim |
| 9 | SU-1-13-02 | Pada halaman berbagi melalui kirim pesan Pengguna harus terdapat list konsultan |
| 10 | SU-1-13-03 | Pada halaman berbagi melalui kirim pesan Konsultan harus terdapat list pengguna |
| 11 | SU-1-15-01 | Pada halaman tambah artikel harus terdapat field judul artikel, isi artikel dan gambar artikel dan terdapat satu button Simpan |
| 12 | SU-1-16-01 | Pada halaman lihat detail artikel harus terdapat judul artikel, nama penulis, waktu ditulisnya artikel, gambar artikel, isi artikel, field komentar dan tombol komentar. |
| 13 | SU-1-16-02 | Pada halaman lihat detail artikel harus diperlihatkan list komentar pada artikel tersebut |
| 14 | SU-1-09-01 | Terdapat satu field komentar dan satu button komentar tepat dibawah status |
| 15 | SU-1-14-01 | Pada halaman lihat artikel harus ada gambar artikel, judul artikel, penulis artikel, isi artikel sejumlah 100 karakter dan tombol baca selengkapnya. |

3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 3-5 - Tabel Kebutuhan Non-fungsional

| No. | Kode Fungsi | Parameter | Deskripsi Kebutuhan |
|-----|-------------|-----------|---|
| 1 | SU-2-01 | Security | Sistem harus dapat mengautentikasi setiap user yang login |

3.4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Step-Up dikembangkan dengan antarmuka berbasis Web. User dapat berinteraksi ke dalam Step-Up ini dengan membaca masukan dari user seperti proses registrasi melalui data masukan yang diketik dari keyboard dan menunjukkan data atau perintah yang ditampilkan pada layar dari arahan ketikan pada layar. Setelah itu, keluaran dari Step-Up dapat dilihat user dengan menggunakan layar secara langsung.

3.4.1 Antarmuka Pengguna

Sistem Step-Up akan berinteraksi dengan pengguna dalam tampilan grafis atau biasa disebut Graphical User Interface (GUI). Dimana situs ini akan menampilkan menu, gambar, dan tabel kepada user melalui sebuah media PC. Proses system dapat Step-Up berinteraksi dengan user membutuhkan beberapa perangkat yaitu:

1. Keyboard

Perangkat keyboard digunakan untuk memasukkan sebuah data berupa huruf, kata maupun tulisan yang nantinya akan diproses oleh sistem, contoh: Masukan untuk proses pendaftaran, user memasukkan data untuk proses pendaftaran melalui keyboard.

2. Layar Monitor

Layar monitor digunakan untuk menampilkan situs Step-Up yang berupa grafis atau biasa disebut Graphical User Interface (GUI) kepada pengguna sistem.

3. Smartphone

Smartphone yang digunakan harus bisa mengakses internet dengan menggunakan browser, baik itu dengan OS Android maupun iOS.

3.4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam Step-Up antara lain:

1. Harus sudah terhubung dengan server agar dapat mengakses system Step-Up, karena membutuhkan sambungan Internet
2. Membutuhkan mouse, touchscreen dan keyboard untuk melakukan suatu aksi jika diakses dengan memanfaatkan PC

| | | |
|---|--|--------------------|
|  | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

3. Membutuhkan touchscreen (mobile) atau layar (desktop) untuk menampilkan tampilan Step-Up.

3.4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat lunak yang dibutuhkan dalam aplikasi Step-Up antara lain:

1. Sistem Step-Up memanfaatkan system yang berbasis Web, adapun kebutuhan perangkat lunak yang harus dipenuhi yaitu DBMS mySQL.

3.4.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan dalam sistem Step-Up adalah beberapa pc dalam lingkup jaringan internet sehingga :

1. Antarmuka komunikasi pada sisi user
User dapat melakukan registrasi untuk mendaftar akun dengan memasukkan username dan password ke dalam sistem Step-Up agar dapat menggunakan fitur-fitur pada sistem Step-Up.
2. Antarmuka komunikasi pada sisi user tipe Konsultan dan Korban
User yang sudah mendaftar ke dalam dikatakan Konsultan atau Korban dapat menggunakan fitur-fitur yang ada di Step-Up.

3.5 Pemodelan Kebutuhan

3.5.1 Use Case

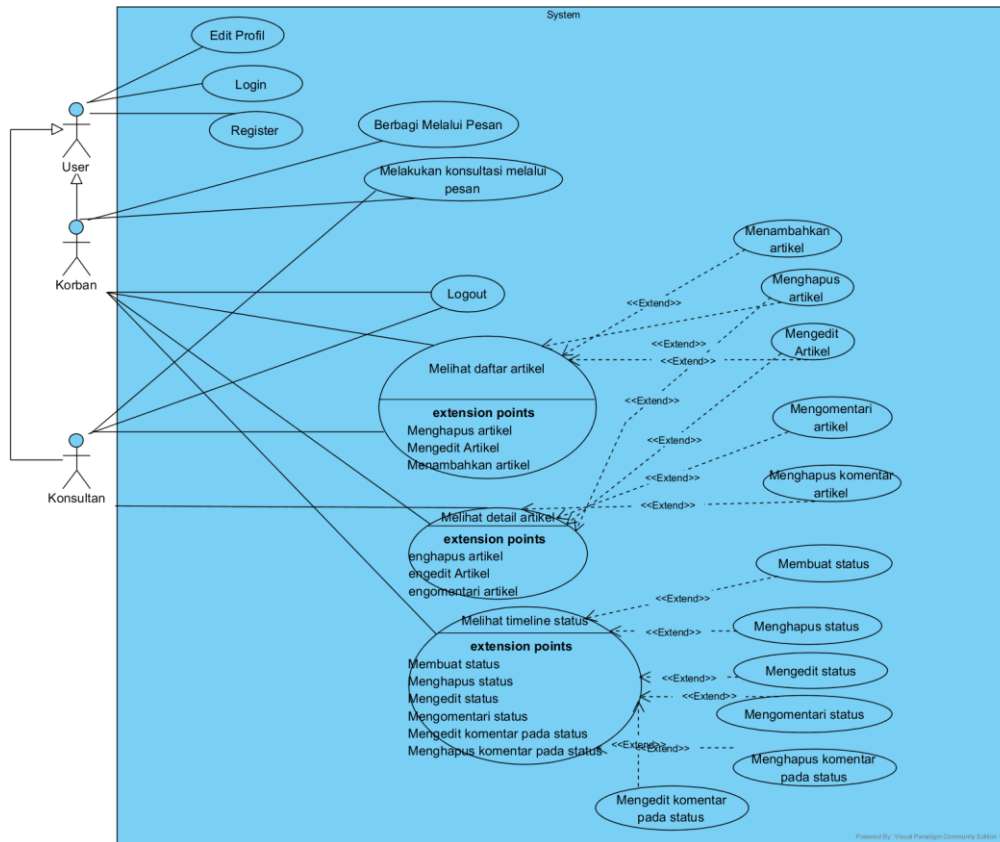


Diagram 3-1 - Use Case Diagram

3.5.2 Use Case Scenario

3.5.2.1. SU_1_01 – Login

Tabel 3-6 - Tabel Use Case Scenario Login

| Login | |
|---------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem |
| Actor | User |
| Pre-Condition | Aktor berada di halaman login |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memasukkan username dan password 2. Aktor menekan tombol login. 3. Sistem melakukan autentikasi aktor. |

| | |
|------------------|--|
| Alternative Flow | 1. Jika username dan email tidak ada di dalam database maka sistem akan menampilkan pesan Username dan Password Anda Salah! Silahkan input kembali |
| Post-Condition | Sistem menampilkan tampilan menu berbagi untuk Korban dan menampilkan menu konsultasi untuk Konsultan |

3.5.2.2. SU_1_03 - Register

Tabel 3-7 - Tabel Use Case Scenario Register

| Register | |
|------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan untuk membuat akun pada sistem |
| Actor | User |
| Pre-Condition | Aktor berada di halaman register |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memasukan nama lengkap 2. Aktor memasukkan tanggal lahir 3. Aktor memilih jenis kelamin 4. Aktor memasukkan email 5. Aktor memilih tipe akun 6. Aktor memasukkan username 7. Aktor memasukkan password 8. Aktor memasukkan kembali password 9. Aktor menekan tombol daftar 10. Sistem menyimpan data akun |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem berhasil menyimpan data akun dan menampilkan halaman login |

3.5.2.3. SU_1_02 - Logout

Tabel 3-8 - Tabel Use Case Scenario Logout

| Logout | |
|---------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan untuk keluar dari sistem |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah login di dalam system |

| | | |
|---|--|--------------------|
|  <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small> | SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK | Versi : 4.0 |
|---|--|--------------------|

| | |
|------------------|---|
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan nama aktor di pojok kanan atas 2. Aktor memilih menu dropdown keluar 3. Sistem menghapus session |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Aktor keluar dari system |

3.5.2.4. SU_1_04 – Edit Profil

Tabel 3-9 - Tabel Use Case Scenario Edit Profil

| Edit Profile | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan untuk melakukan edit profile |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah masuk ke menu profil |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol edit profile 2. Aktor memasukkan data baru yang akan di update 3. Aktor menekan tombol simpan 4. Sistem memproses masukan aktor |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan data yang telah di ganti dan menampilkan pesan profile berhasil diupdate |

3.5.2.5. SU_1_05 – Melihat Timeline Status

Tabel 3-10 - Tabel Use Case Scenario Melihat Timeline Status

| Melihat Timeline Status | |
|-------------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan untuk melihat timeline status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berhasil masuk ke dalam sistem |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu Berbagi 2. Aktor memilih menu dropdown timeline 3. Sistem akan menampilkan status yang sudah ada di dalam database |
| Alternative Flow | - |

| | |
|----------------|--|
| Post-Condition | Status yang tersimpan di dalam sistem akan ditampilkan |
|----------------|--|

3.5.2.6. SU_1_06 – Membuat Status

Tabel 3-11 - Tabel Use Case Scenario Membuat Status

| Membuat Status | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan untuk membuat status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline |
| Main Flow | 1. Aktor memasukkan status yang ingin dibuat 2. Aktor menekan tombol bagikan 3. Sistem menyimpan status pada database dan menampilkan status pada halaman timeline |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan status pada database dan menampilkan status pada halaman timeline |

3.5.2.7. SU_1_07 – Mengedit Status

Tabel 3-12 - Tabel Use Case Mengedit Status

| Mengedit Status | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan aktor untuk mengedit status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline atau menu profil |
| Main Flow | 1. Aktor memilih status yang akan diedit dan menekan tombol dipojok kanan 2. Aktor memilih menu dropdown edit 3. Aktor memasukkan status pada field status 4. Aktor menekan tombol simpan 5. Sistem menyimpan status yang sudah terupdate pada database dan menampilkannya pada timeline |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan status yang sudah terupdate pada database dan menampilkannya pada timeline |

3.5.2.8. SU_1_08 – Menghapus Status

Tabel 3-13 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Status

| Menghapus Status | |
|------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan aktor untuk menghapus status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline atau menu profil |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih status yang akan diedit dan menekan tombol dipojok kanan 2. Aktor memilih menu dropdown hapus 3. Aktor menekan tombol hapus 4. Sistem menghapus status pada database dan menampilkannya pada timeline |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menghapus status pada database dan menampilkannya pada timeline |

3.5.2.9. SU_1_09 – Mengomentari Status

Tabel 3-14 - Tabel Use Case Scenario Mengomentari Status

| Mengomentari Status | |
|---------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk mengomentari status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih status yang akan dikomentari 2. Aktor mengisikan isi komentar pada field komentar 3. Aktor menekan tombol komentar 4. Sistem menyimpan komentar pada database dan menampilkannya pada menu timeline |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan komentar pada database dan menampilkannya pada menu timeline |

3.5.2.10. SU_1_10 – Menghapus Komentar Pada Status

Tabel 3-15 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Komentar Pada Status

| Menghapus Komentar Pada Status | |
|--------------------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk menghapus komentar pada status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih komentar yang ingin dihapus 2. Aktor menekan tombol pada pojok komentar 3. Aktor memilih menu dropdown hapus 4. Aktor menekan tombol hapus 5. Sistem akan menghapus komentar dari database |
| Alternative Flow | 1. Jika aktor menekan tombol batal maka modal hapus komentar akan tertutup |
| Post-Condition | Sistem akan menghapus komentar dari database |

3.5.2.11. SU_1_11 – Mengedit Komentar Pada Status

Tabel 3-16 - Tabel Use Case Scenario Mengedit Komentar Pada Status

| Mengedit Komentar Pada Status | |
|-------------------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk mengedit komentar pada status |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu timeline |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih komentar yang ingin diedit 2. Aktor menekan tombol pada pojok komentar 3. Aktor memilih menu dropdown edit 4. Aktor memasukkan komentar baru 5. Aktor menekan tombol simpan 6. Sistem akan mengupdate komentar pada database |
| Alternative Flow | 1. Jika aktor menekan tombol batal maka field edit komentar akan tertutup |
| Post-Condition | Sistem akan mengupdate komentar pada database |

3.5.2.12. SU_1_12 – Berbagi Melalui Pesan

Tabel 3-17 - Tabel Use Case Scenario Berbagi Melalui Pesan

| Berbagi Melalui Pesan | |
|-----------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk berbagi melalui pesan |
| Actor | Korban |
| Pre-Condition | Aktor telah berhasil masuk ke dalam sistem |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu Berbagi 2. Aktor memilih menu dropdown Pesan 3. Aktor memilih sesama Korban yang ingin di kirim pesan 4. Aktor memasukkan isi pesan yang ingin dikirim 5. Aktor menekan tombol kirim 6. Sistem menyimpan pesan pada database dan menampilkan pesan |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan pesan pada database dan menampilkan pesan |

3.5.2.13. SU_1_13 – Melakukan Konsultasi Melalui Pesan

Tabel 3-18 - Tabel Use Case Scenario Melakukan Konsultasi Melalui Pesan

| Berbagi Melalui Pesan | |
|-----------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk melakukan konsultasi melalui pesan |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berhasil masuk ke dalam sistem |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu Konsultasi 2. Aktor memilih Konsultan atau Korban yang ingin dichat 3. Aktor memasukkan isi pesan yang ingin dikirim 4. Aktor menekan tombol kirim 5. Sistem menyimpan pesan pada database dan menampilkan pesan |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan pesan pada database dan menampilkan pesan |

3.5.2.14. SU_1_14 – Melihat Daftar Artikel

Tabel 3-19 - Tabel Use Case Scenario Melihat Daftar Artikel

| Melihat Daftar Artikel | |
|------------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk melihat daftar artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berhasil masuk ke dalam sistem |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu Informasi Terkini 2. Sistem menampilkan artikel yang telah tersimpan pada database |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menampilkan artikel yang telah tersimpan pada database |

3.5.2.15. SU_1_15 – Menambahkan Artikel

Tabel 3-20 - Tabel Use Case Scenario Menambahkan Artikel

| Menambahkan Artikel | |
|---------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk menambahkan artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu informasi terkini |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol tambah artikel 2. Aktor mengisikan judul artikel 3. Aktor mengisikan isi artikel 4. Aktor memilih gambar artikel 5. Aktor menekan tombol simpan 6. Sistem menyimpan artikel pada database dan menampilkan halaman menu informasi terkini |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan artikel pada database dan menampilkan halaman menu informasi terkini |

3.5.2.16. SU_1_16 – Melihat Detail Artikel

Tabel 3-21 - Tabel Use Case Scenario Melihat Detail Artikel

| Melihat Detail Artikel | |
|------------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk melihat detail artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu informasi terkini |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih artikel yang ingin dilihat detailnya dengan cara mengklik tombol baca selengkapnya atau mengklik judul artikel 2. Sistem menampilkan halaman detail artikel yang dipilih |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menampilkan halaman detail artikel yang dipilih |

3.5.2.17. SU_1_17 – Mengedit Artikel

Tabel 3-22 - Tabel Use Case Scenario Mengedit Artikel

| Mengedit Artikel | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk mengedit artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu informasi terkini atau pada menu profil |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih artikel yang ingin diedit 2. Aktor mengklik link edit 3. Aktor mengisikan judul, isi atau gambar baru artikel 4. Aktor menekan tombol simpan 5. Sistem akan menyimpan update artikel dan menampilkan halaman menu informasi terkini |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem akan menyimpan update artikel dan menampilkan halaman menu informasi terkini |

3.5.2.18. SU_1_18 – Menghapus Artikel

Tabel 3-23 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Artikel

| Menghapus Artikel |
|-------------------|
|-------------------|

| | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk menghapus artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada menu informasi terkini atau pada menu profil |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih artikel yang ingin dihapus 2. Aktor mengklik link hapus 3. Sistem menampilkan modal hapus artikel 4. Aktor menekan tombol hapus 5. Sistem akan menghapus artikel dari database dan menampilkan halaman menu informasi terkini |
| Alternative Flow | Jika menekan tombol batal maka sistem akan menutup modal hapus artikel |
| Post-Condition | Sistem akan menghapus artikel dari database dan menampilkan halaman menu informasi terkini |

3.5.2.19. SU_1_19 – Mengomentari Artikel

Tabel 3-24 - Tabel Use Case Scenario Mengomentari Artikel

| Mengomentari Artikel | |
|----------------------|---|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk mengomentari artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada halaman detail suatu artikel |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memasukkan komentar pada field tambahkan komentar 2. Aktor menekan tombol pensil 3. Sistem menyimpan komentar pada database dan menampilkan halaman detail suatu artikel |
| Alternative Flow | - |
| Post-Condition | Sistem menyimpan komentar pada database dan menampilkan halaman detail suatu artikel |

3.5.2.20. SU_1_20 – Menghapus Komentar Pada Artikel

Tabel 3-25 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Komentar Pada Artikel

| Menghapus Komentar Pada Artikel |
|---------------------------------|
|---------------------------------|

| | |
|------------------|--|
| Objective | Use case ini digunakan actor untuk menghapus komentar pada artikel |
| Actor | Korban, Konsultan |
| Pre-Condition | Aktor telah berada pada halaman detail suatu artikel |
| Main Flow | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih komentar yang ingin dihapus 2. Aktor mengklik link hapus 3. Sistem akan menampilkan modal hapus komentar 4. Aktor menekan tombol hapus 5. Sistem akan menghapus komentar dari database dan menampilkan halaman detail suatu artikel |
| Alternative Flow | Jika menekan tombol batal maka sistem akan menutup modal hapus komentar |
| Post-Condition | Sistem akan menghapus komentar dari database dan menampilkan halaman detail artikel |