

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

STEP UP VERSI 2.0

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.....	10
2.6 Lingkungan Operasi	10
BAB 3 DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	11
3.1 Identifikasi Kebutuhan PL	11
3.2 Kebutuhan Fungsional	11
3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan	12
3.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	13
3.4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	13
3.4.1 Antarmuka Pengguna.....	13
3.4.2 Antarmuka Perangkat Keras	14
3.4.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	14
3.4.4 Antarmuka Komunikasi	14
3.5 Pemodelan Kebutuhan	15

3.5.1 Use Case	15
3.5.2 Use Case Scenario	15

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	11
Tabel 3-2 - Tabel Kebutuhan Fungsional Korban	11
Tabel 3-3 - Tabel Spesifikasi Kebutuhan	12
Tabel 3-4 - Tabel Kebutuhan Non-fungsional	13
Tabel 3-5 - Tabel Use Case Scenario Login.....	15
Tabel 3-6 - Tabel Use Case Scenario Register	16
Tabel 3-7 - Tabel Use Case Scenario Logout	16
Tabel 3-8 - Tabel Use Case Scenario Edit Profil.....	17
Tabel 3-9 - Tabel Use Case Scenario Melihat Timeline Status	17
Tabel 3-10 - Tabel Use Case Scenario Membuat Status	17
Tabel 3-11 - Tabel Use Case Mengedit Status.....	18
Tabel 3-12 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Status	18
Tabel 3-13 - Tabel Use Case Scenario Mengomentari Status	19
Tabel 3-14 - Tabel Use Case Scenario Menghapus Komentar Pada Status	19
Tabel 3-15 - Tabel Use Case Scenario Mengedit Komentar Pada Status.....	20
Tabel 3-16 - Tabel Use Case Scenario Berbagi Melalui Pesan	20

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3-1 - Use Case Diagram.....	15
-------------------------------------	----

	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

DAFTAR GAMBAR

No table of figures entries found.

	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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 : 2.0
---	--	--------------------

(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.

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 layanan pesan, sehingga korban dapat berbagi dengan sesama korban akan cerita dan keluhan yang dihadapi.

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 satu jenis user yaitu Korban.

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 seperti, memposting status, berbagi melalui pesan dengan sesama korban, mengomentari status 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. Mengomentari status
5. Mengomentari status
6. Mengedit komentar status
7. Menghapus komentar status

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 • Mengomentari status
2	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

 <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small>	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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

3.2.1 Spesifikasi Kebutuhan

Tabel 3-3 - Tabel Spesifikasi Kebutuhan

No.	Kode Spesifikasi	Spesifikasi Kebutuhan
1	SU-1-01-01	Sistem harus menyediakan field untuk mengisikan 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.
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

 <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small>	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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-1-09-01	Terdapat satu field komentar dan satu button komentar tepat dibawah status

3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 3-4 - Tabel Kebutuhan Non-fungsional

No.	Kode Fungsional	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.

	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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
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

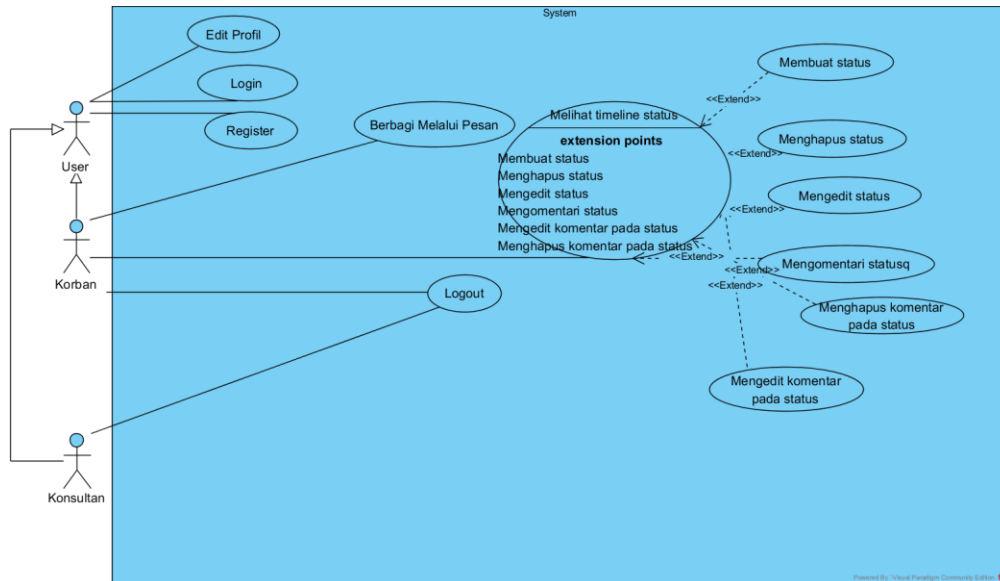


Diagram 3-1 - Use Case Diagram

3.5.2 Use Case Scenario

3.5.2.1. SU_1_01 – Login

Tabel 3-5 - 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	<ol style="list-style-type: none"> 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 3-6 - 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 3-7 - 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
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 3-8 - 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 3-9 - 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 3-10 - Tabel Use Case Scenario Membuat Status

Membuat Status	
Objective	Use case ini digunakan untuk membuat status

 <small>LABORATORIUM PENELITIAN ILMU KOMPUTER</small>	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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 3-11 - 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 3-12 - 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

 <small>LABORATORIUM PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER</small>	SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	Versi : 2.0
---	--	--------------------

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 3-13 - 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 mengisi 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 3-14 - 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 3-15 - 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	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 3-16 - 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	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