SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION (SRS) For Shopping chart

**Disusun oleh:**

Ania Rahayu (3411201055)

Muhamad Ilham (3411201064)

Muhamad Hasbi (3411201074)

Raihan Risdanedin Z (3411201079)

Renal Dwi Aprianto (3411201091)

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI 1](#_Toc124153685)

[BAB I INTRODUCTION 3](#_Toc124153686)

[1.1 Purpose 3](#_Toc124153687)

[1.2 Intended Audience and Reading Suggestions 3](#_Toc124153688)

[1.3 Project Scope 3](#_Toc124153689)

[1.4 References 4](#_Toc124153690)

[BAB II OVERALL DESCRIPTION 4](#_Toc124153691)

[2.1 Organitations 4](#_Toc124153692)

[2.2 Product Perspective 4](#_Toc124153693)

[2.3 User Classes and Characteristics 5](#_Toc124153694)

[2.4 Operating Environment 5](#_Toc124153695)

[2.5 Design and Implementation Constrains (optional) 6](#_Toc124153696)

[BAB III FUNCTIONAL REQUIREMENTS 7](#_Toc124153697)

[3.1 Detailed Functional Requirements 7](#_Toc124153698)

[3.2 Use Case Diagram 7](#_Toc124153699)

[3.3 Use Case Scenario 8](#_Toc124153700)

[BAB IV NONFUNCTIONAL REQUIREMENTS 12](#_Toc124153701)

[4.1 Performance Requirements (optional) 13](#_Toc124153702)

[4.2 Safety Requirements (optional) 13](#_Toc124153703)

[4.3 Software Quality Attributes (optional) 13](#_Toc124153704)

[BAB V DATA REQUIREMENTS 15](#_Toc124153705)

[5.1 Input 15](#_Toc124153706)

[5.2 Output 16](#_Toc124153707)

[BAB VI INTERFACE REQUIREMENTS 17](#_Toc124153708)

[6.1 User Interface 17](#_Toc124153709)

[6.2 Hardware Interface 17](#_Toc124153710)

[6.3 Software Interface 18](#_Toc124153711)

[6.4 Communication Interface 18](#_Toc124153712)

# BAB I INTRODUCTION

## 1.1 Purpose

Aplikasi Shopping chart merupakan aplukasi yang memudahkan kasir di suatu swalayan agar memudahkan untuk menghitung jumlah total barang agar meminimalisir salah perhitungan, dan pengelola toko atau swalayan bisa melihat history transaksi yang sudah dilakukan.

Pada sistem ini akan menghasilkan sebuah sistem yang memudahkan kasir dalam melakukan transaksi.

## 1.2 Intended Audience and Reading Suggestions

Proyek ini ditunjukan pada swalayan atau toko-toko besar yang belum memiliki aplikasi untuk menghitung jumlah barang yang akan di checkout. Pegawai yang mengoprasikan diharapkan bisa memahami bagaimana cara kerja database dan aplikasi itu sendiri.

Sedangkan untuk penggunanya sendiri dipastikan dapat digunakan oleh semua kalangan karena aplikasi ini didesign se-simple mungkin agar mudah dipahami dan digunakan oleh semua user baik yang sudah handal dalam berteknologi, maupun masyarakat yang masih awam.

## 1.3 Project Scope

Ruang lingkup untuk aplikasi ini menjangkau semua elemen dari berbagai masyarakat,untuk manfaatnya :

1. Untuk bertransaki menjadi mudah dan praktis.
2. Bisa di gunakan untuk melihat laporan jumlah transaksi.
3. Dapat dengan mudah menjumlahkan harga barang.

**Tujuan**

Untuk memudahkan kasir dalam melakukan penghitungan dan untuk laporan transaksi barang.

## 1.4 References

# BAB II OVERALL DESCRIPTION

## Organitations

Nama Organisasi: -

**Visi**

Menjadi mitra terpercaya untuk melayani kebutuhan IT untuk berbagai kalangan.

**Misi**

Terus meningkatkan layanan dan pengembangan.

**Struktur Organisasi**

## Product Perspective

Dilihat dari sudut pandang organisasi, aplikasi ini sangatlah dubutuhkan, karena jika dilihat kita sudah memasuki industi 4.0 yang semuanya membutuhkan komputerisasi dan teknologi. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang sederhana, mudah dan ringkas.

Kemudian manfaat yang dirasa dari aplikasi tersebut, sebagai berikut:

1. Memudahkan kasir dalam melakukan transaksi.
2. Memudahkan pengelola bisa melihat history transaksi.

## User Classes and Characteristics

User atau pengguna yang akan terlibat dalam menggunakan aplikasi sistem pelayanan administrasi masyarat adalah:

1. Admin : Membutuhkan hak akses ke database dan menu admin.

## Operating Environment

Lingkungan Operasi pengembangan aplikasi sistem pelayanan masyarakat ini adalah:

Distributed Database

Client Server System : Apache Web Server

Operating system : Web-Based program, bisa dijalankan di system operasi

mana saja

Aplikasi DataBase : MySQL

Platform : VSCode, Sublime,xampp

Bahasa Pemrograman : Java, PHP, html,Js

Untuk Persyaratan Sistem sendiri

Processor : Intel Celeron

Ram : 2GB

Any browser that support html

## Design and Implementation Constrains (optional)

Dengan banyaknya fitur yang ada didalam aplikasi ini diharapkan bisa mempermudah useer dalam menggunakan aplikasi ini,.

Dan pada sistem ini mungkin perlu di kembangkan lagi seperti:

1. System ini akan diperbarui UI dengan kebutuhan user, dan user juga bisa menambahkan barang-barang yang akan dijual secara otomatis.

# BAB III FUNCTIONAL REQUIREMENTS

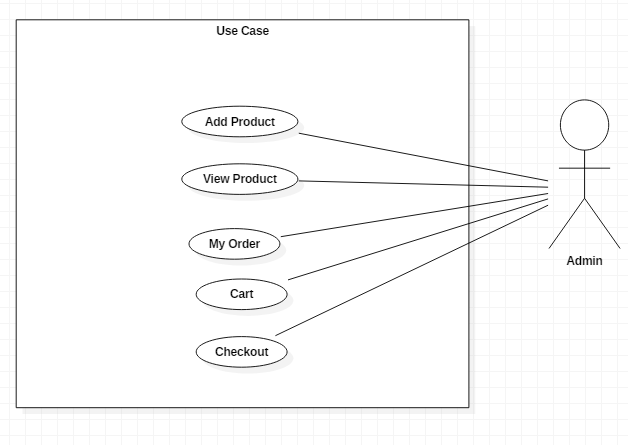
Kebutuhan Functional merupakan sebuah kebutuhan yang menentukan proses-proses apa saja atau menggunakan layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, yang mencakup bagaimana sistem harus memberi respon pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Kebutuhan fungsional ini sangat bergantung pada jenis perangkat lunak, jenis sistem dimana perangkat lunak digunakan, dan pengguna sistem.

## 3.1 Detailed Functional Requirements

Kebutuhan Functional yang diinginkan dari aplikasi yang dibuat adalah :

* Admin bisa menambahkan barang-barang yang masuk kedalam stok.
* Admin bisa melihat data-data barang terjual.
* Admin bisa menambahkan barang yang akan dijual
* Admin bisa menghapus barang yang ada pada tokonya

## 3.2 Use Case Diagram



## 3.3 Use Case Scenario

1. Admin

* Log In

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Use case : Log In  Aktor : Admin  Deskripsi : Para aktor melakukan kegiatan Log In untuk masuk ke dalam system | |
| **Skenario Utama** | |
| **Aktor** | **Sistem** |
| * Melakukan log In |  |
|  | * Cek Validasi username password |
| * Tampil ke halaman utama |  |
| **Skenario Alternatif** | |
| 1. Untuk user baru bisa mendaftar dengan menambahkan data diri di data base. |  |
|  | 1. Mencatat data user |
| * User bisa login kedalam sistem |  |
| 1. Menampilkan halaman utama |  |

* Add Product

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi Masalah** | |
| Nama : Add Product  Aktor : Admin,  Deskripsi : Menambah barang  Kondisi Awal : Halaman Add Product  Kondisi Akhir : Halaman Add Product | |
| **Scenario Utama** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Membuka Halaman Add Product |  |
|  | 1. Menampilkan Form tambah product |
| 1. Mengisi form tambah barang |  |
|  | 1. Menampilkan pop up bahwa barang sudah di tambah |
| **Skenario Alternatif** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
|  | 1. Jika data yang diisi tidak sesuai dengan format, maka tidak akan bisa menambah produk |

* **Lihat User**

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi Masalah** | |
| Nama : View Product  Aktor : Admin  Deskripsi : Melihat dan membeli barang  Kondisi Awal : Menampilkan halaman view product  Kondisi Akhir : Menampilkan barang | |
| **Scenario Utama** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Membuka halaman view product |  |
|  | 1. Menampilkan halaman view product. |
| 1. User bisa membeli dan memasukan barang kedalam keranjang. |  |
|  | 1. Memasukan barang kedalam cart |
|  | 1. Menampilkan popup bahwa barang sudah dimasukan kedalam cart. |
| **Skenario Alternatif** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
|  | 1. Jika user langsung mengklik “buy now”, maka akan langsung mengarah ke halaman checkout. |

* cart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identifikasi Masalah** | | |
| Nama : Cart  Aktor : admin  Deskripsi : mengupdate barang yang ada dalam keranjang  Kondisi Awal : Halaman Cart  Kondisi Akhir : Halaman Cart/ Halaman Transaksi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| **Reaksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Membuka halaman cart yang ada pada menu. | |  |
|  | | 1. Menampilkan halaman Cart pada system. |
| 1. Memilih dan mengupdate barang yang akan di bayar. | |  |
|  | | 1. Menampilkan barang yang akan dibayar. |
| 1. Memilih menu checkout atau mengosongkan cart. | |  |
| **Skenario Alternatif** | | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** | |
|  | 1. Jika user memilih “proceed to checkout” maka akan lanjut ke halaman checkout. | |
|  | 1. Jika user memilih “Empty Chart”, maka system akan mengosongkan semua “cart” | |

* Checkout

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi Masalah** | |
| Nama : Checkout  Aktor : admin  Deskripsi : Melakukan Checkout  Kondisi Awal : Halaman Checkout  Kondisi Akhir : Halaman My Order | |
| **Scenario Utama** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. User memiliih Checkout dalam halaman Cart atau View Product |  |
|  | 2. System menampilkan form checkout. |
| 3. Mengisi form yang sudah ditampilkan |  |
| 1. Jika user selesai mengisi form, maka user klik tombol order |  |
|  | 1. System akan menampilkan halaman My Order. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifikasi Masalah** | |
| Nama : My Order  Aktor : admin  Deskripsi : Melihat barang yang sudah di order  Kondisi Awal : Halaman My Order  Kondisi Akhir : Halaman My Order | |
| **Scenario Utama** | |
| **Reaksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
|  | 1. Setelah melakukan order maka system akan mengarahkan ke halaman My order |
| 1. User bisa melihat barang yang sudah dilihat. |  |
| 1. User bisa juga membatalkan barang yang sudah diorder, dengan cara klik gambar barang yang sudah dipesan. |  |
| Skenario Alternatif | |
|  | 4. system akan menampilkan detail order, dan user bisa membatalkan order tersebut |

# BAB IV NONFUNCTIONAL REQUIREMENTS

Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitik beratkan pada properti prilaku yang dimiliki oleh sistem. kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.

Berdasarkan kebutuhan fungsional dapat diketahui kebutuhan non fungsional adalah sebagai berikut:

* Perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat menggunakan sistem pelayanan administrasi masyarakat yaitu komputer atau laptop dengan spesifikasi minimum Intel Celeron dan RAM 2GB
* Kebutuhan Hardisk 10 GB untuk menyimpan data
* Printer untuk mencetak laporan
* Sistem operasi Windows 7
* Security/Keamanan:

Sistem informasi ini dibangun dengan keamanan yang dibuat dengan mengatur hak akses sesuai dengan level aksesnya dengan menggunakan username dan password pada form login. Dibutuhkan pemberitahuan bila terjadi kesalahan dalam pengisian form.

* Berbasis website
* Memiliki jaringan internet
* Memiliki layanan hosting
* Interface/Antarmuka:

Berdasarkan kebutuhan pengguna, antarmuka diharapkan bersifat *user friendly*, yaitu sistem informasi ini dibuat sederhana dan mudah dimengerti sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan saat menggunakan sistem informasi.

* Operasional:

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk dapat menggunakan sistem informasi ini adalah perambah. Perambah merupakan alat yang digunakan untuk mengakses sistem. Perambah yang dapat digunakan contohnya, Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera Browser

## 4.1 Performance Requirements (optional)

Performance Requirements atau Persyaratan kinerja biasanya terdiri dari serangkaian kriteria yang menetapkan bagaimana hal-hal harus dilakukan atau standar yang harus dicapai dalam serangkaian keadaan tertentu.

Performance Requirements pada Software ini diantaranya:

1. Pada sistem ini berbasis web ini harus bisa mengolah dan menyimpan banyak data
2. Pada perangkat lunak harus dapat digunakan oleh multiuser sesuai dengan otoritas yang diberikan pada user
3. Perangkat lunak harus *standby* 24 jam

## 4.2 Safety Requirements (optional)

Safety Requrements atau persyaratan keselamatan merupakan sebuah persyaratan yang ditetapkan untuk tujuan pengurangan risiko.

1. Keamanan website terjamin
2. Tidak mudah diretas oleh hacker dan bebas dari bug yang dapat mengganggu proses dalam sistem
3. Terdapat backup jika sistem asli bermasalah

## 4.3 Software Quality Attributes (optional)

Atribut Kualitas Perangkat Lunak adalah fitur yang memfasilitasi pengukuran kinerja produk perangkat lunak oleh para profesional Pengujian Perangkat Lunak, dan mencakup atribut seperti ketersediaan, interoperabilitas, kebenaran, keandalan, kemampuan belajar, ketahanan, pemeliharaan, keterbacaan, ekstensibilitas, kemampuan pengujian, efisiensi, dan portabilitas.

Atribut Kualitas Perangkat Lunak memungkinkan struktur perangkat lunak menjamin bahwa aplikasi perangkat lunak akan berfungsi sesuai spesifikasi yang diberikan oleh klien.

1. Mampu menyimpan banyak data pelayanan seperti history pelayanan data
2. Sistem memiliki keamanan yang kuat tidak mudah diretas oleh hacker dan bebas dari bug yang dapat mengganggu proses dalam sistem
3. Sistem mudah digunakan dan dimengerti oleh seluruh rentang umur masyarakat mulai dari remaja dewasa hingga lansia

# BAB V DATA REQUIREMENTS

## 5.1 Input

Berikut ini merupakan kebutuhan data dan atributnya:

|  |  |
| --- | --- |
| **Data** | **Atribut Data** |
| Add Product | product name, product price, product image |
| Checkout | your name, your number, your email, payment method, address type, address line, city name, country name, pin code |

Berikut matriks akses user atau pengguna terhadap data:

|  |  |
| --- | --- |
| **Data** | **User** |
| Admin | Create,Read,Update,Delete |

## 5.2 Output

Output atau keluaran dari perangkat lunak ini berupa:

* Kepastian informasi yang diberikan bersifat resmi dan informatif,
* Akses cepat dan tepat, adanya peringkasan prosedur konvensional karena sudah berbasis online.
* Menghemat waktu

# BAB VI INTERFACE REQUIREMENTS

## 6.1 User Interface

* Add Produk.

User bisa menambahkan barang yang akan di masukan kedalam web.

* View Produk.

User bisa melihat barang yang sudah dimasukan kedalam web.

* Cart

User bisa melihat barang yang sudah dimasukan kedalam keranjang.

* Chekout

System menampilkan form, dan user harus mengisi form yang sudah ditampilkan system.

## 6.2 Hardware Interface

Pada aplikasi sistem pelayanan administrasi masyarakat ini memerlukan perangkat keras computer yang terhubung dengan jaringan internet dan berkomunikasi dengan protocol http. Kebutuhan hardware interface yang diperlukan adalah:

* PC atau Laptop
* Keyboard
* Mouse
* Printer

## 6.3 Software Interface

Operasi pengembangan aplikasi sistem pelayanan masyarakat ini adalah:

Distributed Database

Client Server System : Apache Web Server

Operating system : Web-Based program, bisa dijalankan di system operasi

mana saja

Aplikasi DataBase : MySQL

Platform :, VSCode, Sublime

Bahasa Pemrograman : Java, PHP, html,js

Untuk Persyaratan Sistem sendiri

Processor : Intel Celeron

Ram : 2GB

Any browser that support html

## 6.4 Communication Interface

Pada sistem ini berkomunikasi dengan database yang menggunakan metode client server pada jaringan internet dan menggunakan protokol TCP atau IP untuk melakukan penyimpanan data dan pengelolaan data.