

# Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta

**Dipersiapkan Untuk:  
Proyek Akhir Tahun II**

**Dipersiapkan oleh :**

<b>11322020</b>	<b>Oktavia Letisya Simatupang</b>
<b>11322004</b>	<b>Destina Manurung</b>
<b>11322034</b>	<b>Joy Dieogo Napitupulu</b>
<b>11322049</b>	<b>Trinita Situmorang</b>



**Institut Teknologi Del**

**2024**

---

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 2 dari 93</b>
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

## Persetujuan Dokumen

Pihak yang menandatangani dokumen ini menyatakan sudah mereview Dokumen Kebutuhan Perangkat Lunak ini dan mengotorisasi berjalannya proyek rancang bangun website Bulbul Creative-Ta. Perubahan dapat dilakukan terhadap dokumen ini dengan koordinasi dan persetujuan kembali dari pihak yang menandatangani dokumen ini atau yang mewakili.

Tandatangan:		Tanggal:	
Nama:	Hernawati Susanti Samosir, SST., M.Kom.		
Jabatan:	Dosen Pembimbing		
Tandatangan:			

Tandatangan:		Tanggal:	
Nama:	Monalisa Pasaribu, SS., M.Ed (TESOL)		
Jabatan:	Dosen Pembimbing		
Tandatangan:			

Tandatangan:		Tanggal:	
Nama:	Oktavia Letisya Simatupang		
Jabatan:	Project Manager		
Tandatangan:			

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 3 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

# Daftar Isi

Persetujuan Dokumen .....	3
1. Pembukaan .....	11
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	11
1.2 Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun.....	11
1.3 Defenisi dan Singkatan .....	11
1.4 Aturan Penulisan Dokumen.....	12
1.5 Referensi .....	13
1.6 Target Pembaca dan Ringkasan Dokumen .....	13
2. Deskripsi Umum .....	15
2.1 Deskripsi Umum Sistem .....	15
2.1.1 Current System.....	15
2.1.2 Target System .....	16
2.1.2.1 Proses Bisnis Registrasi .....	16
2.1.2.2 Proses Bisnis Login .....	17
2.1.2.3 Proses Bisnis Melihat Detail Produk.....	17
2.1.2.4 Proses Bisnis Menambah Produk.....	17
2.1.2.5 Proses Bisnis Mengedit Produk.....	18
2.1.2.6 Proses Bisnis Menghapus Produk .....	18
2.1.2.7 Proses Bisnis Melihat Kategori .....	19
2.1.2.8 Proses Bisnis Menambah Kategori.....	19
2.1.2.9 Proses Bisnis Mengedit Kategori.....	20
2.1.2.10 Proses Bisnis Menghapus Kategori .....	20
2.1.2.11 Proses Bisnis Melihat Keranjang .....	21
2.1.2.12 Proses Bisnis Menambah ke Keranjang.....	21
2.1.2.13 Proses Bisnis Mengedit Keranjang .....	21
2.1.2.14 Proses Bisnis Menghapus Keranjang.....	22
2.1.2.15 Bisnis Proses Melakukan Pemesanan dan Pembayaran .....	22
2.1.2.16 Bisnis Proses Melihat Detail Pesanan.....	23

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 4 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

2.1.2.17	Bisnis Proses Konfirmasi Pesanan .....	23
2.1.2.18	Bisnis Proses Melihat Laporan Produk .....	23
2.1.2.19	Bisnis Proses Melihat Laporan Pembayaran .....	24
2.1.2.20	Bisnis Proses Melihat Laporan Penjualan.....	24
2.1.2.21	Bisnis Proses Mencetak Laporan.....	25
2.1.2.22	Proses Bisnis Menambah Slide.....	25
2.1.2.23	Bisnis Proses Mengedit Slide.....	25
2.1.2.23	Proses Bisnis Menghapus Slide .....	26
2.1.2.25	Proses Bisnis Melihat Favorite.....	26
2.1.2.26	Proses Bisnis Menambahkan ke Favorite .....	27
2.1.2.27	Proses Bisnis Melihat Inventaris .....	27
2.1.2.28	Proses Bisnis Melihat Data Pengiriman.....	28
2.1.2.29	Proses Bisnis Melihat Grafik.....	28
2.1.2.30	Bisnis Proses Logout.....	28
2.3	Kelompok dan Karakteristik Pengguna .....	30
2.3.1	Pengguna 1.....	31
3.2.2	Pengguna 2.....	31
3.2.3	Pengguna 3.....	32
2.4	Lingkungan .....	32
2.4.1	Pengembangan.....	32
2.4.2	Pengjian.....	32
2.4.3	Pengoperasian.....	33
2.5	Batasan Desain dan Implementasi .....	33
2.6	Dokumentasi Pengguna .....	33
2.7	Asumsi dan Ketergantungan .....	33
3	Kebutuhan Rinci .....	34
3.1	Kebutuhan Antarmuka .....	34
3.1.1	Antarmuka Sistem .....	34
3.1.2	Antarmuka Pengguna.....	34
3.1.3	Antarmuka Perangkat Keras .....	37

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 5 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

3.1.4 Antarmuka Komunikasi .....	37
3.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional .....	38
3.2.1 Fungsi/Fitur 1 .....	39
3.2.2 Fungsi/Fitur 2 .....	41
3.2.3 Fungsi/Fitur 3 .....	42
3.2.4 Fungsi/Fitur 4 .....	44
4.2.5 Fungsi/Fitur 5 .....	46
4.2.6 Fungsi/Fitur 6 .....	48
4.2.7 Fungsi/Fitur 7 .....	50
4.2.8 Fungsi/Fitur 8 .....	51
4.2.9 Fungsi/Fitur 9 .....	53
4.2.10 Fungsi/Fitur 10 .....	55
4.2.11 Fungsi/Fitur 11 .....	57
4.2.12 Fungsi/Fitur 12 .....	58
4.2.13 Fungsi/Fitur 13 .....	60
4.2.14 Fungsi/Fitur 14 .....	61
4.2.15 Fungsi/Fitur 15 .....	63
4.2.16 Fungsi/Fitur 16 .....	65
4.2.17 Fungsi/Fitur 17 .....	66
4.2.18 Fungsi/Fitur 18 .....	68
4.2.19 Fungsi/Fitur 19 .....	70
4.2.20 Fungsi/Fitur 20 .....	71
4.2.21 Fungsi/Fitur 21 .....	73
4.2.22 Fungsi/Fitur 22 .....	74
4.2.23 Fungsi/Fitur 23 .....	76
4.2.24 Fungsi/Fitur 24 .....	77
4.2.25 Fungsi/Fitur 25 .....	79
4.2.26 Fungsi/Fitur 26 .....	80
4.2.27 Fungsi/Fitur 27 .....	82
4.2.28 Fungsi/Fitur 28 .....	84

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 6 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

4.2.29 Fungsi/Fitur 29 .....	86
4.2.30 Fungsi/Fitur 30 .....	88
3.3 Kebutuhan Non Fungsional .....	89
3.3.1 Kebutuhan akan Performansi.....	90
3.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan.....	90
3.3.3 Kebutuhan akan Keamanan .....	90
3.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya .....	90
3.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional.....	90
4 Kebutuhan Lain .....	92
4.1 Entity Relationship Diagram.....	92
5 Lampiran A: Glossary .....	93

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 7 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## Daftar Tabel

<b>Tabel 1 Defenisi dan Deskripsi</b> .....	11
<b>Tabel 2 Akronim dan Singkatan</b> .....	12
<b>Tabel 3 Aturan P</b> .....	12
<b>Tabel 4 Ringkasan Dokumen</b> .....	13
<b>Tabel 5 Kelompok dan Karakteristik Pengguna</b> .....	30
<b>Tabel 6 Lingkungan Pengembangan</b> .....	32
<b>Tabel 7 Lingkungan Pengujian</b> .....	32
<b>Tabel 8 Lingkungan Pengoperasian</b> .....	33
<b>Tabel 9 Use Case Scenario Registrasi</b> .....	40
<b>Tabel 10 Use Case Scenario Login</b> .....	41
<b>Tabel 11 Use case Scenario Mencari Data Produk</b> .....	43
<b>Tabel 12 Use case Scenario menambah produk</b> .....	44
<b>Tabel 13 Use case Scenario mengedit produk</b> .....	46
<b>Tabel 14 Use case Scenario menghapus produk</b> .....	48
<b>Tabel 15 Use case Scenario Melihat Kategori</b> .....	50
<b>Tabel 16 Use case Scenario menambah kategori</b> .....	51
<b>Tabel 17 Use case Scenario mengedit kategori</b> .....	53
<b>Tabel 18 Use case Scenario menghapus kategori</b> .....	55
<b>Tabel 19 Use Case Scenario Melihat Keranjang</b> .....	57
<b>Tabel 20 Use Case Scenario Menambah Keranjang</b> .....	58
<b>Tabel 21 Use Case Scenario Mengedit Keranjang</b> .....	60
<b>Tabel 22 Use Case Scenario Menghapus Keranjang</b> .....	62
<b>Tabel 23 Use Case Scenario Melakukan Pemesanan dan Pembayaran</b> .....	63
<b>Tabel 24 Use Case Scenario Melihat Detail Pemesanan</b> .....	65
<b>Tabel 25 Use Case Scenario Melakukan Konfirmasi Pesanan</b> .....	67
<b>Tabel 26 Use case Scenario Melihat Laporan produk</b> .....	69
<b>Tabel 27 Use case Scenario Melihat Laporan pembayaran</b> .....	70
<b>Tabel 28 Use case Scenario Melihat Laporan Penjualan</b> .....	72
<b>Tabel 29 Use Case Scenario Mencetak Laporan</b> .....	73
<b>Tabel 30 Use Case Scenario Menambah Slide</b> .....	74
<b>Tabel 31 Use Cse Scenario Mengedit Slide</b> .....	76
<b>Tabel 32 Use Case Scenario Menghapus Slide</b> .....	77
<b>Tabel 33 Use Case Scenario Melihat Favorite</b> .....	79
<b>Tabel 34 Use Case Scenario Menambah Favorite</b> .....	81
<b>Tabel 35 Use Case Scenario Melihat Inventaris</b> .....	82
<b>Tabel 36 Use Case Scenario Melihat Data Pengiriman</b> .....	84
<b>Tabel 37 Use Case Scenario Melihat Grafik</b> .....	86
<b>Tabel 38 Use Case Scenario Logout</b> .....	88
<b>Tabel 39 Kebutuhan Non Fungsional</b> .....	89

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 8 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p style="text-align: center;">Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		



## Daftar Gambar

Gambar 1 BPMN Current System .....	16
Gambar 2 BPMN Registrasi .....	16
Gambar 3 BPMN Login .....	17
Gambar 4 BPMN Melihat Detail Produk .....	17
Gambar 5 BPMN Menambah Produk .....	18
Gambar 6 BPMN Mengedit Produk .....	18
Gambar 7 BPMN Menghapus Produk.....	19
Gambar 8 BPMN Melihat Kategori .....	19
Gambar 9 BPMN Menambah Kategori.....	20
Gambar 10 BPMN Mengedit Kategori .....	20
Gambar 11 BPMN Menghapus Kategori.....	20
Gambar 12 BPMN Melihat Keranjang.....	21
Gambar 13 BPMN Menambahkan ke Keranjang .....	21
Gambar 14 BPMN Mengedit Keranjang.....	22
Gambar 15 BPMN Menghapus Keranjang .....	22
Gambar 16 BPMN Melakukan Pemesanan dan Pembayaran.....	22
Gambar 17 BPMN Melihat Detail Pesanan .....	23
Gambar 18 BPMN Konfirmasi Pesanan.....	23
Gambar 19 BPMN Melihat Laporan Produk.....	24
Gambar 20 BPMN Melihat Laporan Pembayaran.....	24
Gambar 21 BPMN Melihat Laporan Penjualan .....	24
Gambar 22 BPMN Mencetak Laporan.....	25
Gambar 23 BPMN Menambah Slide .....	25
Gambar 24 BPMN Mengedit Slide.....	26
Gambar 25 BPMN Menghapus Slide .....	26
Gambar 26 BPMN Melihat Favorites .....	27
Gambar 27 BPMN Menambahkan ke Favorite .....	27
Gambar 28 BPMN Melihat Inventaris.....	27
Gambar 29 BPMN Melihat Data Pengiriman .....	28
Gambar 30 BPMN Melihat Grafik.....	28
Gambar 31 BPMN Logout .....	29
Gambar 32 Tampilan Halaman Registrasi .....	35
Gambar 33 Tampilan Halaman Login .....	35
Gambar 34 Tampilan Halaman Produk .....	35
Gambar 35 Tampilan Halaman Pesanan .....	36
Gambar 36 Tampilan Halaman Keranjang.....	36
Gambar 37 Tampilan Halaman Melihat Grafik .....	37
Gambar 38 Tampilan Halaman Pemesanan dan Pembayaran.....	37
Gambar 39 Use Case Diagram Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta .....	39

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 9 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p style="text-align: center;">Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 10 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 1. Pembukaan

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari tujuan penulisan dokumen (*purpose of document*), ruang lingkup *Scope*), definisi, akronim dan singkatan yang digunakan (*definition, acronym and abbreviation*), aturan penomoran (*identification and numbering*), dokumen rujukan (*reference document*) dan ringkasan dokumen (*document summary*).

### 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini ditulis sebagai ringkasan dari rancangan pembangunan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta. Adapun tujuan penulisan dokumen ada sebagai berikut :

1. Menjelaskan fungsi yang terdapat pada rancang bangun website Bulbul Creative-Ta
2. Menjelaskan aliran proses setiap fungsi pada rancang bangun website Bulbul Creative-Ta yang dilampirkan dengan *business process modeling notation* (BPMN) dan *sequence Diagram*
3. Menjelaskan lingkungan pengembangan dan pengoperasian dari rancang bangun website Bulbul Creative-Ta
4. Menjelaskan tabel yang digunakan pada rancang bangun website Bulbul Creative-Ta yang dilampirkan dengan *entity relationship diagram, class diagram, conceptual data model, physical data model* serta *tabel structure*.

Menjelaskan *testing* (pengujian) yang dilakukan terhadap rancang bangun website Bulbul Creative-Ta, sehingga didapatkan kesimpulan apakah website telah layak digunakan atau tidak.

### 1.2 Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun

Ruang lingkup dokumen teknis ini mencakup fungsi, aliran proses setiap fungsi yang dijelaskan dengan BPMN dan *sequence diagram*, lingkungan pengembangan dan pengoperasian, tabel yang dijelaskan dengan *entity relationship diagram, class diagram, conceptual data model, physical data model* dan *tabel structure* serta pengujian (*testing*) terhadap rancang bangun website Bulbul Creative-ta.

### 1.3 Defenisi dan Singkatan

Definisi dan deskripsi penjelasannya terdapat dalam tabel 1.

**Tabel 1 Defenisi dan Deskripsi**

No	Defenisi	Deskripsi
1	<i>Current System</i>	System yang berlaku saat ini yang digunakan oleh user dalam mengelola rancang bangun website Bulbul Creative-Ta
2	<i>Developer</i>	Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan sistem

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 11 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

3	<i>Target System</i>	Hal yang ingin dicapai dalam pembuatan layanan sistem
4	<i>User</i>	Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan
5	<i>Class Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian class-class yang akan membangun sebuah sistem aplikasi
6	<i>Architectural Design</i>	Desain arsitektur yang digunakan untuk menentukan jenis atau metode dalam membangun sistem
7	<i>Package Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan pengelompokan dari <i>use case</i> dan <i>class diagram</i> yang memiliki sifat yang sama
8	<i>Sequence Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan alur proses yang terjadi pada <i>user</i> dan sistem terhadap suatu fungsi yang ada
9	<i>Use case Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem

Akronim dan singkatan serta deskripsi penjelasannya terdapat dalam tabel 2.

**Tabel 2 Akronim dan Singkatan**

No	Akronim dan Singkatan	Penjelasan
1	HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
2	PHP	<i>Processor Hypertext</i>
3	PA-2	Proyek Akhir Tahun Kedua
4	BPMN	<i>Business Process Modelling Notation</i>
5	ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>

#### 1.4 Aturan Penulisan Dokumen

Aturan penulisan yang digunakan dalam penulisan dokumen rancang bangun website Bulbul Creative-Ta terlampir dalam tabel 3.

**Tabel 3 Aturan P**

enlisan Dokumen

No	Deskripsi Aturan yang Digunakan
1	Aturan penamaan dokumen dengan nama SRS-XX Contoh : SRS-04

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 12 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

2	<p>Aturan penomoran dan penamaan bab dan sub-bab</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk penulisan penomoran bab : 1, 2, 3 Contoh : <b>1 Pendahuluan</b></li> <li>2. Untuk penulisan penomoran sub-bab : 1.1 , 1.2 , 1.3 Contoh : <b>1.1 Tujuan Penulisan Dokumen</b></li> <li>3. Untuk penulisan penomoran sub sub-bab : 1.1.1 , 1.1.2 , 1.1.3 Contoh : <b>2.1.1 Current System</b></li> </ol>
3	<p>Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk tabel : <b>Tabel 1 Definisi dan Deskripsi</b></li> <li>• Untuk gambar : <b>Gambar 1 Current System Penyampaian Informasi</b></li> <li>• Jenis font : Times New Roman</li> <li>• Jenis font Judul : Arial</li> <li>• Ukuran font : 12</li> <li>• Ukuran judul : 12</li> <li>• Ukuran font caption : 10</li> </ul>

## 1.5 Referensi

Dokumen yang menjadi rujukan dokumen teknis ini adalah sebagai berikut :

1. SRS-PA2-04-2024  
Dokumen ini berisi tentang rancangan kerja dari pembangunan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta
2. SDD-PA2-04-2024  
Dokumen ini berisi tentang pemodelan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta yang dipresentasikan dengan beberapa diagram
3. PiP-PA2-04-2024  
Dokumen yang berisi jadwal pekerjaan yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan dalam pembuatan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta
4. ToR-PA2-04-2024  
Dokumen yang berisi gambaran umum dari sistem yang akan dikerjakan, fungsi apa saja yang terdapat pada sistem tersebut, dan siapa saja yang akan melakukan dan siapa saja yang akan melakukan dan membuat rancang bangun website Bulbul Creative-Ta

## 1.6 Target Pembaca dan Ringkasan Dokumen

Target pembaca dari dokumen *software requirement specification* ini adalah *project manager*, *user* dan *developer*. Ringkasan dokumen dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Ringkasan Dokumen

Bab	Deskripsi
Bab I	Bab ini menjelaskan tentang pembukaan, menjelaskan tentang tujuan pembuatan

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 13 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

	dokumen, ruang lingkup dokumen, daftar istilah dan definisi yang digunakan dalam dokumen-dokumen rujukan dan ringkasan dokumen
Bab II	Bab ini menjelaskan tentang deskripsi umum, menjelaskan tentang <i>current system</i> dan <i>target system</i> dari sistem
Bab III	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan rinci, menjelaskan tentang fungsi-fungsi sejarah yang diberikan ke pengguna, karakteristik pengguna, batasan perangkat yang digunakan dan lingkungan dimana aplikasi akan dikembangkan dan dioperasikan.
Bab IV	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan data, menjelaskan tentang <i>External interface</i> , <i>Functional Description</i> , <i>Data Requirement</i> , <i>Non-Functional Requirement</i> dan <i>Data Constraint</i>
Bab VI	Bab ini menjelaskan desain data yang akan digunakan dalam pengelolaan sistem, yang terdiri dari <i>table structure</i> , <i>class diagram</i> , <i>sequence diagram</i> , <i>physical file</i> , dan <i>traceability</i>
Bab VII	Pada bab ini berisi penjelasan mengenai persiapan pengujian, perencanaan pengujian, identifikasi dan hasil pengujian dari aplikasi

## 2. Deskripsi Umum

Bab ini berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun, yaitu meliputi deskripsi umum sistem, *current system* atau sistem yang akan digunakan saat ini, *target system*, karakteristik pengguna, lingkungan pegimplementasian sistem yang akan dibangun dan batasan desain.

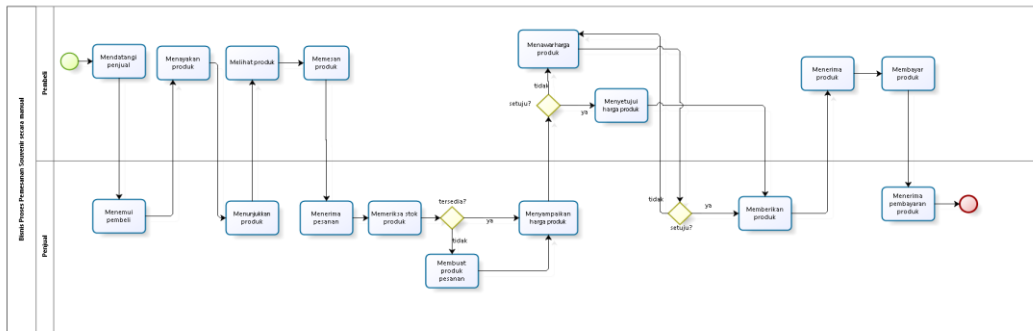
### 2.1 Deskripsi Umum Sistem

*Website* yang akan dibangun merupakan *website* toko souvenir. *Website* toko souvenir ini dibangun untuk membantu usaha mikro masyarakat seperti toko souvenir dalam mengelola system operasi usahanya sendiri sehingga pemilik toko dapat mempromosikan usaha mereka dan menyalurkan produk souvenir mereka secara lebih luas. *Website* ini juga dapat mempermudah pemilik toko souvenir dalam mengelola informasi tentang berbagai jenis produk souvenir sesuai dengan kategori dan sub kategori. *Website* ini juga menyediakan layanan pembelian sehingga masyarakat tidak perlu lagi datang langsung ke toko untuk membeli produk.

#### 2.1.1 Current System

Toko Bulbul Creative-Ta merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam penjualan berbagai souvenir, berlokasi di Desa Lumban Bulbul, Kecamatan Balige, Kabupaten Toba, Sumatera Utara, Indonesia. Saat ini, proses penjualan produk masih dilakukan secara manual. Customer datang langsung ke rumah pemilik usaha untuk membeli atau memesan produk. Ketika produk yang diinginkan tersedia, maka customer akan membeli produk tersebut. Namun jika produk tidak tersedia, penjual akan membuat produk terlebih dahulu sebelum mengirimkannya kepada pembeli. Selain keterbatasan dalam pemasaran produk, tantangan lainnya adalah adanya customer yang menawar produk dengan harga rendah. Terjadi proses menawar sehingga diambil sebuah keputusan dan kesepakatan antara penjual dengan pembeli. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, diperlukan sebuah website yang dapat bertujuan untuk memfasilitasi pengelolaan data pesanan konsumen dan meningkatkan proses pemasaran produk. Website ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan operasional bisnis souvenir, termasuk penetapan harga yang lebih terstruktur. Proses bisnis terlampir pada gambar 1.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 15 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



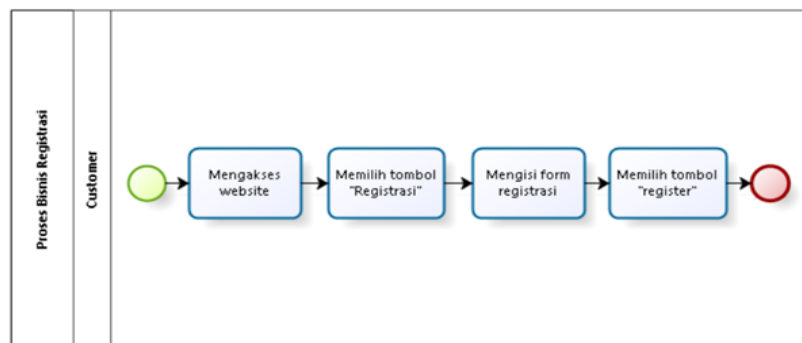
Gambar 1 BPMN Current System

## 2.1.2 Target System

Rancang bangun website Bulbul Creative-Ta merupakan sebuah website yang dibangun bertujuan untuk mempermudah pemilik usaha souvenir dalam memasarkan produk, mengelola pemesanan dan pengelolaan data penjualan souvenir. Website ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada *customer* dalam mengetahui informasi terkait produk souvenir yang dijual dan untuk memfasilitasi proses pemesanan produk. Agar dapat menggunakan fitur-fitur seperti mengelola dan memesan produk, admin dan *customer* diwajibkan untuk login terlebih dahulu. Namun, guest (pengunjung) tidak perlu login untuk melihat informasi produk souvenir.

### 2.1.2.1 Proses Bisnis Registrasi

Dalam website ini, *customer* diharuskan untuk melakukan registrasi sebelum mengakses sistem. Untuk melakukan registrasi, *customer* harus memilih tombol “Login” kemudian memilih link “Register”. *Customer* akan diminta untuk form untuk registrasi. Proses bisnis registrasi terlampir pada gambar 2.



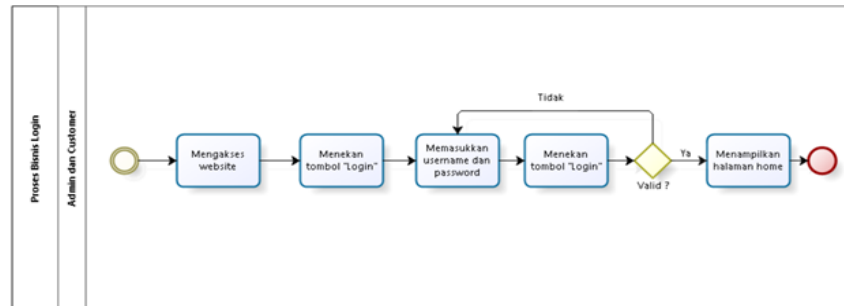
Gambar 2 BPMN Registrasi

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 16 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



### 2.1.2.2 Proses Bisnis Login

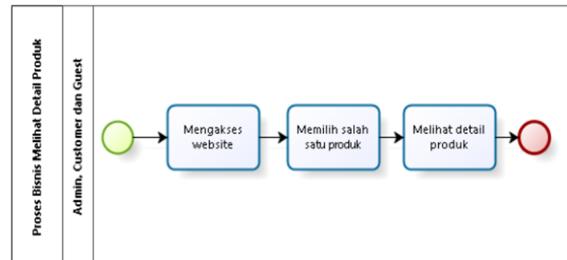
Proses bisnis ini dilakukan oleh admin dan *customer* untuk dapat mengakses website. Sebelum melakukan login, admin dan *customer* terlebih dahulu mengakses website dan menekan tombol login. Kemudian memasukkan username dan password dan menekan tombol “Login”. Apabila username dan password yang dimasukkan salah, maka sistem akan kembali ke halaman login. Namun jika username dan password yang dimasukkan benar, maka sistem akan menampilkan halaman home. Proses bisnis login terlampir pada gambar 3.



Gambar 3 BPMN Login

### 2.1.2.3 Proses Bisnis Melihat Detail Produk

Proses bisnis melihat detail produk dapat dilakukan oleh admin, *customer* dan *guest* dengan mengakses website terlebih dahulu. Setelah itu admin, *customer* dan *guest* dapat memilih salah satu produk dan melihat detail dari produk tersebut. Proses bisnis melihat detail produk terlampir pada gambar 4.

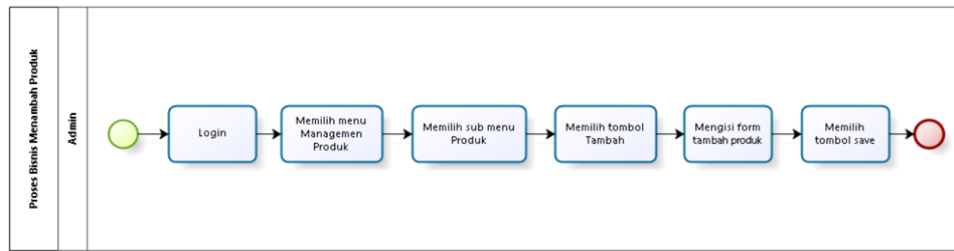


Gambar 4 BPMN Melihat Detail Produk

### 2.1.2.4 Proses Bisnis Menambah Produk

Dalam website ini, untuk menambah produk hal pertama yang harus dilakukan oleh admin adalah memilih menu Manajemen Produk kemudian memilih sub menu Produk. Setelah itu dapat memilih tombol Tambah dan mengisi form tambah produk untuk menambahkan produk baru. Setelah selesai mengisi form, admin dapat menyimpan data tersebut dengan memilih tombol Save. Proses bisnis menambah produk terlampir pada gambar 5

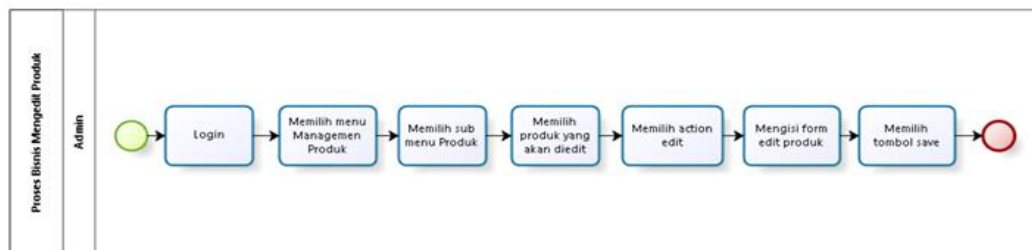
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 17 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		



**Gambar 5 BPMN Menambah Produk**

### 2.1.2.5 Proses Bisnis Mengedit Produk

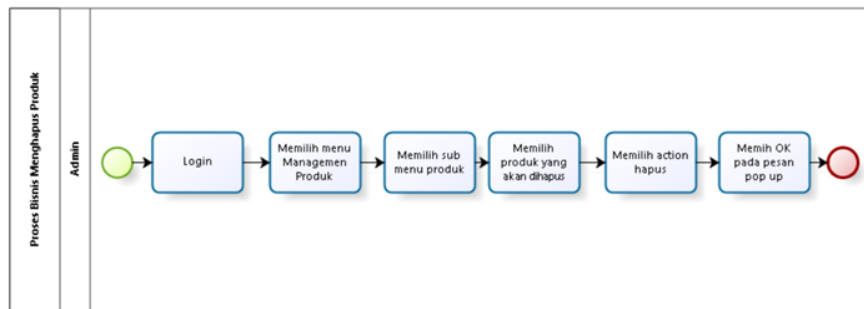
Dalam website ini, untuk mengedit produk hal yang pertama yang harus dilakukan adalah admin memilih menu Manajemen Produk kemudian memilih sub menu produk dan memilih produk yang akan yang ingin di edit. Setelah memilih produk yang tepat, admin dapat memilih action edit dan melakukan perubahan pada data tersebut dengan mengisi form edit produk. Setelah selesai mengedit, admin dapat menyimpan perubahan dengan cara klik tombol save. Proses bisnis mengedit produk terlampir pada gambar 6.



**Gambar 6 BPMN Mengedit Produk**

### 2.1.2.6 Proses Bisnis Menghapus Produk

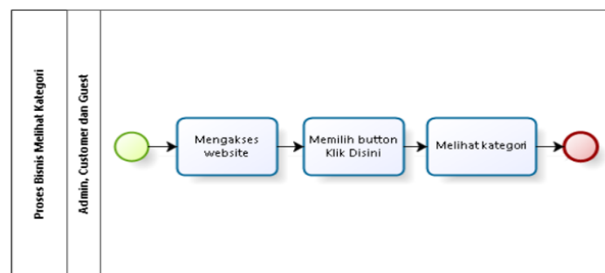
Dalam website ini, untuk menghapus produk hal pertama yang harus dilakukan admin memilih menu Manajemen Produk dan memilih sub menu Produk. Kemudian, admin dapat memilih produk yang ingin dihapus. Setelah memilih produk yang tepat, admin dapat memilih action hapus pada salah satu produk yang ingin dihapus dan mengklik tombol “OK” pada pesan pop up yang ditampilkan oleh sistem. Proses bisnis menghapus produk terlampir pada gambar 7.



**Gambar 7 BPMN Menghapus Produk**

### 2.1.2.7 Proses Bisnis Melihat Kategori

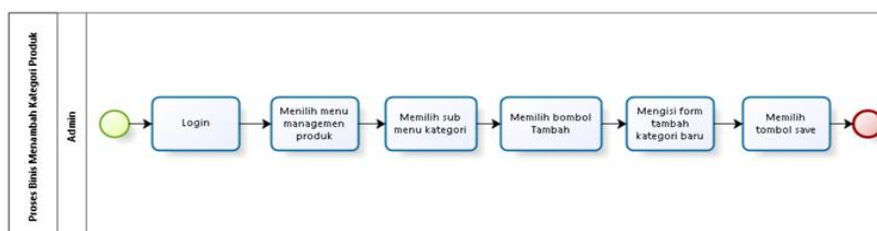
Dalam website ini, untuk melihat kategori produk hal pertama yang harus dilakukan admin, *customer* dan *guest* dapat mengakses website dan memilih tombol Klik Disini. Kemudian di dalam halaman produk, admin, *customer* dan *guest* dapat melihat kategori dari produk. Admin, *customer* dan *guest* dapat melihat semua jenis kategori souvenir yang tersedia di toko. Proses bisnis melihat kategori produk terlampir pada gambar 8.



**Gambar 8 BPMN Melihat Kategori**

### 2.1.2.8 Proses Bisnis Menambah Kategori

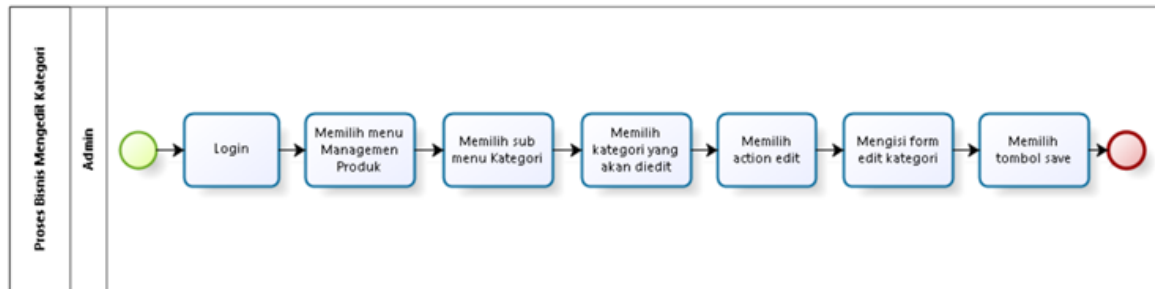
Dalam website ini, untuk menambah kategori produk hal pertama yang harus dilakukan oleh admin adalah memilih menu Managemen produk dan memilih sub menu Kategori. Kemudian admin memilih tombol Tambah untuk mengakses form tambah kategori baru. Admin dapat mengisi yang diperlukan form tambah kategori kemudian menyimpan data dengan memilih tombol Save. Proses bisnis menambah kategori terlampir pada gambar 9.



**Gambar 9 BPMN Menambah Kategori**

### 2.1.2.9 Proses Bisnis Mengedit Kategori

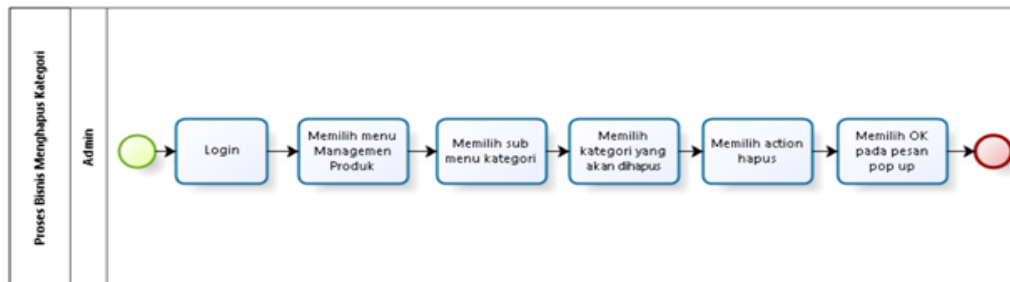
Dalam website ini, untuk mengedit kategori hal yang pertama yang harus dilakukan adalah admin memilih menu Managemen Produk kemudian memilih sub menu kategori dan memilih kategori mana yang ingin di edit. Setelah memilih kategori yang tepat, admin dapat memilih action edit dan melakukan perubahan pada data tersebut dengan mengisi form edit kategori. Setelah selesai mengedit, admin dapat menyimpan perubahan dengan cara klik tombol save. Proses bisnis mengedit kategori terlampir pada gambar 10.



**Gambar 10 BPMN Mengedit Kategori**

### 2.1.2.10 Proses Bisnis Menghapus Kategori

Dalam website ini, untuk menghapus kategori hal pertama yang harus dilakukan admin memilih menu Managemen Produk dan memilih sub menu Kategori. Kemudian admin dapat memilih kategori yang ingin dihapus. Setelah memilih kategori yang tepat, admin dapat memilih action hapus pada salah satu kategori yang ingin dihapus dan mengklik tombol “OK” pada pesan pop up yang ditampilkan oleh sistem. Proses bisnis menghapus kategori terlampir pada gambar 11.

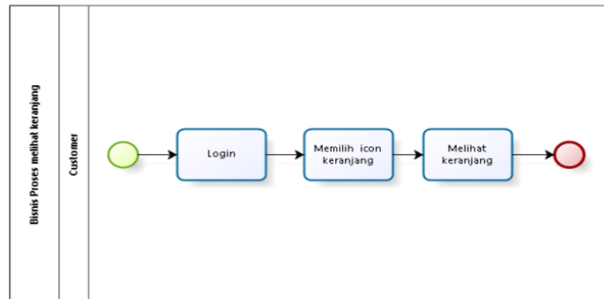


**Gambar 11 BPMN Menghapus Kategori**

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 20 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

### 2.1.2.11 Proses Bisnis Melihat Keranjang

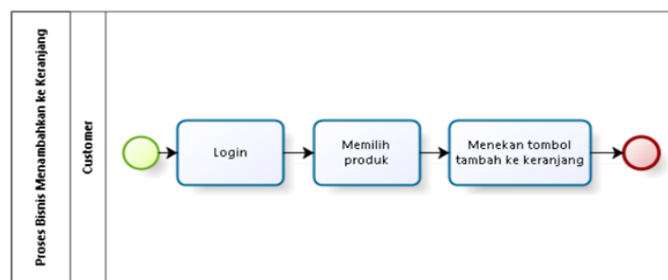
Dalam proses bisnis melihat keranjang, *customer* dapat memilih icon keranjang. Kemudian melihat produk yang ada di dalam keranjang. Proses bisnis melihat keranjang terlampir pada gambar 12.



Gambar 12 BPMN Melihat Keranjang

### 2.1.2.12 Proses Bisnis Menambah ke Keranjang

Dalam proses bisnis menambah pesanan, *customer* dapat memilih produk yang akan dipesan. Kemudian *customer* dapat menambahkan pesanan baru ke dalam keranjang. Proses bisnis menambah pesanan terlampir pada gambar 13.

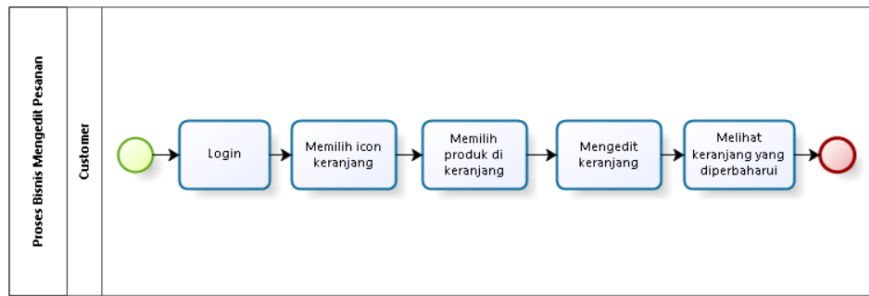


Gambar 13 BPMN Menambahkan ke Keranjang

### 2.1.2.13 Proses Bisnis Mengedit Keranjang

Dalam proses bisnis mengedit keranjang, *customer* dapat memilih icon keranjang. Kemudian memilih produk yang akan diedit. Setelah itu, *customer* dapat mengedit keranjang dengan menambahkan atau mengurangi jumlah produk ke dalam keranjang. Proses bisnis mengedit keranjang terlampir pada gambar 14.

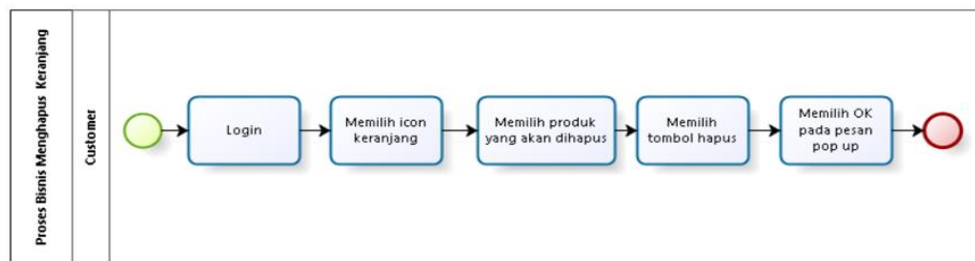
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 21 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Gambar 14 BPMNN Mengedit Keranjang

#### 2.1.2.14 Proses Bisnis Menghapus Keranjang

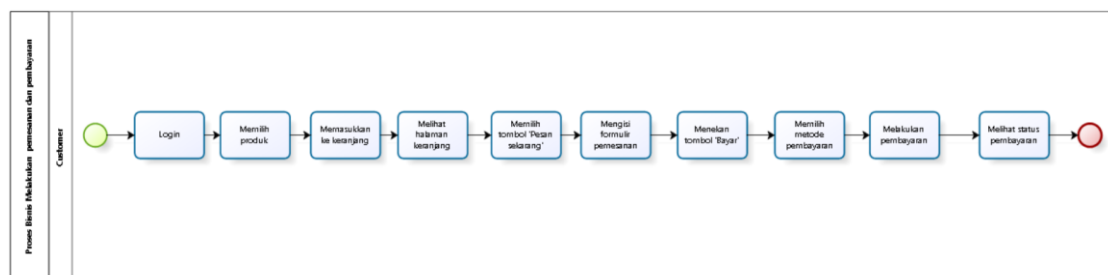
Dalam proses bisnis menghapus keranjang, *customer* dapat memilih icon keranjang. Kemudian melihat produk yang akan dihapus. Setelah itu, *customer* menekan tombol hapus dan memilih OK pada pesan pop up. Proses bisnis menghapus keranjang terlampir pada gambar 15.



Gambar 15 BPMN Menghapus Keranjang

#### 2.1.2.15 Bisnis Proses Melakukan Pemesanan dan Pembayaran

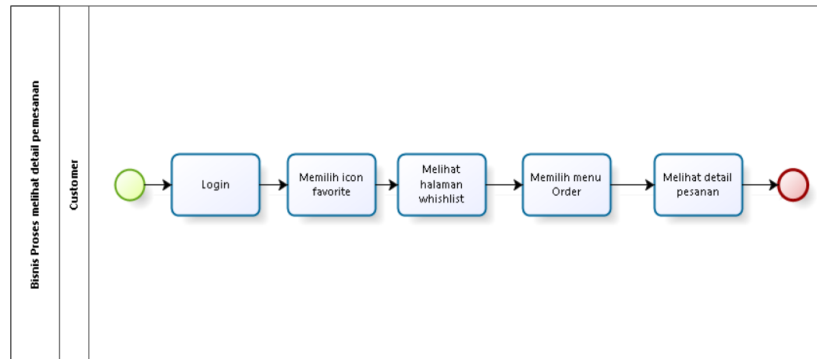
Dalam proses bisnis melakukan pemesanan dan pembayaran, *customer* dapat memilih produk kemudian memasukkan produk ke keranjang. Kemudian *customer* dapat menambahkan pesanan dengan menekan tombol Pesan sekarang. Setelah itu *customer* mengisi form pemesanan dan memilih metode pembayarannya. Setelah itu *customer* melihat konfirmasi pembayaran. Proses bisnis menambah pesanan dan pembayaran terlampir pada gambar 16.



Gambar 16 BPMN Melakukan Pemesanan dan Pembayaran

### 2.1.2.16 Bisnis Proses Melihat Detail Pesanan

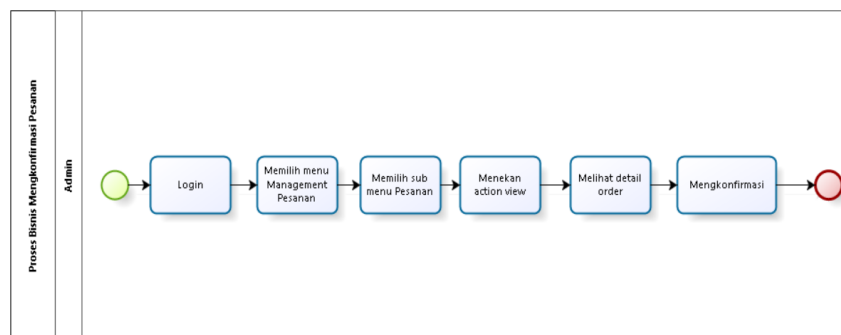
Dalam proses bisnis melihat detail pesanan, customer dapat memilih menu favorite kemudian memilih menu order. Setelah itu admin memilih tombol detail dan melihat detail dari pesanan produk. Proses bisnis melihat detail pesanan terlampir pada gambar 17.



Gambar 17 BPMN Melihat Detail Pesanan

### 2.1.2.17 Bisnis Proses Konfirmasi Pesanan

Dalam proses bisnis konfirmasi pesanan, admin dapat memilih menu Manajemen Order dan memilih sub menu Pemesanan. Kemudian menekan action view, melihat detail order dan melakukan konfirmasi. Proses bisnis konfirmasi pesanan terlampir pada gambar 18.

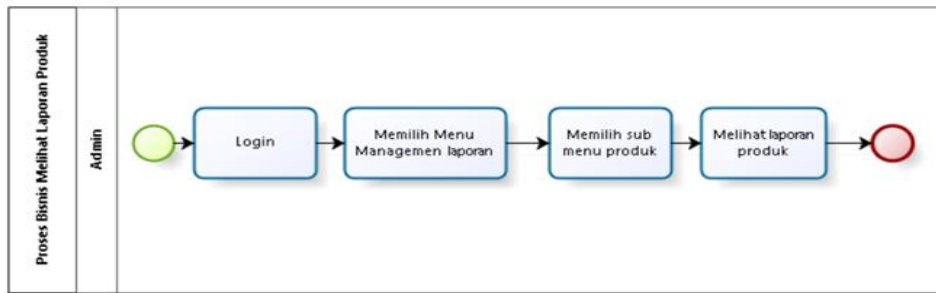


Gambar 18 BPMN Konfirmasi Pesanan

### 2.1.2.18 Bisnis Proses Melihat Laporan Produk

Dalam proses bisnis melihat laporan produk, admin dapat memilih menu Manajemen Laporan dan memilih sub menu produk. Kemudian melihat laporan produk. Proses bisnis melihat laporan produk terlampir pada gambar 19.

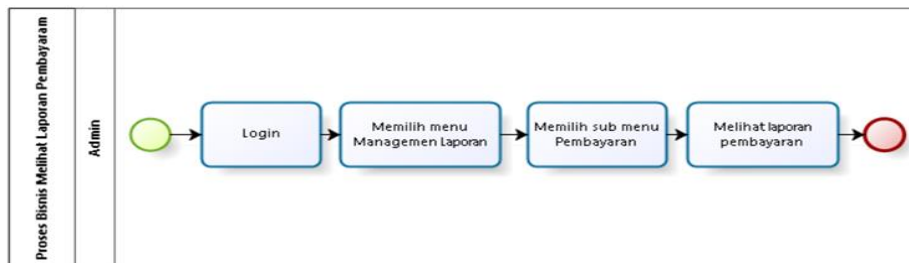
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 23 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



**Gambar 19 BPMN Melihat Laporan Produk**

#### 2.1.2.19 Bisnis Proses Melihat Laporan Pembayaran

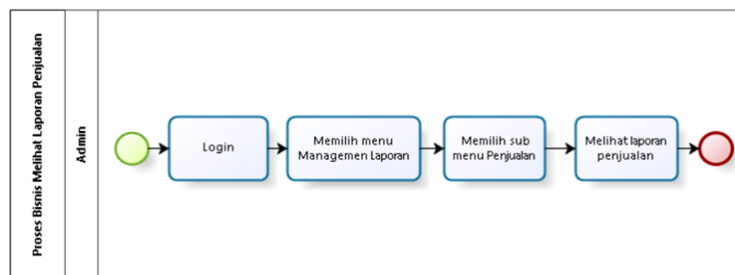
Dalam proses bisnis melihat laporan produk, admin dapat memilih menu Managemen Laporan dan memilih sub menu Pembayaran. Kemudian melihat laporan pembayaran. Proses bisnis melihat laporan pembayaran terlampir pada gambar 20.



**Gambar 20 BPMN Melihat Laporan Pembayaran**

#### 2.1.2.20 Bisnis Proses Melihat Laporan Penjualan

Dalam proses bisnis melihat laporan penjualan, admin dapat memilih menu Managemen Laporan dan memilih sub menu Penjualan. Kemudian melihat laporan penjualan. Proses bisnis melihat laporan penjualan terlampir pada gambar 21.

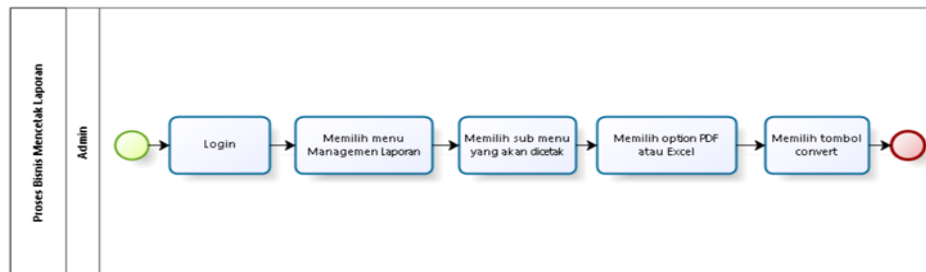


**Gambar 21 BPMN Melihat Laporan Penjualan**



### 2.1.2.21 Bisnis Proses Mencetak Laporan

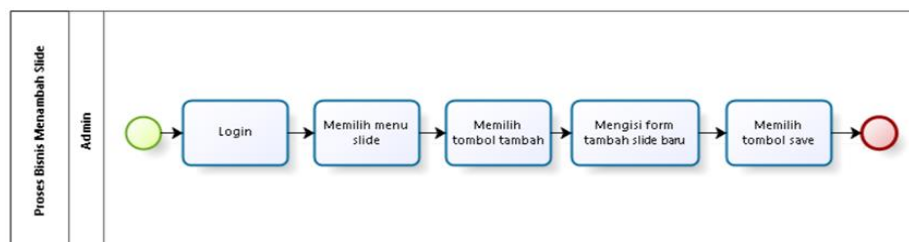
Dalam proses bisnis mencetak laporan, admin dapat memilih menu Manajemen Laporan dan memilih menu apa yang akan dicetak. Jika ingin mencetak laporan penjualan, maka memilih menu penjualan dan memilih mencetak laporan dalam bentuk PDF atau Excel. Proses bisnis mencetak laporan terlampir pada gambar 22.



Gambar 22 BPMN Mencetak Laporan

### 2.1.2.22 Proses Bisnis Menambah Slide

Dalam website ini, untuk menambah slide hal pertama yang harus dilakukan oleh admin adalah memilih menu slide. Kemudian admin memilih tombol Tambah untuk mengakses form tambah slide baru. Admin dapat mengisi yang diperlukan form tambah slide kemudian menyimpan data dengan memilih tombol Save. Proses bisnis menambah slide terlampir pada gambar 23.

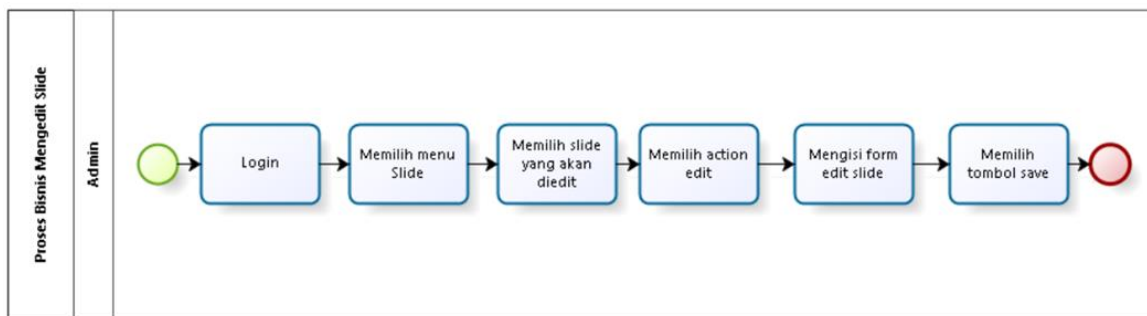


Gambar 23 BPMN Menambah Slide

### 2.1.2.23 Bisnis Proses Mengedit Slide

Dalam website ini, untuk mengedit slide hal yang pertama yang harus dilakukan adalah admin memilih menu Slide memilih slide mana yang ingin di edit. Setelah memilih slide yang tepat, admin dapat memilih action edit dan melakukan perubahan pada data tersebut dengan mengisi form edit slide. Setelah selesai mengedit, admin dapat menyimpan perubahan dengan cara klik tombol save. Proses bisnis mengedit slide terlampir pada gambar 24.

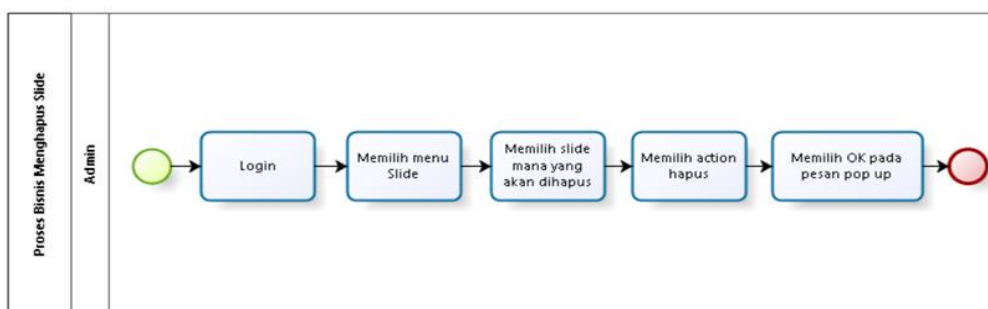
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 25 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



**Gambar 24 BPMN Mengedit Slide**

### 2.1.2.23 Proses Bisnis Menghapus Slide

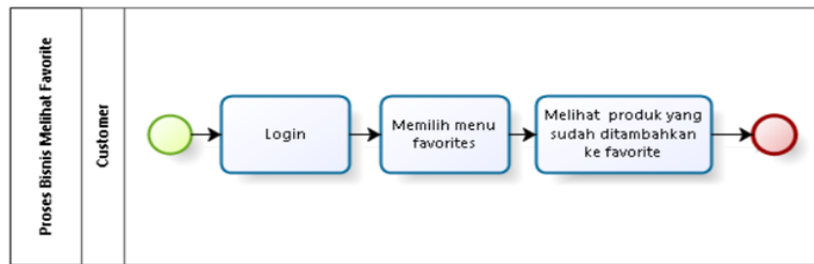
Dalam website ini, untuk menghapus slide hal pertama yang harus dilakukan admin memilih menu Slide. Kemudian admin dapat memilih slide yang ingin dihapus. Setelah memilih slide yang tepat, admin dapat memilih action hapus pada salah satu slide yang ingin dihapus dan memilih OK pada pesan pop up yang ditampilkan oleh sistem. Proses bisnis menghapus slide terlampir pada gambar 25.



**Gambar 25 BPMN Menghapus Slide**

### 2.1.2.25 Proses Bisnis Melihat Favorite

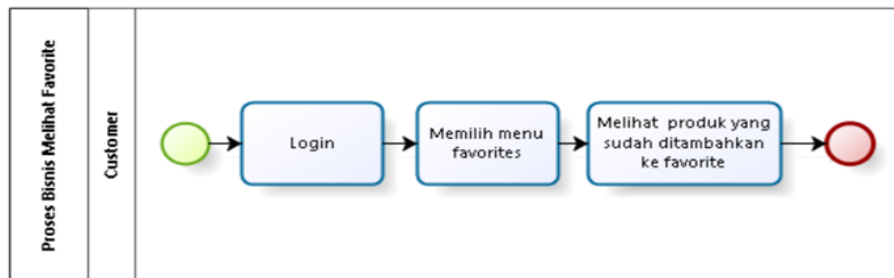
Dalam website ini, untuk melihat favorites *customer* dapat memilih menu favorites. Kemudian sistem akan menampilkan halaman favorit. Proses bisnis melihat favorite terlampir pada gambar 26.



Gambar 26 BPMN Melihat Favorites

#### 2.1.2.26 Proses Bisnis Menambahkan ke Favorite

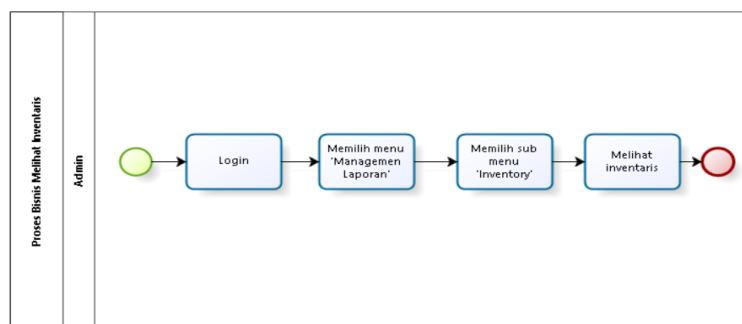
Dalam website ini, untuk menambahkan ke favorite customer dapat memilih produk yang ingin dimasukkan ke favorite dan menekan icon love dan sistem akan menampilkan pop up berhasil ditambahkan. Proses bisnis menambahkan ke favorite terlampir pada gambar 27.



Gambar 27 BPMN Menambahkan ke Favorite

#### 2.1.2.27 Proses Bisnis Melihat Inventaris

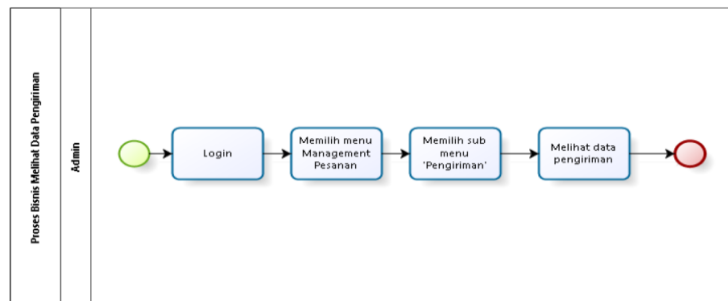
Dalam website ini, untuk melihat inventaris, admin login terlebih dahulu. Kemudian memilih menu 'Managemen Laporan' kemudian setelah itu memilih sub menu 'Inventory' dan melihat inventaris. Proses bisnis melihat inventaris terlampir pada gambar 28.



Gambar 28 BPMN Melihat Inventaris

### 2.1.2.28 Proses Bisnis Melihat Data Pengiriman

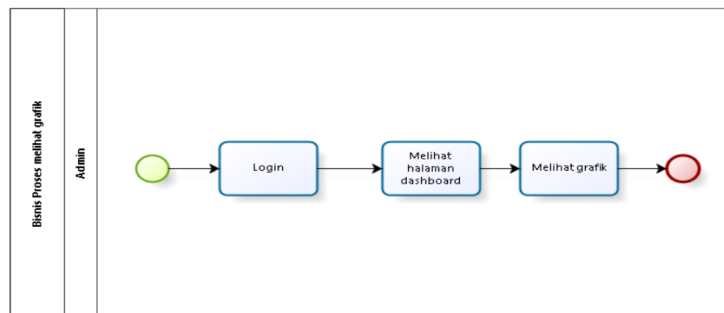
Dalam website ini, untuk melihat data pengiriman, admin login terlebih dahulu. Kemudian memilih menu 'Managemen Pesanan' kemudian setelah itu memilih sub menu 'Pengiriman' dan melihat data pengiriman. Proses bisnis melihat data pengiriman terlampir pada gambar 29.



Gambar 29 BPMN Melihat Data Pengiriman

### 2.1.2.29 Proses Bisnis Melihat Grafik

Dalam website, admin dapat melihat grafik. Terlebih dahulu admin login, kemudian melihat halaman dashboard dan melihat grafik yang ada di halaman dashboard. Proses bisnis melihat grafik terlampir pada gambar 30.

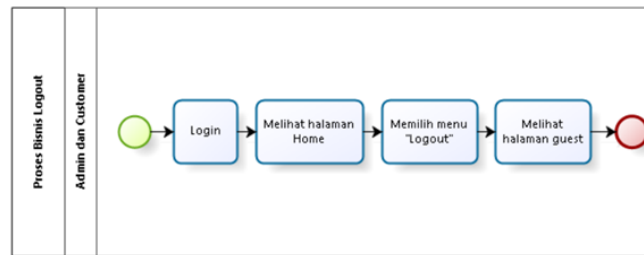


Gambar 30 BMPN Melihat Grafik

### 2.1.2.30 Bisnis Proses Logout

Dalam website ini, jika admin dan *customer* ingin keluar dari website admin dan *customer* dapat memilih menu logout dan akan beralih ke halaman *guest*. Proses bisnis logout terlampir pada gambar 31.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 28 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Gambar 31 BPMN Logout

## 2.2 Fungsi Utama

Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi yang memuat fungsi-fungsi sistem yang utama dan diberikan langsung ke pengguna yaitu:

1. Fungsi registrasi  
Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan pendaftaran akun untuk dapat mengakses sistem.
2. Fungsi login  
Fungsi ini digunakan oleh admin dan *customer* untuk login ke sistem sehingga dapat menggunakan fitur yang tersedia di sistem.
3. Fungsi melihat detail; produk  
Fungsi ini digunakan oleh admin, *customer* dan *guest* untuk melihat produk souvenir.
4. Fungsi mengelola produk  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus produk dalam sistem.
5. Fungsi melihat kategori  
Fungsi ini digunakan oleh admin, *customer*, dan *guest* untuk melihat kategori produk.
6. Fungsi mengelola kategori  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus kategori dalam sistem.
7. Fungsi melihat keranjang  
Fungsi ini digunakan oleh admin, *customer* dan *guest* untuk melihat produk yang ada dalam keranjang.
8. Fungsi mengelola keranjang  
Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus produk produk yang ada dalam keranjang.
9. Fungsi melakukan pemesanan dan pembayaran  
Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan pemesanan dan pembayaran produk.
10. Fungsi melihat detail pemesanan

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 29 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melihat detail dari pemesanan produk *customer*.

11. Fungsi melakukan konfirmasi pesanan.  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengkonfirmasi pesanan dari *customer*.
12. Fungsi melihat laporan  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan baik itu laporan penjualan, produk dan pembayaran.
13. Fungsi mencetak laporan  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mencetak laporan baik itu laporan penjualan, produk, pembayaran dalam bentuk PDF atau Excel.
14. Fungsi mengelola slide  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengelola slide baik itu menambah, mengedit dan menghapus slide.
15. Fungsi melihat favorites  
Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melihat produk yang sudah dimasukkan ke favorite.
16. Fungsi menambah produk ke favorites  
Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk menambahkan produk yang akan dimasukkan ke favorite.
17. Fungsi melihat inventori  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat inventori.
18. Fungsi melihat data pengiriman  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat data pengiriman produk.
19. Fungsi melihat grafik  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat grafik penjualan produk.
20. Fungsi logout  
Fungsi ini digunakan oleh admin dan *customer* untuk keluar dari website

## 2.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Sub bab ini akan menjelaskan tentang karakteristik pengguna yang terdapat dalam Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta. Terdapat 3 jenis pengguna untuk Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta, diantaranya :

1. *Admin*
2. *Customer*
3. *Guest*

Tabel 5 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

User Group/Role	Kepentingan Akses	Hak Akses
<i>Admin</i>	1. Mengelola produk	Akses terhadap setiap menu untuk

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 30 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengelola kategori</li> <li>3. Konfirmasi pesanan</li> <li>4. Melihat laporan</li> <li>5. Mencetak laporan</li> <li>6. Mengelola slide</li> </ol>	melakukan CRUD.
<i>Customer</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melihat produk</li> <li>2. Melihat kategori</li> <li>3. Mengelola keranjang</li> <li>4. Melakukan pemesanan</li> <li>5. Melakukan pembayaran</li> <li>6. Melihat dan menambah produk ke favorites</li> </ol>	Akses untuk melihat produk, kategori, mengelola keranjang, melakukan pemesanan produk, pembayaran, melihat produk, dan menambah produk ke favorite
<i>Guest</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melihat produk</li> <li>2. Mencari produk</li> </ol>	Akses ke menu yang ada dalam website untuk melihat produk dan mencari produk.

### 2.3.1 Pengguna 1

*Description of User* : Admin

*Role* : Admin

*Prerequisite* : Admin login ke Website Bulbul Creative-Ta

*Task description* : Admin mengelola produk, slide dan kategori seperti menambah, mengedit dan menghapus data produk, slide dan kategori. Serta dapat konfirmasi pesanan, melihat laporan dan mencetak laporan

### 3.2.2 Pengguna 2

*Description of User* : Customer

*Role* : Customer

*Prerequisite* : Customer login ke Website Bulbul Creative-Ta

*Task description* : Customer melihat produk, kategori, mengelola keranjang dimana menambah, mengedit, dan menghapus, melakukan pemesanan terhadap produk, melakukan pembayaran dan melihat serta menambah produk ke favorite

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 31 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

### 3.2.3 Pengguna 3

*Description of User* : *Guest*

*Role* : *Guest*

*Prerequisite* : *Guest* mengakses Website Bulbul Creative-Ta

*Task description* : *Guest* melihat informasi produk, kategori dan mencari produk.

## 2.4 Lingkungan

Sub bab ini akan menjelaskan tentang lingkungan sistem, mulai dari pengembangan, pengujian hingga pegoperasian website.

### 2.4.1 Pengembangan

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta terlampir dalam tabel 6.

**Tabel 6 Lingkungan Pengembangan**

Server	:	XAMPP
Database Engine	:	<i>phpMyAdmin</i>
Installed Software	:	<i>Mozilla Firefox, google Chrome, Apache</i>
Operating System	:	<i>Windows 11</i>
Minimum Storage	:	8 GB

### 2.4.2 Pengujian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian rancang bangun website Bulbul Creative -Ta terlampir pada tabel 7.

**Tabel 7 Lingkungan Pengujian**

Server	:	<i>XAMPP</i>
Database Engine	:	<i>phpMyAdmin</i>
Installed Software	:	<i>Mozilla Firefox, google Chrome, Apache</i>
Operating System	:	<i>Windows 11</i>
Minimum Storage	:	8 GB

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 32 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



### 2.4.3 Pengoperasian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian rancang bangun website Bulbul Creative -Ta terlampir pada tabel 8.

**Tabel 8 Lingkungan Pengoperasian**

Server	:	<i>XAMPP</i>
Database Engine	:	<i>phpMyAdmin</i>
Installed Software	:	<i>Mozilla Firefox, google Chrome, Apache</i>
Operating System	:	<i>Windows 11</i>
Minimum Storage	:	8 GB

### 2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Website dapat diakses dengan browser yang mendukung penggunaan HTML 5 dan PHP, seperti *mozilla Firefox* dan *google chrome*. Sistem dapat diakses apabila *user* telah memiliki akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Sistem dapat diakses oleh *user* dengan bantuan aplikasi penyedia server seperti *XAMPP*. Sistem ini juga nantinya akan bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi penyedia server, maka sistem ini tidak bisa diakses oleh *user*.

### 2.6 Dokumentasi Pengguna

Daftarkan semua dokumentasi yang perlu dibuatkan oleh pengembang untuk keperluan pengguna misalnya manual produk, bantuan online, tutorial, dll). Tentukan juga format atau standar dokumen yang sudah ada sebelumnya, jika hendak diacu.

### 2.7 Asumsi dan Kebergantungan

Adapun asumsi dan kebergantungan dalam penegmbangan rancang bangun website Bulbul Creative-Ta adalah sebagai berikut :

Asumsi :

1. Setiap tahapan yang dilakukan dalam pengerjaan proyek adalah sesuai dan tepat dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Segala data-data yang dikumpulkan baik dari client dan dosen pembimbing adalah benar adanya.

Kebergantungan :

1. Data yang nantinya ada dalam sistem merupakan data yang benar adanya
2. Client harus mengetahui fitur dalam website beserta fungsi dan tata cara penggunaa.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 33 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3 Kebutuhan Rinci

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai website secara spesifik yang mencakup antarmuka, kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dari website yang akan dibangun.

#### 3.1 Kebutuhan Antarmuka

Sub bab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka yang terdapat dalam website. Kebutuhan antarmuka dalam website terdiri dari antarmuka website, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras dan antarmuka komunikasi. Secara detail, antarmuka website akan di jelaskan dalam sub - sub berikut.

##### 3.1.1 Antarmuka Sistem

Rancang bangun website Bulbul Creative-Ta dikembangkan dalam belum website. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun.

##### 3.1.2 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta adlah GUI (*Graphical User Interface*). Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antar pengguna dengan website membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Monitor  
Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan
2. Keyboard  
Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam website
3. Mouse  
Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai pointer kursor di layar monitor)

Tampilan layar atau *user interface* terlampir pada gambar berikut :

##### 3.1.2.1 Tampilan Halaman Registrasi

Tampilan halaman registrasi terlampir pada gambar berikut.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 34 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Tampilan halaman login terlampir pada gambar berikut.



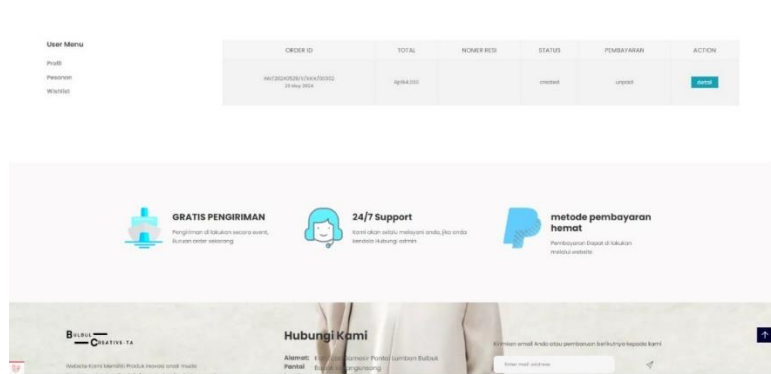
Tampilan halaman produk terlampir pada gambar berikut.



<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 35 dari 93</b>
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

### 3.1.2.5 Tampilan Halaman Pesanan

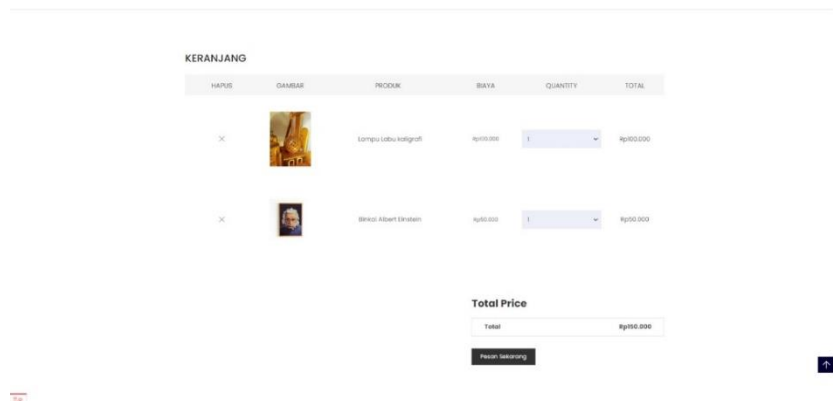
Tampilan halaman pesanan terlampir pada gambar berikut.



Gambar 35 Tampilan Halaman Pesanan

### 3.1.2.8 Tampilan Halaman Keranjang

Tampilan halaman keranjang terlampir pada gambar berikut.

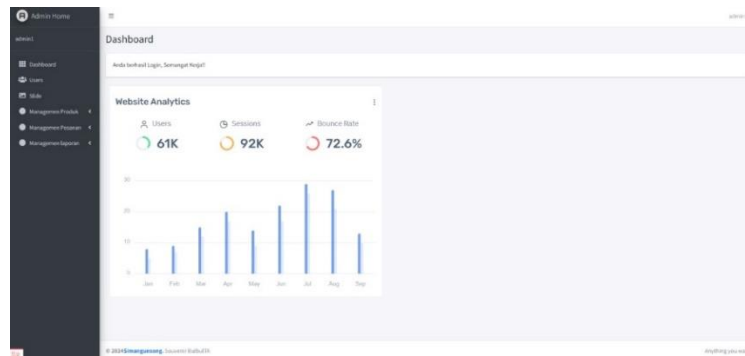


Gambar 36 Tampilan Halaman Keranjang

### 3.1.2.10 Tampilan Halaman Melihat Grafik

Tampilan halaman melihat halaman grafik terlampir pada gambar berikut.

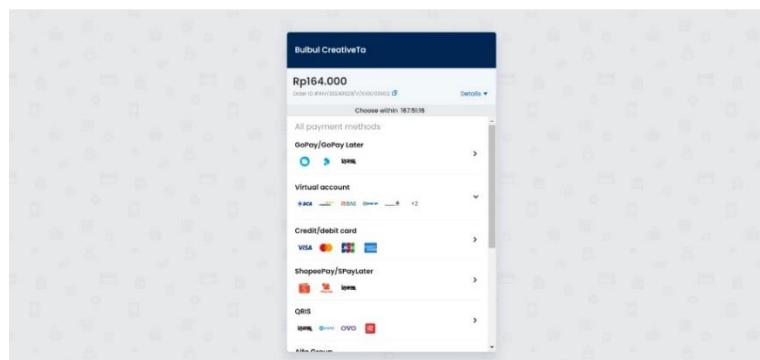
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 36 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Gambar 37 Tampilan Halaman Melihat Grafik

### 3.1.2.11 Tampilan Halaman Pemesanan dan Pembayaran

Tampilan halaman pemesanan dan pembayaran terlampir pada gambar berikut.



Gambar 38 Tampilan Halaman Pemesanan dan Pembayaran

### 3.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan lalu menghasilkan keluaran dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari hardware interface adalah menjalankan sistem atau perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat berinteraksi dengan sistem adalah keyboard, *laptop/PC*, dan *mouse*.

### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan rancang bangun Website Bulbul Creative-Ta adalah sebagai berikut:

1 DBMS : *phpMyAdmin*

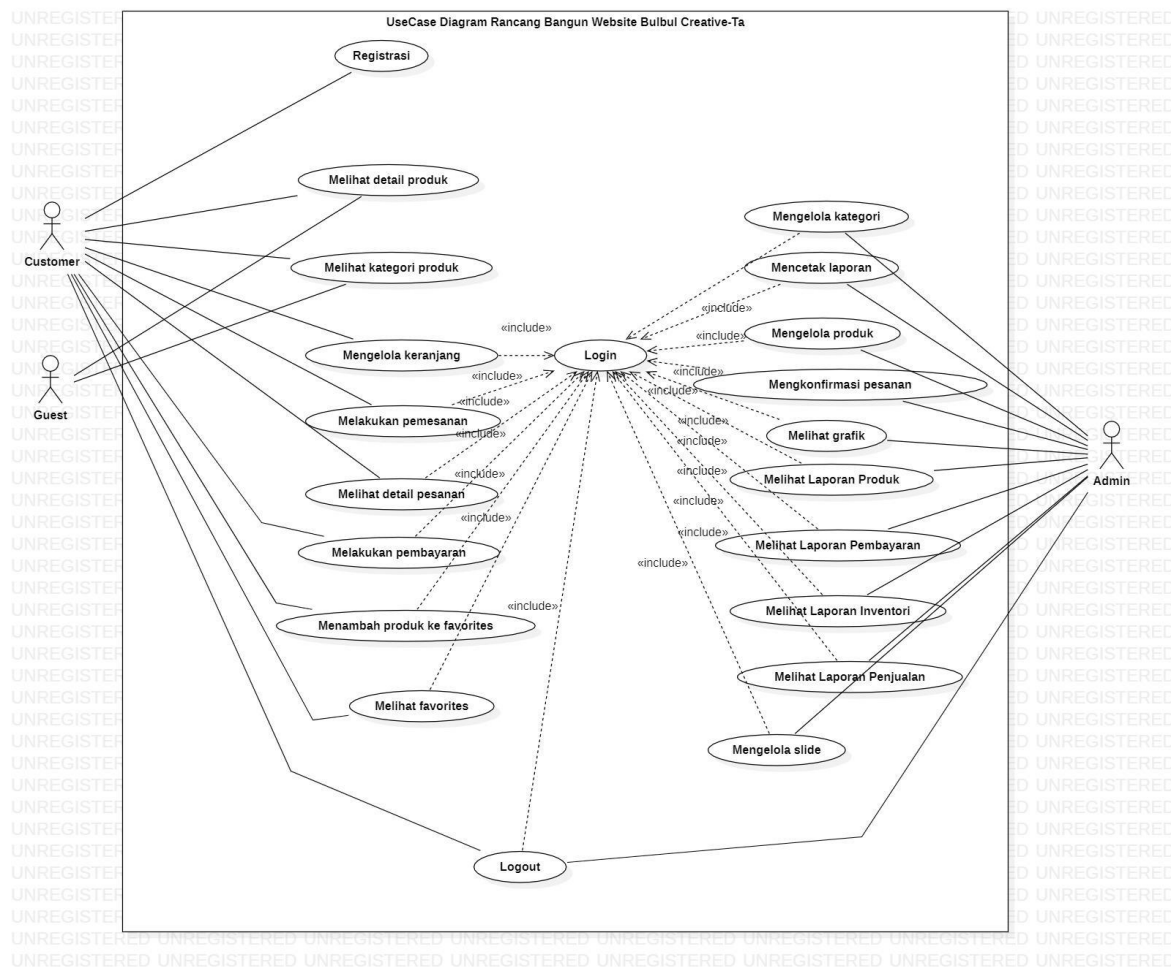
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 37 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

- 2 Browser : *Google Chrome, Mozilla Firefox*
- 3 *Text Editor* : Perangkat lunak berisi data yang deprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu
- 4 Sistem Operasi *Windows 11*
- 5 Bahasa pemrograman : PHP
- 6 Aplikasi database : Apache
- 7 Perangkat tambahan : Kondisi yang harus dipenuhi oleh system terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari client

### 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Deskripsi fungsional website digambarkan pada *use case* diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 38 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		



Gambar 39 Use Case Diagram Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta

### 3.2.1 Fungsi/Fitur 1

Fungsi atau fitur pertama dari sistem informasi ini adalah fungsi registrasi.

#### 3.2.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh *customer* untuk melakukan pendaftaran akun, agar *customer* memiliki akun untuk dapat *login* dan mengakses sistem.

#### 3.2.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat semua menu yang ada di website dan ingin melakukan pemesanan produk, *user* harus terlebih dahulu melakukan login. Jika *customer* belum memiliki akun, maka *user* harus melakukan registrasi terlebih dahulu. *Customer* akan mengisi *form* registrasi yang sudah disediakan oleh sistem.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 39 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.1.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 9 merupakan *use case scenario* dari fungsi registrasi.

**Tabel 9 Use Case Scenario Registrasi**

<i>Use case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use case Name</i>	Registrasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana customer melakukan registrasi ke dalam website.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	<i>Customer</i> mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan registrasi <i>Customer</i> memiliki username dan password	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Customer</i> memilih tombol Registrasi	
		2. Sistem menampilkan halaman registrasi
	3. <i>Customer</i> mengisi form registrasi	
	4. <i>Customer</i> memilih tombol Register	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	



### 3.2.2 Fungsi/Fitur 2

Fungsi atau fitur kedua dari sistem informasi ini adalah fungsi login.

#### 3.2.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh *Admin* untuk dapat mengelola semua menu dalam website dan *customer* untuk dapat melakukan pemesanan produk dalam website.

#### 3.2.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* dan *customer* melakukan login, maka *admin* dan *customer* harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Jika *admin* atau *customer* memasukkan *username* atau *password* yang tidak valid maka sistem akan menampilkan alert “*incorrect username and password*”. Fungsi login merupakan langkah pertama bagi admin untuk dapat mengelola menu dalam website.

#### 3.2.2.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 10 merupakan *use case scenario* dari fungsi *login*

**Tabel 10 Use Case Scenario Login**

<i>Use case ID Number</i>	UC-02	
<i>Use case Name</i>	Login	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> dan <i>customer</i> melakukan masuk ke dalam sistem.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i> mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk serta mengelola semua menu dalam sistem dan <i>customer</i> memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk mengakses semua fitur di website dan melakukan pemesanan produk.	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i> berhasil melakukan <i>login</i> .	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> dan <i>customer</i> memilih tombol Login	

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 41 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

		2. Sistem menampilkan halaman login
	3. <i>Admin dan customer memasukkan username dan password</i>	
		4. Sistem memvalidasi data <i>login admin dan customer</i>
		5. Sistem menemukan data <i>admin</i> lalu menampilkan halaman utama <i>admin</i> dan sistem menemukan data <i>customer</i> lalu menampilkan halaman <i>customer</i> .
<i>Alternative Flow of Events</i>	1a. Jika <i>Admin</i> atau <i>Customer</i> salah memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i> maka sistem akan menampilkan alert “ <i>incorrect username or password</i> ”.  1b. Jika <i>password</i> dan <i>username</i> tidak terdaftar maka tidak akan bisa melakukan login	
<i>Extension Points</i>	-	

### 3.2.3 Fungsi/Fitur 3

Fungsi atau fitur ketiga dari sistem informasi ini adalah melihat detail produk.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 42 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat detail produk digunakan oleh *admin*, *guest* dan *customer* untuk melihat detail produk pada sistem seperti deskripsi, harga produk, jumlah produk dan lain sebagainya.

### 3.2.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem informasi ini, *user* dapat melihat detail data produk.

### 3.2.3.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 11 merupakan *use case scenario* dari fungsi mencari data produk.

**Tabel 11 Use case Scenario Mencari Data Produk**

<i>Use case ID Number</i>	UC-03	
<i>Use case Name</i>	Melihat Detail Produk	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor melihat informasi data produk yang ada pada Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Primary Actor</i>	<i>User (Admin, guest dan customer)</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat detail produk	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
		1. Sistem menampilkan halaman home
	2. <i>User</i> memilih menu salah satu produk	
		3. Sistem menampilkan halaman yang berisikan detail produk

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 43 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

	4. <i>User</i> melihat tampilan halaman yang berisikan produk souvenir batak	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

### 3.2.4 Fungsi/Fitur 4

Fungsi atau fitur keempat dari sistem informasi ini adalah menambah produk.

#### 3.2.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah produk digunakan oleh *admin* untuk menambahkan produk-produk di sistem.

#### 3.2.4.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menambah produk.

#### 3.2.4.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 12 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menambah produk.

**Tabel 12 Use case Scenario menambah produk**

<i>Use case ID Number</i>	UC-04
<i>Use case Name</i>	Menambah produk
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat menambah produk.
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil menambah produk	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu produk	
		6. Sistem menampilkan halaman produk
	7. Admin memilih tombol tambah	
		8. Sistem menampilkan halaman tambah produk
	9. Admin mengisi form tambah produk	
	10. Admin memilih tombol Save	

		11. Sistem menampilkan produk yang baru ditambahkan di halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.5 Fungsi/Fitur 5

Fungsi atau fitur kelima dari sistem informasi ini adalah mengedit produk.

##### 4.2.5.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit informasi produk souvenir digunakan oleh *admin* untuk mengedit informasi produk souvenir yang pernah ditambahkan sebelumnya.

##### 4.2.5.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat mengedit informasi produk souvenir.

##### 4.2.5.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 13 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi mengedit produk.

Tabel 13 Use case Scenario mengedit produk

<i>Use case ID Number</i>	UC-05
<i>Use case Name</i>	Mengedit produk
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat mengedit produk.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 46 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengedit produk	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu produk	
		6. Sistem menampilkan halaman produk
	7. Admin memilih produk yang ingin ditambah	
	8. Admin memilih action edit	
		9. Sistem menampilkan halaman edit produk
	10. Admin memilih tombol Save	

		11. Sistem menampilkan produk yang baru ditambahkan di halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.6 Fungsi/Fitur 6

Fungsi atau fitur keenam dari sistem informasi ini adalah menghapus produk.

##### 4.2.6.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus produk digunakan oleh *admin* untuk menghapus produk.

##### 4.2.6.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menghapus produk.

##### 4.2.6.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 14 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menghapus produk.

**Tabel 14 Use case Scenario menghapus produk**

<i>Use case ID Number</i>	UC-06
<i>Use case Name</i>	Menghapus produk
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat menghapus produk.
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Secondary Actor</i>	-

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 48 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus produk	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu produk	
		6. Sistem menampilkan halaman produk
	7. Admin memilih produk yang ingin dihapus	
	8. Admin memilih action hapus	
		9. Sistem menampilkan produk yang sudah di hapus di halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	

<i>Extension Points</i>	-
-------------------------	---

#### 4.2.7 Fungsi/Fitur 7

Fungsi atau fitur ketujuh dari sistem informasi ini adalah fungsi melihat kategori.

##### 4.2.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus produk digunakan oleh *admin* untuk melihat kategori.

##### 4.2.7.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat melihat kategori.

##### 4.2.7.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 15 merupakan use case scenario dari fungsi melihat kategori.

**Tabel 15 Use case Scenario Melihat Kategori**

<i>Use case ID Number</i>	UC-07	
<i>Use case Name</i>	Melihat Kategori	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor melihat kategori yang ada pada Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Primary Actor</i>	<i>User (Admin, guest dan customer)</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat kategori	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>User</i> mengakses website	

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 50 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. User meng klik button Klik Disini	
		4. Sistem menampilkan halaman product
	5. User melihat kategori produk	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.8 Fungsi/Fitur 8

Fungsi atau fitur kedelapan dari sistem informasi ini adalah menambah kategori.

##### 4.2.8.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah kategori digunakan oleh *admin* untuk menambahkan kategori di sistem.

##### 4.2.8.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menambah kategori.

##### 4.2.8.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 16 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menambah kategori.

Tabel 16 Use case Scenario menambah kategori

<i>Use case ID Number</i>	UC-08
<i>Use case Name</i>	Menambah kategori

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 51 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat menambah kategori.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menambah kategori	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu kategori	
		6. Sistem menampilkan halaman kategori
	7. Admin memilih tombol tambah	
		8. sistem menampilkan halaman tambah kategori
	9. Admin mengisi form tambah kategori	

	10. Admin memilih tombol Save	
		11. Sistem menampilkan kategori yang baru ditambahkan di halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.9 Fungsi/Fitur 9

Fungsi atau fitur kesembilan dari sistem informasi ini adalah mengedit kategori.

##### 4.2.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah produk digunakan oleh *admin* untuk mengedit kategori.

##### 4.2.9.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat mengedit produk.

##### 4.2.9.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 17 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi mengedit kategori.

**Tabel 17 Use case Scenario mengedit kategori**

<i>Use case ID Number</i>	UC-09
<i>Use case Name</i>	Mengedit Kategori
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat mengedit kategori.
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 53 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengedit kategori	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu kategori	
		6. Sistem menampilkan halaman kategori
	7. Admin memilih kategori yang akan diedit	
	8. Admin memilih action edit	
		9. Sistem menampilkan halaman edit kategori
	10. Admin mengisi form edit kategori	
	11. Admin memilih tombol save	

		12. Sistem menampilkan kategori yang sudah di edit halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.10 Fungsi/Fitur 10

Fungsi atau fitur kesepuluh dari sistem informasi ini adalah menghapus kategori.

##### 4.2.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah produk digunakan oleh *admin* untuk menghapus kategori.

##### 4.2.10.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menghapus kategori.

##### 4.2.10.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 18 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menghapus kategori.

Tabel 18 Use case Scenario menghapus kategori

<i>Use case ID Number</i>	UC-10
<i>Use case Name</i>	Menghapus kategori
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat menghapus kategori.
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Secondary Actor</i>	-
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 55 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Post Condition</i>	Admin berhasil menghapus kategori	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Admin memilih menu manajemen produk	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. Admin memilih sub menu kategori	
		6. Sistem menampilkan halaman kategori
	7. Admin memilih kategori yang ingin dihapus	
	8. Admin memilih action hapus	
		9. Sistem menampilkan kategori yang sudah di hapus di halaman produk
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	



#### 4.2.11 Fungsi/Fitur 11

Fungsi atau fitur kesebelas dari sistem informasi ini adalah melihat keranjang.

##### 4.2.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat keranjang digunakan oleh *customer*.

##### 4.2.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat melihat keranjang.

##### 4.2.11.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 19 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi melihat keranjang.

**Tabel 19 Use Case Scenario Melihat Keranjang**

<i>Use case ID Number</i>	UC-11	
<i>Use case Name</i>	Melihat keranjang	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat keranjang	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melihat keranjang	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 57 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

	1. Customer memilih icon keranjang	
		2. Sistem menampilkan keranjang
	3. Customer melihat keranjang	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.12 Fungsi/Fitur 12

Fungsi atau fitur kedua belas dari sistem informasi ini adalah menambah keranjang.

##### 4.2.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah keranjang digunakan oleh *customer*.

##### 4.2.12.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat menambah keranjang.

##### 4.2.12.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 20 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menambah keranjang.

**Tabel 20 Use Case Scenario Menambah Keranjang**

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 58 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Use case ID Number</i>	UC-12	
<i>Use case Name</i>	Menambah keranjang	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat menambah keranjang	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	<i>Customer</i> berhasil menambah keranjang	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> memilih produk	
	2. <i>Customer</i> menambah produk ke keranjang	

		3. Sistem menampilkan produk berhasil ditambahkan ke keranjang
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.13 Fungsi/Fitur 13

Fungsi atau fitur ketiga belas dari sistem informasi ini adalah mengedit keranjang.

##### 4.2.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit keranjang digunakan oleh *customer*.

##### 4.2.13.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat mengedit keranjang.

##### 4.2.13.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 21 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi mengedit keranjang.

**Tabel 21 Use Case Scenario Mengedit Keranjang**

<i>Use case ID Number</i>	UC-13
<i>Use case Name</i>	Mengedit keranjang
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat mengedit keranjang

<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil mengedit keranjang	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Customer memilih icon keranjang	
		2. Sistem menampilkan keranjang
	3. Customer memilih keranjang dan mengedit dengan menambah jumlah produk	
		4. Sistem menampilkan keranjang yang diedit
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.14 Fungsi/Fitur 14

Fungsi atau fitur keempat belas dari sistem informasi ini adalah menghapus keranjang.

##### 4.2.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus keranjang digunakan oleh *customer*.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 61 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

#### 4.2.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat menghapus keranjang.

#### 4.2.14.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 22 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi menghapus keranjang.

**Tabel 22 Use Case Scenario Menghapus Keranjang**

<i>Use case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use case Name</i>	Menghapus keranjang	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat menghapus keranjang	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Customer berhasil menghapus keranjang	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengisi form login pada halaman sistem	
		2. Sistem menampilkan halaman admin
	3. Customer memilih keranjang dan menghapus keranjang	
		4. Sistem menampilkan bahwa keranjang berhasil dihapus

<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.15 Fungsi/Fitur 15

Fungsi atau fitur kelima belas dari sistem informasi ini adalah melakukan pemesanan dan pembayaran.

##### 4.2.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan pemesanan dan pembayaran digunakan oleh *customer*.

##### 4.2.15.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat melakukan pemesanan dan pembayaran.

##### 4.2.15.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 23 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi melakukan pemesanan dan pembayaran.

**Tabel 23 Use Case Scenario Melakukan Pemesanan dan Pembayaran**

<i>Use case ID Number</i>	UC-15
<i>Use case Name</i>	Melakukan pemesanan dan pembayaran
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melakukan pemesanan dan pembayaran
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>
<i>Secondary Actor</i>	-
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 63 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan pemesanan dan pembayaran	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	<i>Customer</i> memilih produk	
	1. <i>Customer</i> menambahkan ke keranjang	
		2. Sistem menampilkan keranjang
	3. <i>Customer</i> memilih tombol Pesan Sekarang	
		4. Sistem menampilkan form pemesanan
	5. <i>Customer</i> mengisi form pendaftaran	
	6. <i>Customer</i> menekan tombol Bayar	
		7. Sistem menampilkan metode pembayaran
	8. <i>Customer</i> memilih metode pembayaran	
		9. Sistem menampilkan virtual account
	10. <i>Customer</i> melakukan pembayaran	
		11. Sistem memvalidasi pembayaran
		12. Sistem menampilkan status pembayaran



	13. <i>Customer</i> melihat status pembayaran	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.16 Fungsi/Fitur 16

Fungsi atau fitur keenam belas dari sistem informasi ini adalah melihat detail pemesanan.

##### 4.2.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat detail pemesanan digunakan oleh *customer*.

##### 4.2.16.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat melihat detail pemesanan.

##### 4.2.16.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 24 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi melihat detail pemesanan.

**Tabel 24 Use Case Scenario Melihat Detail Pemesanan**

<i>Use case ID Number</i>	UC-16
<i>Use case Name</i>	Melihat Detail Pemesanan
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat detail pemesanan
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 65 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Customer berhasil melihat detail pemesanan	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Customer</i> memilih produk	
		2. Sistem menampilkan halaman wishlist
	3. <i>Customer</i> memilih menu Order	
	4. <i>Customer</i> melihat detail pesanan	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.17 Fungsi/Fitur 17

Fungsi atau fitur ketujuh belas dari sistem informasi ini adalah melakukan konfirmasi pesanan.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 66 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

#### 4.2.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan konfirmasi pesanan digunakan oleh *customer*.

#### 4.2.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses website, *customer* dapat melakukan konfirmasi pesanan.

#### 4.2.17.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 25 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi melakukan konfirmasi pesanan.

**Tabel 25 Use Case Scenario Melakukan Konfirmasi Pesanan**

<i>Use case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use case Name</i>	Melakukan Konfirmasi Pesanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melakukan konfirmasi pesanan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Customer berhasil melakukan konfirmasi pesanan	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu Management Pesanan	
		2. Sistem menampilkan halaman management pesanan
	3. <i>Admin</i> memilih sub menu Pesanan	

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 67 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

		4. Sistem menampilkan halaman sub menu pesanan
	5. <i>Admin</i> menekan action view	
		6. Sistem menampilkan halaman detail order
	7. <i>Admin</i> mengkonfirmasi pesanan	
		8. Sistem memvalidasi pesanan
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.18 Fungsi/Fitur 18

Fungsi atau fitur kesebelas dari sistem informasi ini adalah fungsi melihat laporan produk.

##### 4.2.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus produk digunakan oleh *admin* untuk melihat laporan produk.

##### 4.2.18.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat melihat laporan produk.

##### 4.2.18.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 26 merupakan use case scenario dari fungsi melihat detail laporan produk.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 68 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

**Tabel 26 Use case Scenario Melihat Laporan produk**

<i>Use case ID Number</i>	UC-18	
<i>Use case Name</i>	Melihat laporan produk	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor melihat laporan produk yang ada pada Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat laporan produk	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu managemen laporan	
		2. Sistem menampilkan halaman managamen laporan
	3. <i>Admin</i> memilih sub menu produk	
		4. Sistem menampilkan halaman sub menu produk
	5. <i>Admin</i> melihat laporan produk	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.19 Fungsi/Fitur 19

Fungsi atau fitur kesembilan belas dari sistem informasi ini adalah fungsi melihat laporan pembayaran.

##### 4.2.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus produk digunakan oleh *admin* untuk melihat laporan pembayaran.

##### 4.2.19.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat melihat laporan pembayaran.

##### 4.2.19.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 27 merupakan use case scenario dari fungsi melihat detail laporan pembayaran.

**Tabel 27 Use case Scenario Melihat Laporan pembayaran**

<i>Use case ID Number</i>	UC-19	
<i>Use case Name</i>	Melihat laporan pembayaran	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor melihat laporan pembayaran yang ada pada Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat laporan pembayaran	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 70 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

	1. <i>Admin</i> memilih menu manajemen laporan	
		2. Sistem menampilkan halaman manajemen laporan
	3. <i>Admin</i> memilih sub menu pembayaran	
		4. Sistem menampilkan halaman sub menu pembayaran
	5. <i>Admin</i> melihat laporan pembayaran	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.20 Fungsi/Fitur 20

Fungsi atau fitur Kedua puluh dari sistem informasi ini adalah fungsi melihat laporan penjualan.

##### 4.2.20.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus produk digunakan oleh *admin* untuk melihat laporan penjualan.

##### 4.2.20.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat melihat laporan penjualan.

##### 4.2.20.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 28 merupakan use case scenario dari fungsi melihat detail laporan penjualan.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 71 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

**Tabel 28 Use case Scenario Melihat Laporan Penjualan**

<i>Use case ID Number</i>	UC-20	
<i>Use case Name</i>	Melihat laporan penjualan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor melihat laporan penjualan yang ada pada Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Website Bulbul Creative-Ta	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat laporan penjualan	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu managemen laporan	
		2. Sistem menampilkan halaman managamen laporan
	3. <i>Admin</i> memilih sub menu penjualan	
		4. Sistem menampilkan halaman sub menu penjualan
	5. <i>Admin</i> melihat laporan penjualan	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	



<i>Extension Points</i>	-
-------------------------	---

#### 4.2.21 Fungsi/Fitur 21

Fungsi atau fitur kedua puluh satu dari sistem informasi ini mencetak laporan.

##### 4.2.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mencetak laporan digunakan oleh customer.

##### 4.2.21.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat customer mengakses website, customer dapat mencetak laporan.

##### 4.2.21.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 29 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi mencetak laporan

**Tabel 29 Use Case Scenario Mencetak Laporan**

<i>Use case ID Number</i>	UC-21	
<i>Use case Name</i>	Mencetak laporan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat mencetak laporan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mencetak laporan	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>Basic Flow of Events</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu manajemen laporan	

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 73 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

		2. Sistem menampilkan halaman manajemen laporan
	3. Admin memilih sub menu yang akan dicetak	
		4. Sistem menampilkan halaman
	5. Admin memilih opsi cetak PDF atau Excel	
		6. Sistem menampilkan halaman sub menu penjualan
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.22 Fungsi/Fitur 22

Fungsi atau fitur kedua puluh dua dari sistem informasi ini adalah fungsi menambah slide

##### 4.2.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah slide digunakan oleh *admin*.

##### 4.2.22.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menambah slide

##### 4.2.22.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 30 merupakan use case scenario dari fungsi menambah slide.

**Tabel 30 Use Case Scenario Menambah Slide**

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 74 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

<i>Use case ID Number</i>	UC-22	
<i>Use case Name</i>	Menambah slide	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat menambah slide	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil menambah slide	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu slide	
		2. Sistem menampilkan halaman slide
	3. <i>Admin</i> memilih tombol tambah	
		4. Sistem menampilkan form tambah slide
	5. <i>Admin</i> mengisi form tambah slide dan menekan tombol Save	
		6. Sistem menampilkan bahwa slide berhasil ditambahkan
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	

<i>Extension Points</i>	-
-------------------------	---

#### 4.2.23 Fungsi/Fitur 23

Fungsi atau fitur kedua puluh tiga dari sistem informasi ini adalah fungsi mengedit slide

##### 4.2.23.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit slide digunakan oleh *admin*.

##### 4.2.23.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat mengedit slide

##### 4.2.23.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 31 merupakan use case scenario dari fungsi mengedit slide.

**Tabel 31 Use Cse Scenario Mengedit Slide**

<i>Use case ID Number</i>	UC-23	
<i>Use case Name</i>	Mengedit slide	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat mengedit slide	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengedit slide	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu slide	

		2. Sistem menampilkan halaman slide
	3. <i>Admin</i> memilih icon edit	
		4. Sistem menampilkan form edit slide
	5. <i>Admin</i> mengisi form edit slide dan menekan tombol Save	
		6. Sistem menampilkan bahwa slide berhasil diedit
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.24 Fungsi/Fitur 24

Fungsi atau fitur kedua puluh empat dari sistem informasi ini adalah fungsi menghapus slide

##### 4.2.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus slide digunakan oleh *admin*.

##### 4.2.24.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem informasi ini, *admin* dapat menghapus slide

##### 4.2.24.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel merupakan use case scenario dari fungsi menghapus slide.

**Tabel 32 Use Case Scenario Menghapus Slide**

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 77 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Use case ID Number</i>	UC-24	
<i>Use case Name</i>	Menghapus slide	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat menghapus slide	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus slide	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu slide	
		2. Sistem menampilkan halaman slide
	3. <i>Admin</i> memilih slide yang akan dihapus dan menekan icon hapus	
		4. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
	5. <i>Admin</i> memilih sub menu kategori	
		6. Sistem memvalidasi
		7. Sistem menampilkan bahwa slide berhasil dihapus

<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.25 Fungsi/Fitur 25

Fungsi atau fitur kedupuluh lima dari sistem informasi ini adalah melihat favorit.

##### 4.2.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat favorit digunakan oleh customer.

##### 4.2.25.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat customer mengakses website, customer dapat melihat favorit.

##### 4.2.25.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 33 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi melihat favorit.

**Tabel 33 Use Case Scenario Melihat Favorite**

<i>Use case ID Number</i>	UC-25
<i>Use case Name</i>	Melihat favorit
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat favorit
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>
<i>Secondary Actor</i>	-

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 79 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	<i>Customer</i> berhasil menambah favorit	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Customer</i> memilih icon favorit	
		2. Sistem menampilkan halaman favorit
		3. Sistem menampilkan bahwa keranjang berhasil dihapus
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.26 Fungsi/Fitur 26

Fungsi atau fitur kedua puluh enam dari sistem informasi ini adalah menambah favorit.

##### 4.2.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah favorit digunakan oleh customer.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 80 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



#### 4.2.26.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat customer mengakses website, customer dapat menambah favorit.

#### 4.2.26.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel berikut merupakan *use case dari scenario* dari fungsi menambah favorit

**Tabel 34 Use Case Scenario Menambah Favorite**

<i>Use case ID Number</i>	UC-26	
<i>Use case Name</i>	Menambah favorit	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat menambah favorit	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Customer berhasil menambah favorit	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Customer memilih produk	
		2. Sistem menampilkan

		produk
	3. Customer menekan icon love	
		4. Sistem menampilkan pop up berhasil ditambahkan ke favorit
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.27 Fungsi/Fitur 27

Fungsi atau fitur kedua puluh tujuh dari sistem informasi ini adalah melihat inventaris.

##### 4.2.27.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat inventaris digunakan oleh admin.

##### 4.2.27.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengakses website, customer dapat melihat inventaris.

##### 4.2.27.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 35 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi melihat inventaris

**Tabel 35 Use Case Scenario Melihat Inventaris**

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 82 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Use case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use case Name</i>	Melihat inventaris	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat inventaris	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil melihat inventaris	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin memilih menu Manajemen Laporan	
		2. Sistem menampilkan halaman manajemen laporan
	3. Admin memilih sub menu Inventory	

		4. Sistem menampilkan halaman sub menu inventory
	5. Admin melihat halaman inventory	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.28 Fungsi/Fitur 28

Fungsi atau fitur kedua puluh delapan dari sistem informasi ini adalah melihat data pengiriman.

##### 4.2.28.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat data pengiriman digunakan oleh admin.

##### 4.2.28.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengakses website, admin dapat melihat data pengiriman.

##### 4.2.28.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 36 merupakan *use case dari scenario* dari fungsi melihat data pengiriman.

**Tabel 36 Use Case Scenario Melihat Data Pengiriman**

<i>Use case ID Number</i>	UC-28
---------------------------	-------

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 84 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

<i>Use case Name</i>	Melihat data pengiriman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat data pengiriman	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil melihat data pengiriman	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin memilih menu Management Pesanan	
		2. Sistem menampilkan halaman management pesanan
	3. Admin memilih menu sub menu Pengiriman	

		4. Sistem menampilkan halaman sub menu pengiriman
	5. <i>Admin</i> melihat data pengiriman	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

#### 4.2.29 Fungsi/Fitur 29

Fungsi atau fitur kedua puluh sembilan dari sistem informasi ini adalah melihat grafik.

##### 4.2.29.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat grafik digunakan oleh admin.

##### 4.2.29.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengakses website, admin dapat melihat grafik.

##### 4.2.29.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 37 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi melihat grafik.

**Tabel 37 Use Case Scenario Melihat Grafik**

<i>Use case ID Number</i>	UC-29
---------------------------	-------

<i>Use case Name</i>	Melihat grafik	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat melihat grafik	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil melihat grafik	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengakses halaman dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	6. Admin melihat grafik	
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	

<i>Extension Points</i>	-
-------------------------	---

### 4.2.30 Fungsi/Fitur 30

Fungsi atau fitur ketiga puluh dari sistem informasi ini adalah logout.

#### 4.2.30.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi logout digunakan oleh *admin* dan *customer*.

#### 4.2.30.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* dan *customer* mengakses website, *admin* dan *customer* dapat logout.

#### 4.2.30.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 38 merupakan *use case* dari *scenario* dari fungsi logout.

**Tabel 38 Use Case Scenario Logout**

<i>Use case ID Number</i>	UC-30	
<i>Use case Name</i>	Logout	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana aktor dapat logout	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i>	
<i>Secondary Actor</i>	-	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i> telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>customer</i> berhasil logout	
<i>Basic Flow of Events</i>	Actor's Action	System's Response

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA02-04-2024</b>	<b>Halaman 88 dari 93</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



	1. <i>Admin</i> dan <i>customer</i> mengakses halaman dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> dan <i>customer</i> memilih menu Logout	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>guest</i>
<i>Alternative Flow of Events</i>	-	
<i>Extension Points</i>	-	

### 3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Berikut adalah *non functional requirement* pada rancang bangun Website Bulbul Creative-Ta.

Tabel 39 Kebutuhan Non Fungsional

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-01	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh <i>admin</i> , <i>customer</i> dan <i>guest</i> . Namun, untuk penggunaan fitur tertentu, pengguna harus memiliki akun dan sistem ini dapat diakses kapan saja.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 89 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem ini dapat gagal diakses apabila terjadi gangguan jaringan pengguna.
NF-03	<i>Ergonomy</i>	Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman.
NF-04	<i>Portability</i>	Sistem ini dapat diakses dan digunakan dengan browser <i>Microsoft Edge</i> , <i>Google Chrome</i> , dan <i>Mozilla Firefox</i> .
NF-05	<i>Response Time</i>	Aplikasi dapat menampilkan respon atau hasil dalam waktu yang cepat.
NF-06	<i>Security</i>	Aspek keamanan yang digunakan adalah <i>username</i> dan <i>password</i> yang akan menjaga kerahasiaan akun.

### 3.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Performansi perancangan program pada rancang bangun website Bulbul Creative-Ta yang diharapkan adalah dapat berjalan pada sistem atau *platform* apapun yang mendukung website serta waktu pengaksesan tidak membutuhkan waktu yang lama.

### 3.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Kebutuhan non-fungsional pada bagian keselamatan, yang diperlukan oleh website adalah sebagai berikut :

1. Website akan menampilkan notifikasi keberhasilan suatu proses atau tidak
2. Website akan menyajikan informasi serta petunjuk yang dapat dengan mudah dipahami oleh user dalam menggunakan website

### 3.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Untuk keamanan dan privasi dari website, perangkat harus menggunakan aplikasi antivirus untuk mencegah virus yang dapat merusak semua data dalam system.

### 3.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Kebutuhan kualitas lain yang terdapat dalam website adalah adanya kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan website.

### 3.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan pada bagian operasional yang diperlukan dalam website adalah sebagai berikut:

1. Website Bulbul Creative-Ta dapat diakses melalui komputer, laptop, ataupun *handphone*.

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 90 dari 93
<p>Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan</p> <p>Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del</p>		

2. Sistem dapat diakses dengan *browser* dan aplikasi bantuan penyambung server, seperti XAMPP.
3. *Customer* harus memiliki akun agar dapat melakukan pemesanan terhadap produk souvenir
4. *Email* dan *password* yang dimasukkan ketika *login* ke sistem harus tepat dan benar.
5. *Admin*, yaitu orang yang dapat melakukan pengelolaan terhadap sistem dan pelanggan dapat melihat informasi dalam sistem.

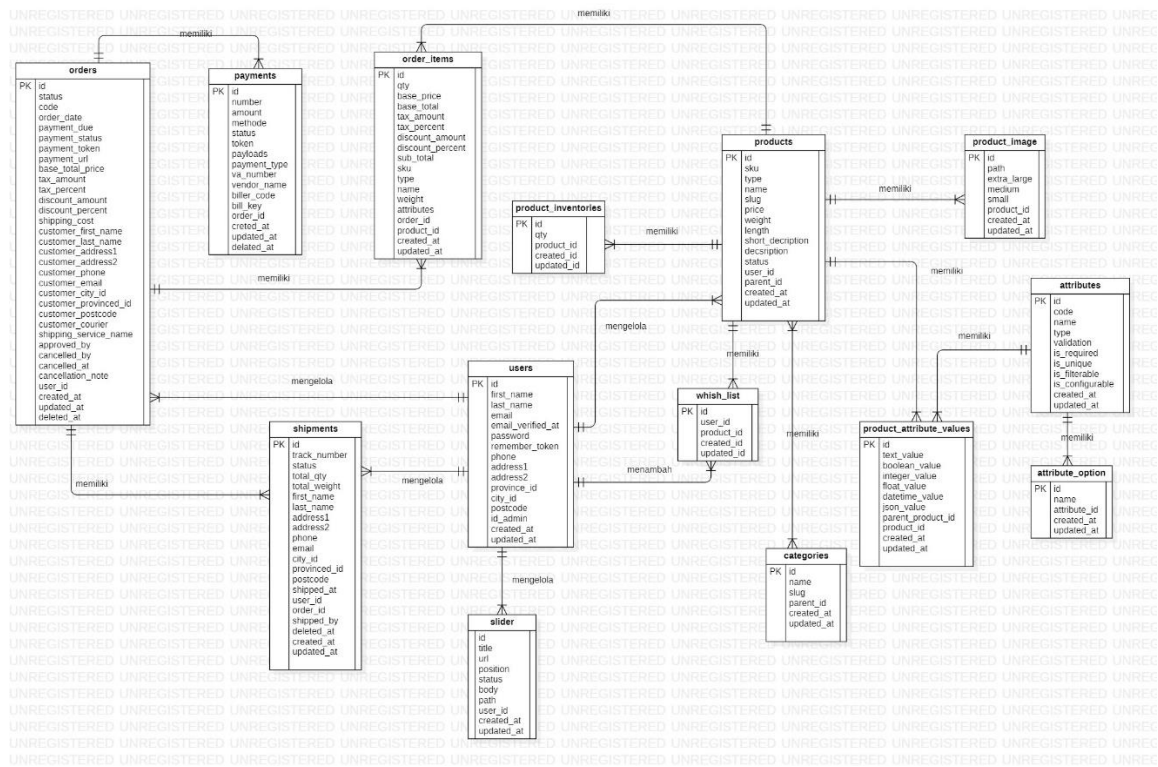
IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 91 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan		
Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 4 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan website Bulbul Creative-Ta adalah sebagai berikut :

### 4.1 Entity Relationship Diagram

Gambar merupakan ER\_Diagram yang dirancang untuk membangun rancang bangun website Bulbul Creative-Ta.



Gambar 40 ER-Diagram Rancang Bangun Website Bulbul Creative-Ta

## 5 Lampiran A: Glossary

Bab ini menjelaskan *glossary* atau kata-kata sulit yang ada di dalam dokumen.

<i>Current system</i>	: Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh user
<i>Developer</i>	: Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan system
<i>User</i>	: Orang yang dapat mengakses dan menggunakan system yang akan dibangun
<i>Software</i>	: Perangkat lunak berisi data yang deprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu
<i>Client</i>	: Orang yang akan menggunakan layanan system saat telah dikembangkan
<i>Requirement</i>	: Kondisi yang harus dipenuhi oleh system terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari client
Admin	: Orang yang bertugas untuk melakukan pengontrolan terhadap system agar dapat berjalan dengan baik
Fitur	: Menu yang terdapat dalam system

IT Del	SRS-PA02-04-2024	Halaman 93 dari 93
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan  Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		