

**SKPL-0001**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

### **Penjualan Makanan Sehat berbasis Online**

Dipersiapkan oleh:

Ananda Fitri Karimah 1301170774

Nisa Aulia 1301174657


Kholishoh Nur azizah 1301174664

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu,Bandung

Indonesia

|   |                         |          |                           |
|---|-------------------------|----------|---------------------------|
|  <b>Program Studi S1</b><br><b>Teknik</b><br><b>Informatika</b><br><b>-</b><br><b>Fakultas Informatika</b> | <b>Nomor Dokumen</b>    |          | <b>Halaman</b>            |
|   | <b><i>SKPL-0001</i></b> |          | <b>41</b>                 |
|   | <b>Revisi</b>           | <b>A</b> | <i>Tgl: 22 April 2019</i> |

## Daftar Perubahan

| Revisi   | Deskripsi   |
|----------|---|
| <b>A</b> | Memecah usecase update inventory menjadi edit dan delete items inventory, menambahkan dan membenahi beberapa proses pada semua usecase diagram, membenahi diksi yang tidak konsisten pada halaman satu dengan yang lainnya. |
| <b>B</b> |   |
| <b>C</b> |   |
| <b>D</b> |   |
| <b>E</b> |   |
| <b>F</b> |   |
| <b>G</b> |   |

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

## Daftar Halaman Perubahan

| Halaman | Revisi                              | Halaman | Revisi                        |
|---------|-------------------------------------|---------|-------------------------------|
| 5       | Penggantian referensi               | 23      | Mengganti <i>usecase</i>      |
| 7       | Penambahan                          |         | <i>scenario</i> update        |
| 9       | lingkungan operasi.                 |         | inventory menjadi             |
|         | Memecah <i>usecase</i>              |         | edit items inventory          |
|         | <i>diagram</i> update               | 25      | Menambahkan                   |
|         | inventory menjadi                   |         | usecase scenario              |
|         | <i>delete</i> dan <i>edit items</i> |         | <i>delete items inventory</i> |
|         | <i>inventory</i>                    | 29-31   | Menambahkan fitur             |
| 13      | Menambahkan dan                     |         | notifikasi                    |
|         | merubah <i>usecase</i>              | 32-35   | Mengubah beberapa             |
|         | <i>diagram</i>                      |         | proses                        |
| 14      | Menambahkan fitur                   | 36      | Menambahkan                   |
|         | notifikasi                          |         | <i>usecase scenario</i>       |
| 16-17   | Menambahkan fitur                   | 38      | Penggantian class             |
|         | notifikasi                          |         | diagram                       |
| 18-20   | Merubah beberapa                    | 39      | Penggantian isi dari          |
|         | kata-kata agar lebih                |         | antarmuka pengguna            |
|         | dimengerti                          |         |                               |
| 21-22   | Merubah beberapa                    |         |                               |
|         | proses pasa <i>usecase</i>          |         |                               |
|         | <i>scenario</i>                     |         |                               |

# Daftar Isi

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Daftar Perubahan.....</b>                        | <b>1</b>  |
| <b>Daftar Halaman Perubahan.....</b>                | <b>2</b>  |
| <b>Daftar Isi .....</b>                             | <b>3</b>  |
| <b>1. Pendahuluan .....</b>                         | <b>4</b>  |
| 1.1    Tujuan Penulisan Dokumen.....                | 4         |
| 1.2    Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen .....        | 4         |
| 1.3    Definisi, Singkatan, dan Akronim .....       | 4         |
| 1.4    Referensi.....                               | 5         |
| <b>2. Deskripsi Global Perangkat Lunak.....</b>     | <b>6</b>  |
| 2.1    Statement of Objective Perangkat Lunak ..... | 6         |
| 2.2    Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak .....  | 6         |
| 2.3    Profil dan Karakteristik Pengguna.....       | 7         |
| 2.4    Lingkungan Operasi.....                      | 7         |
| 2.5    Batasan Perangkat Lunak / Sistem .....       | 7         |
| 2.6    Asumsi dan Dependensi .....                  | 8         |
| <b>3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak .....</b>     | <b>9</b>  |
| 3.1    Deskripsi Kebutuhan .....                    | 9         |
| 3.1.1    Kebutuhan Fungsional.....                  | 9         |
| 3.1.2    Kebutuhan Non-Fungsional .....             | 12        |
| 3.2    Pemodelan Analisis .....                     | 13        |
| 3.2.1    Usecase Diagram.....                       | 13        |
| 3.2.2    Class Diagram .....                        | 34        |
| <b>4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....</b>        | <b>35</b> |
| 4.1    Antarmuka Pengguna .....                     | 35        |
| 4.2    Antarmuka Perangkat Keras.....               | 35        |
| 4.3    Antarmuka Perangkat Lunak.....               | 35        |
| 4.4    Antarmuka Komunikasi.....                    | 36        |
| <b>5. Requirements Lain.....</b>                    | <b>36</b> |

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan yang kami ingin sampaikan dalam penulisan dokumen ini adalah, kami ingin agar pembaca bisa mengetahui dengan lebih mudah apa saja yang ada di dalam aplikasi ini. Di dalam dokumen ini terdapat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak atau yang bisa di singkat SKPL. Kedepannya dokumen ini akan disebut SKPL dalam penulisannya.

## 1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Dokumen ini berisi tentang sistem informasi penjualan makanan sehat online. Sistem ini berbasis web, sehingga dapat diakses di website seperti google chrome, internet explorer, mozilla firefox, dan lain sebagainya. Aplikasi ini melayani bagi pengguna yang ingin membeli makanan yang sehat dengan mudah dan praktis.

## 1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Berikut adalah definisi, singkatan dan akronim yang ada di dalam dokumen ini.

1. SKPL adalah singkatan dari spesifikasi kebutuhan perangkat lunak
2. FR adalah singkatan dari *Functional Requirement* atau yang bisa disebut kebutuhan fungsional, dimana kebutuhan fungsional ini adalah menggambarkan fungsionalitas sistem.
3. NFR adalah singkatan dari *Non-Functional Requirement*. Yang bisa disebut juga kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan ini adalah kebutuhan yang dibutuhkan untuk mendukung sistem dari luar sistem.
4. DBMS adalah singkatan dari database management sistem. DBMS ini sendiri adalah sistem pengorganisasian dan pengolahan data pada database komputer
5. OS adalah singkatan dari *operating system*, yang mengatur sumber daya dari perangkat keras dan perangkat lunak.

## 1.4 Referensi

Dibawah ini adalah beberapa referensi yang kami ambil gayanya, tidak spresifik sama dengan referensi namun secara garis besar sama dengan kami sehingga kami memilihnya.

1. Spesifikasi Kebutuhan Perancangan Perangkat Lunak (SKPL)
2. Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Universitas Telkom
3. Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) IPB

## 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

### 2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Website yang kami buat adalah produk baru atau *self-contained product*. Kami memilih terobosan ini karena kami ingin membantu masyarakat yang ingin hidup sehat dengan cara menyediakan produk yang dijual berbasis online dengan tujuan memudahkan masyarakat dalam membeli makanan yang organik dan sehat untuk mendukung masyarakat yang ingin hidup sehat.

Fitur yang kami sediakan dalam aplikasi ini, yaitu customer dapat membeli makanan sehat dengan cepat, dan praktis. Selain itu tampilan muka dari aplikasi ini sangat mudah digunakan atau *user friendly*, sehingga berbagai kalangan, tua maupun muda dapat mengoperasikannya dengan mudah.

### 2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Website penjualan makanan sehat adalah sebuah web penjualan makanan yang dikhususkan pada orang yang ingin hidup sehat. Sistem pada web ini mewajibkan pengguna untuk membuat akun dengan mendaftar (mengisi data diri) terlebih dahulu.

Berikut ketentuan yang ada pada web ini:

- a. Pengguna harus membuat akun sebelum melakukan transaksi dengan mengisi beberapa data diri
- b. Interface awal menampilkan menu makanan sehat.
- c. Pengguna dapat mencari makanan yang diinginkan
- d. Pengguna dapat memilih dan membeli makanan yang sesuai dengan kebutuhan
- e. Pemesanan akan dilakukan melalui *web*, admin akan memproses jika pengguna sudah melakukan pembayaran
- f. Pembayaran bisa dilakukan dengan menggunakan kartu debit/kredit.

- g. Setiap makanan memiliki jumlah stoknya masing-masing yang akan selalu berkurang maupun bertambah saat dilakukan pembelian

## 2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Pengguna yang ingin membeli produk ini harus berumur 17 tahun terlebih dahulu atau yang sudah memiliki KTP, dikarenakan dalam registrasinya membutuhkan nomor ID. Sedangkan bagi pengguna yang ingin mengonsumsi produk kami minimal harus berumur 10 tahun. Produk ini juga dikhususkan untuk pembeli yang ingin mengonsumsi makanan sehat yang murah, higienis, dan praktis.

## 2.4 Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi yang kami digunakan adalah:

DBMS : MySQL

Tools : Sublime Text

Bahasa Pemrograman : php (Back-end),  
HTML(Front-end)

Operating System : windows, ios

## 2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Berikut ini adalah batasan perangkat lunak yang kami buat:

1. Customer harus memiliki akun
2. Customer harus memiliki internet supaya dapat membuka web
3. Barang yang kami jual merupakan barang baru karena diproduksi sendiri
4. Harga barang yang kami jual sangat berkualitas



## 2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi yang akan terjadi dalam penggunaan produk kami adalah:

1. Adanya percobaan penipuan pada proses jual beli.
2. Adanya keterlambatan pengiriman kepada pelanggan.
3. Adanya pengembalian barang.
4. Adanya ketidaksesuaian barang dengan pesanan pelanggan.

### 3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

Didalam deskripsi rinci perangkat lunak ini terdapat deskripsi kebutuhan, yang mana di dalamnya menjabarkan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Lalu selanjutnya ada pemodelan analisis, di dalam pemodelan analisis terdapat penjabaran mengenai *use case* skenario dan class diagram dari sistem informasi penjualan makanan sehat online.

#### 3.1 Deskripsi Kebutuhan

##### 3.1.1 Kebutuhan Fungsional

| No. | Kode Kebutuhan | Fungsi                 | Deskripsi  |
|-----|----------------|------------------------|--|
| 1.  | FR-01          | Registrasi             | Pengguna diharuskan membuat akun saat ingin melakukan pembayaran dengan mengisi data diri sesuai dengan data yang valid. |
| 2.  | FR-02          | Login                  | Pengguna melakukan login dengan cara memasukkan username dan password.   |
| 3.  | FR-03          | Edit items inventory   | Admin memasukkan data barang baru atau menambahkan stok barang kedalam sistem  |
| 4.  | FR-04          | Delete items Inventory | Admin melakukan penghapusan data   |

|    |       |                        |  |
|----|-------|------------------------|--|
|    |       |                        | Barang.  |
| 5. | FR-05 | Add items<br>Inventory | Admin menambahkan items baru kedalam database.   |
| 6. | FR-06 | ExploringMenu          | Pengguna dapat melakukan pencarian makanan yang akan dipilih berdasarkan kategori yang sudah disediakan, lalu dengan katalog yang telah tersedia maupun melalui pencarian manual dengan cara memasukkan keyword di dalam pencarian manual. |
| 7. | FR-07 | Make Order             | Pengguna dapat melakukan pemesanan barang yang telah dimasukkan oleh pengguna kedalam trolinya   |

|    |       |         |  |
|----|-------|---------|--|
| 8. | FR-08 | Payment | Pengguna melakukan pembayaran via kredit atau debit.                               |
| 9. | FR-09 | Logout  | Akun akan otomatis keluar jika pengguna tidak menggunakannya dalam waktu 20 menit. |



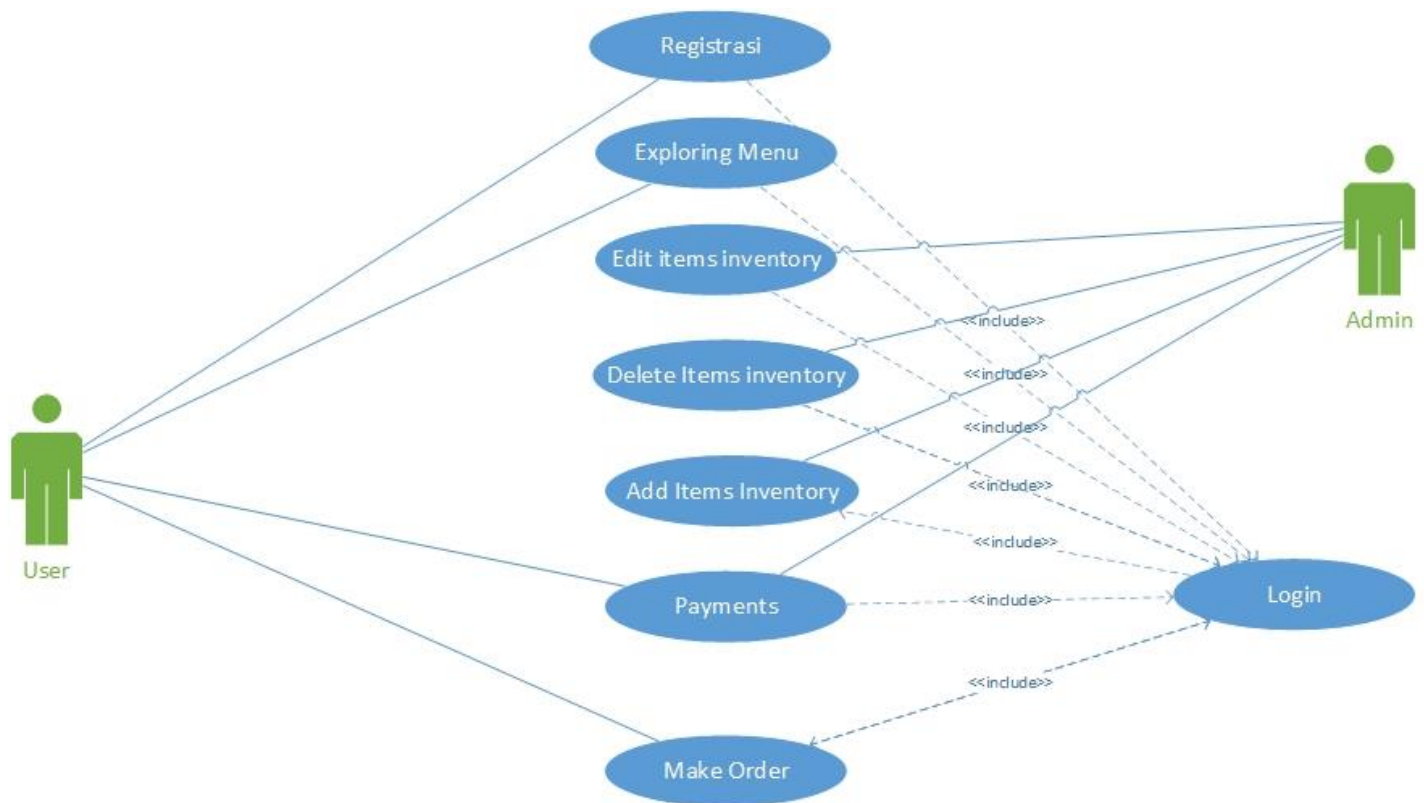
### 3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

| No.  | Quality      | Kode Kebutuhan | Deskripsi   |
|--|--------------|----------------|---|
| 1.   | Availability | NFR-01         | Sistem dapat digunakan selama 24 jam.   |
| 2.   | Security     | NFR-02         | Seluruh data barang hanya bisa oleh diubah oleh administrator atau yang biasa disebut admin.  |
| 3.   | Safety       | NFR-03         | Ketika pengguna salah memasukkan username atau password saat log in sebanyak 3 kali, maka kami menyediakan fitur bantuan yang mana bisa mereset password dengan cara mengirimkan password yang baru yang di <i>generate</i> otomatis oleh sistem, lalu password tersebut dikirim kan ke email pengguna yang sudah terdaftar sebelumnya saat registrasi. |
| 4.   | Portabnility | NFR-04         | Akses web dapat dilakukan di berbagai   |
| Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom   |              | SKPL-0001      | Halaman 12 dari 42  |
| <b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b> |              |                |   |

|    |             |        |  |
|----|-------------|--------|--|
|    |             |        | platform mobile maupun browser.                              |
| 5. | Respon Time | NFR-05 | Sistem dapat meng- <i>update</i> data terbaru selama 5 detik |

## 3.2 Pemodelan Analisis

### 3.2.1 Usecase Diagram



### 3.2.1.1 Usecase Scenario #1

|                |   |   |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case  | Registrasi  |   |
| Deskripsi      | Pengguna yang ingin menggunakan aplikasi harus membuat akun terlebih dulu agar memiliki username dan password |   |
| Pre-Kondisi    | Pengguna belum memiliki akun dan belum bisa melakukan login   |   |
| Post-Kondisi   | Pengguna memiliki username dan password untuk login   |   |
| Skenario Utama |   |   |
|                | Aktor   | Sistem  |
|                |   |   |
|                |   | 1. Sistem menampilkan halaman utama (halaman utama menampilkan banyak produk) |
|                | 2. Pengguna menuju laman register.  |   |
|                |   | 3. Sistem menampilkan formulir data diri.                                     |
|                | 4. Pengguna mengisi data diri dan membuat username dan password dikolom yang sudah disediakan.                |   |
|                |   | 5. Sistem menyimpan data registrasi pengguna ke database.                     |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <p>6. Sistem menampilkan notifikasi kepada pengguna, bahwa registrasi telah berhasil dan pengguna sudah bisa menggunakan akunnya.</p> |
|--|--|---|

| Skenario Eksepsional<br>(Alternative flow) |   |   |
|--|---|---|
|  | Aktor   | Sistem  |
|  | 1. Pengguna mengisi data diri dan membuat username dan password dikolom yang sudah disediakan.  |   |
|  |   | 2. Sistem menolak karena pengguna memasukkan data diri yang tidak sesuai atau username yang di masukkan kedalam sistem sudah dimiliki oleh pengguna lain. |
|  | 3. Pengguna kembali mengisi data diri sesuai dengan ketentuan atau pengguna mengisikan kolom username dengan username lain yang berbeda dengan username yang telah diinputkan |   |

|  |             |   |
|--|-------------|---|
|  | sebelumnya. |   |
|  |             | 4. Sistem menyimpan data registrasi pengguna ke dalam database.   |
|  |             | 5. Sistem menampilkan notifikasi bahwa registrasi telah berhasil dan pengguna sudah bisa menggunakan akunnya. |

### 3.2.1.2 Usecase Scenario #2

|  |   |  |                    |
|--|---|--|--------------------|
| Nama Use Case  | Login   |  |                    |
| Deskripsi  | Pengguna menginputkan username dan password yang sudah dibuat agar dapat masuk kedalam akun pengguna. |  |                    |
| Pre-Kondisi  | Pengguna ingin masuk kedalam akun.  |  |                    |
| Post-Kondisi   | Pengguna berhasil masuk kedalam akunnya menggunakan username dan password pengguna.                   |  |                    |
| Skenario Utama   |   |  |                    |
|  | Aktor   | Sistem   |                    |
|  | 1. Pengguna memasukkan username dan password.   |  |                    |
|  | 2. Pengguna mengklik tombol login.  |  |                    |
|  |   | 3. Sistem memvalidasi username dan password yang telah |                    |
| Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom   |   | SKPL-0001  | Halaman 16 dari 42 |
| <b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b> |   |  |                    |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |   | dimasukkan oleh pengguna dengan database yang tersedia.  |
|  | 4. Pengguna berhasil masuk ke dalam akunnya.        |  |
| Skenario Eksepsional<br>(Alternative flow) |   |  |
|  | Aktor   | Sistem   |
|  | 1. Pengguna memasukkan username dan password.       |  |
|  |   | 2. Sistem menolak username dan password yang dimasukkan pengguna.                                  |
|  |   | 3. Sistem menampilkan notifikasi bahwa username atau password yang dimasukkan oleh pengguna salah. |
|  | 4. Pengguna memasukkan ulang username dan password. |  |
|  |   | 5. Sistem memvalidasi  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | username dan password yang telah dimasukkan oleh pengguna dengan database yang tersedia. |
|  | 6. Pengguna berhasil masuk ke dalam akunnya. |  |

### 3.2.1.3 Usecase Scenario #3

|                |   |  |
|----------------|---|--|
| Nama Use Case  | Exploring Menu  |  |
| Deskripsi      | Pengguna mencari barang yang diinginkan dengan cara mencarinya pada katalog yang ada, atau dengan kategori yang telah disediakan maupun melalui pencarian manual. |  |
| Pre-Kondisi    | Pengguna belum bisa memilih barang yang diinginkan.   |  |
| Post-Kondisi   | Pengguna sudah memilih dan menemukan barang yang dia inginkan lalu memasukkannya ke dalam troli yang telah disediakan.  |  |
| Skenario Utama |   |  |
|                | Aktor   | Sistem   |
|                |   | 1. Sistem menampilkan data barang berbentuk katalog kepada pengguna. |
|                | 2. Pengguna mencari barang yang diinginkan di katalog yang telah tersedia   |  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | pada halaman utama  |  |
|  | 3. Jika pada katalog pengguna tidak menemukan barang yang dicari maka pengguna mencari barang dengan mengetikkan keyword di pencarian manual, atau dengan mencarinya berdasarkan kategori yang telah disediakan oleh sistem |  |
|  |   | 4. Sistem menampilkan barang barang yang tersedia kepada pengguna. |
| Skenario Eksepsional<br>(Alternative flow) |   |  |
|  | Aktor   | Sistem   |
|  |   | 1. Sistem menampilkan data barang berbentuk katalog                |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  |   | kepada pengguna.  |
|  | 2. Pengguna mencari barang sesuai katalog, pencarian manual atau dengan kategori yang telah ditampilkan |   |
|  |   | 3. Sistem tidak menampilkan apapun karena barang yang dicari tidak tersedia atau stock barang sudah habis.                  |
|  |   | 4. Sistem menampilkan notifikasi kepada pengguna bahwa barang yang dicari pengguna tidak ditemukan atau barang sudah habis. |
|  | 5. Pengguna mencari barang lain dengan metode yang sama.  |   |
|  |   | 6. Sistem menampilkan barang barang yang tersedia kepada pengguna.  |

#### 3.2.1.4 Usecase Scenario #4

|                |  |  |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case  | Make Order   |  |
| Deskripsi      | Pengguna melakukan pemesanan barang yang diinginkan    |  |
| Pre-Kondisi    | Pengguna belum membuat pesanan barang yang diinginkan  |  |
| Post-Kondisi   | Pengguna sudah memesan barang yang diinginkan          |  |
| Skenario Utama |  |  |
|                | Aktor  | Sistem   |
|                |  | 1. Sistem menampilkan barang yang sebelumnya telah dipilih oleh pengguna |
|                | 2. Pengguna memilih barang yang diinginkan             |  |
|                | 3. Pengguna memasukkan jumlah barang yang akan dipesan |  |
|                | 4. Pengguna melakukan konfirmasi pemesanan             |  |
|                |  | 5. Sistem menerima pemesanan dan   |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | menyimpannya<br>kedalam database.   |
|  |  | 6. Sistem<br>memberikan kode<br>pembayara kepada<br>pengguna.   |
|  | 7. Pengguna<br>menerima kode<br>pembayaran dari<br>sistem.         |   |
| Skenario Eksepsional (Alternative<br>flow) |  |   |
|  | Aktor  | Sistem  |
|  | 1. Pengguna<br>membuat pesanan<br>barang yang<br>dipilih           |   |
|  |  | 2. Sistem<br>membatalkan<br>pemesanan karena<br>stock barang yang<br>telah dimasukkan<br>ke dalam troli<br>sudah habis. |
|  | 3. Pengguna<br>membuat pesanan<br>baru dengan<br>barang yang lain. |   |
|  |  | 4. Sistem menerima<br>pemesanan dan   |

|  |  |                                 |
|--|--|---------------------------------|
|  |  | menyimpannya ke dalam database. |
|--|--|---------------------------------|

### 3.2.1.5 Usecase Scenario #5

|                |  |  |
|----------------|--|--|
| Nama Use Case  | Edit items Inventory   |  |
| Deskripsi      | Admin mengedit data dalam bentuk menambahkan data atau mengganti sebagian/seluruh data di dalam sistem |  |
| Pre-Kondisi    | Admin belum mengedit data barang   |  |
| Post-Kondisi   | Sistem bisa menampilkan data barang yang telah diedit oleh admin                                       |  |
| Skenario Utama |  |  |
|                | Aktor  | Sistem   |
|                | 1. Admin membuka menu kelola barang  |  |
|                |  | 2. Sistem menampilkan tampilan kelola barang.        |
|                | 3. Admin memilih tombol edit   |  |
|                |  | 4. Sistem menampilkan tampilan untuk mengedit barang |
|                | 5. Admin mengubah data barang  |  |
|                | 6. Admin menekan   |  |

|   |                                     |  |
|---|-------------------------------------|--|
|   | tombol simpan                       |  |
|   |                                     | 7. Sistem merekam data barang yang dirubah oleh admin.     |
|   |                                     | 8. Memproses dan menyimpan data barang kedalam database    |
|   |                                     | 9. Menampilkan data barang yang ditelah diubah oleh admin. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |                                     |  |
|   | Aktor                               | Sistem   |
|   | 1. Admin membuka menu kelola barang |  |
|   |                                     | 2. Sistem menampilkan tampilan kelola barang.              |
|   | 3. Admin memilih tombol edit        |  |
|   |                                     | 4. Sistem menampilkan tampilan untuk mengedit barang       |
|   | 5. Admin                            |  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | menginputkan data barang.  |   |
|  |  | 6. Sistem menolak inputan barang karena terdapat masukkan admin yang tidak memenuhi ketentuan yaitu angka yang dimasukkan tidak masuk akal seperti minus, decimal, dll. |
|  | 7. Admin menginputkan data barang kembali sesuai dengan ketentuan. |   |
|  |  | 8. Sistem memproses dan menyimpannya kedalam database   |

#### 3.2.1.6 Usecase Scenario #6

|               |   |
|---------------|---|
| Nama Use Case | Delete items Inventory                                |
| Deskripsi     | Admin menghapus sebagian/seluruh data di dalam System |
| Pre-Kondisi   | Admin belum menghapus data barang                     |
| Post-Kondisi  | Sistem bisa menampilkan data barang yang telah        |

|                |   |  |
|----------------|---|--|
|                | diubah oleh admin                               |  |
| Skenario Utama |   |  |
|                | Aktor   | Sistem   |
|                | 1. Admin membuka menu kelola barang             |  |
|                |   | 2. Sistem menampilkan tampilan kelola barang.                                    |
|                | 3. Admin memilih tombol hapus data barang.      |  |
|                |   | 4. Sistem menampilkan tampilan untuk menghapus data barang                       |
|                | 5. Admin menghapus sebagian/seluruh data barang |  |
|                | 6. Admin menekan tombol hapus.                  |  |
|                |   | 7. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi bahwa barang yang telah dipilih akan |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  | dihapus.  |
|   |  | 8. Sistem merekam data barang yang diubah oleh admin dan memproses dan menyimpan data barang kedalam database |
|   |  | 9. Sistem menampilkan data barang yang ditelaah diubah oleh admin.  |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  |   |
|   | Aktor                                      | Sistem  |
|   | 1. Admin membuka menu kelola barang        |   |
|   |  | 2. Sistem menampilkan tampilan kelola barang.   |
|   | 3. Admin memilih tombol hapus data barang. |   |
|   |  | 4. Sistem menampilkan tampilan untuk menghapus data   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | barang  |
|  | 5. Admin<br>menghapus<br>sebagian/seluruh<br>data barang.                      |   |
|  |  | 6. Sistem menolak<br>penghapusan<br>barang karena<br>terdapat<br>masukkan admin<br>yang tidak<br>memenuhi<br>ketentuan yaitu<br>angka yang ingin<br>dihapus melebihi<br>dari angka yang di<br>masukkan. |
|  | 7. Admin<br>menginputkan<br>data barang<br>kembali sesuai<br>dengan ketentuan. |   |
|  |  | 8. Sistem merekam<br>data barang yang<br>diubah oleh admin<br>dan memproses<br>dan menyimpan<br>data barang<br>kedalam database   |
|  |  | 9. Sistem   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | menampilkan notifikasi konfirmasi bahwa barang yang telah dipilih akan dihapus. |
|--|--|---|

#### 3.2.1.7 Usecase Scenario #7

|                |   |   |
|----------------|---|---|
| Nama Use Case  | Add Item Inventory                                |   |
| Deskripsi      | Admin menambahkan stok barang pada sistem         |   |
| Pre-Kondisi    | Admin ingin menambahkan stok pada barang tertentu |   |
| Post-Kondisi   | Admin sudah menambahkan stok barang.              |   |
| Skenario Utama |   |   |
|                | Aktor   | Sistem  |
|                | 1. Admin membuka menu kelola barang               |   |
|                |   | 2. Sistem menampilkan tampilan kelola barang. |
|                | 3. Admin memilih menu add item inventory          |   |



|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   |  |
|   |   | 4. Sistem menampilkan tampilan Add item inventory                              |
|   | 5. Admin mengganti data stock barang      |  |
|   |   | 6. Sistem memberikan notifikasi Kepada admin bahwa data telah berhasil masuk . |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |   |  |
|   | Aktor                                     | Sistem   |
|   | 1. Admin melakukan penambahan stok barang |  |
|   |   | 2. Sistem menolak karena tidak sesuai (angka minus, dll)                       |

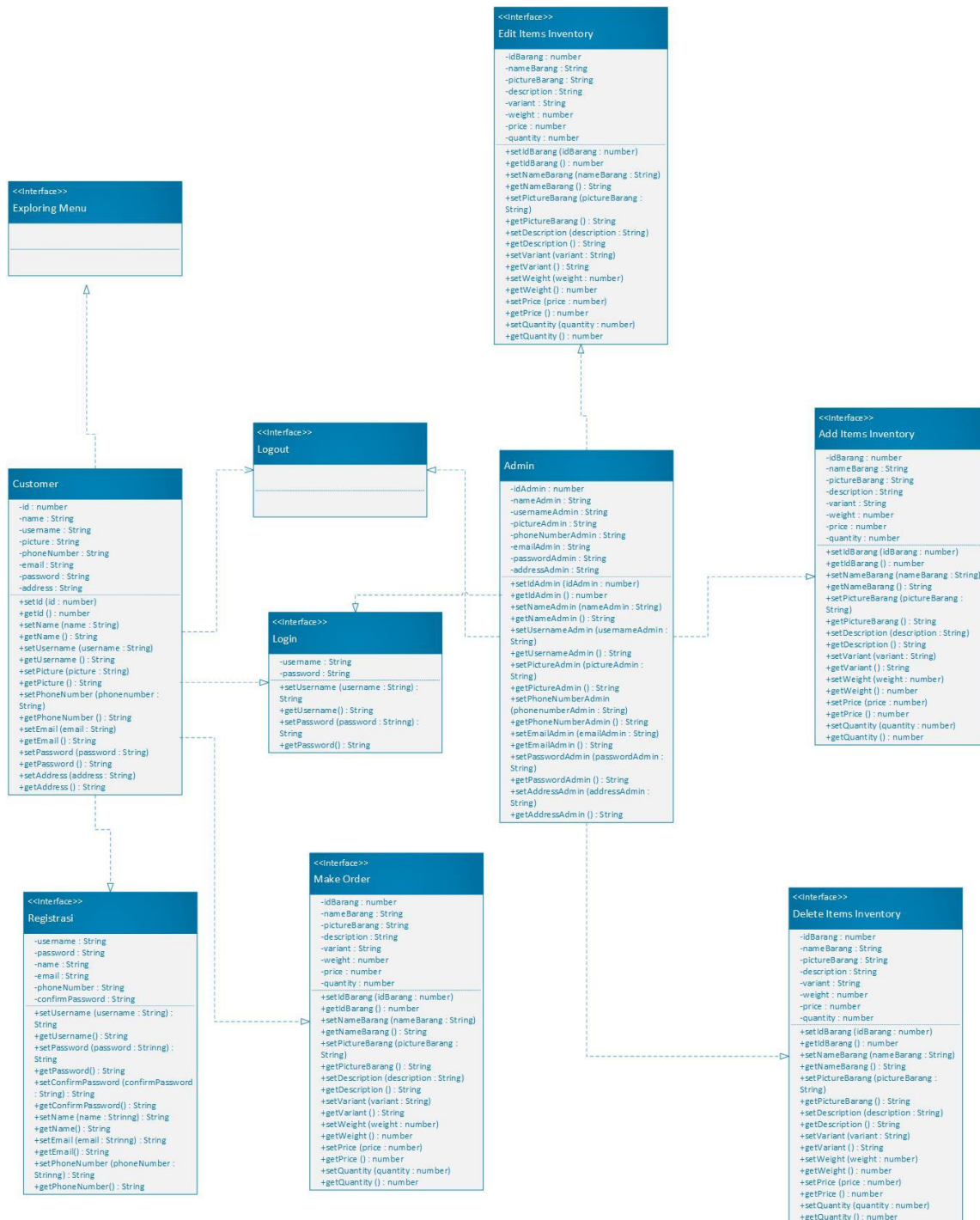
|  |                          |   |
|--|--------------------------|---|
|  | 3. Admin mengisi kembali |   |
|  |                          | 4. Sistem menerima karena sesuai dengan format                                  |
|  |                          | 5. Sistem memberikan notifikasi kepada admin bahwa data telah berhasil masukkan |

### 3.2.1.8 Usecase Scenario #8

|  |   |  |
|--|---|--|
| Nama Use Case                              | Logout  |  |
| Deskripsi                                  | Pengguna keluar dari sitem dengan cara menekan tombol logout. |  |
| Pre-Kondisi                                | Pengguna ingin keluar dari sistem.                            |  |
| Post-Kondisi                               | Pengguna telah keluar dari sistem.                            |  |
| Skenario Utama                             |   |  |
|  | Aktor   | Sistem   |
|  | 1. Pengguna menekan tombol logout.                            |  |
|  |   | 2.Sistem mengeluarkan pengguna dari akunnya.                             |
|  | 3. Pengguna keluar dari sistem.                               |  |
| Skenario Eksepsional<br>(Alternative flow) |   |  |
|  | Aktor   | Sistem   |
|  | 1. Pengguna menekan tombol logout                             |  |
|  |   | 3. Sistem memberikan notifikasi berupa konfirmasi kepada pengguna apakah |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | benar ingin keluar,<br>jika keluar ada<br>resiko transaksi<br>dibatalkan. |
|  | 4. Pengguna<br>memeberikan<br>konfirmasi bahwa<br>pengguna ingin keluar,<br>atau pengguna<br>menyelesaikan<br>transaksi terlebih<br>dahulu lalu keluar dari<br>sistem. |   |
|  |  | 5. Sistem mengeluarkan<br>pengguna dari sistem.                           |
|  | 6. Pengguna keluar<br>dari sistem.   |   |

### 3.2.2 Class Diagram:



## 4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

### 4.1 Antarmuka Pengguna

Ketika pengguna menggunakan aplikasi penjualan makanan online ini, maka pengguna akan berinteraksi dengan sistem kami yang di representasikan dengan *website* yang pengguna kunjungi. Lalu sistem kami menerima masukan dari pengguna dengan cara pengguna meng-klik atau mengisikan sesuatu kepada sistem. Hasil dari sistem kami bisa terlihat langsung pada layar moditor *gadget* masing-masing pengguna.

### 4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam mengakses perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. Modem/Sambungan internet

Modem atau sambungan internet ini sangat penting dikarenakan kita tidak akan bisa mengaksesnya tanpa sambungan internet/ dalam keadaan offline atau dengan kata lain internet adalah penghubung antara sisten dengan pengguna.

2. Smartphone/PC

Smartphone atau PC ini sangat penting karena jika kita ingin menelusuri tanpa smartphone atau PC kita tidak akan bias membukanya.

### 4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Software yang dapat digunakan web kami adakah:

- Internet explorer
- Google chrome
- Opera mini
- Mozilla firefox

- Uc browser
- dll

#### 4.4 Antarmuka Komunikasi

Proses komunikasi dalam sistem membutuhkan server yang dapat berfungsi untuk menjalankan website terbuka dalam jaringan internet.

## 5. Requirements Lain

### Lampiran A: Analysis Models

