

DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

WEBSITE MEMBACA DAN MENULIS CERITA

Dipersiapkan oleh:

Arief Prasetyo (05111740000021)

Lutfiyanti (05111740000036)

Arini Puspitasari (05111740000040)

Jurusan Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

| | | | | |
|--|---------------------------------------|------------------------|----------|-------------------|
| | Jurusan Teknik Informatika ITS | Nomor Dokumen | | Halaman |
| | | <i>SKPL-001</i> | | <i>1 / 48 hlm</i> |
| | | Revisi | <i>B</i> | 11 Mei 2020 |

DAFTAR PERUBAHAN

| Revisi | Deskripsi |
|--------|-----------|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |
| G | |

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

Daftar Halaman Perubahan

| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|---------|--------|---------|--------|
| | | | |

Daftar Isi

| | | |
|-------|--------------------------------|----|
| 1 | Pendahuluan | 9 |
| 1.1 | Tujuan Penulisan Dokumen | 9 |
| 1.2 | Lingkup Masalah | 9 |
| 1.3 | Definisi dan Istilah | 9 |
| 1.4 | Aturan Penamaan dan Penomoran | 10 |
| 1.5 | Referensi | 11 |
| 1.6 | Ikhtisar Dokumen | 11 |
| 2 | Deskripsi Umum Perangkat Lunak | 12 |
| 2.1 | Deskripsi Umum Sistem | 12 |
| 2.2 | Fungsi Produk | 13 |
| 2.3 | Karakteristik Pengguna | 14 |
| 2.4 | Batasan | 14 |
| 2.5 | Lingkungan Operasi | 15 |
| 3 | Deskripsi Umum Kebutuhan | 16 |
| 3.1 | Kebutuhan antarmuka eksternal | 16 |
| 3.1.1 | Antarmuka pengguna | 16 |
| 3.1.2 | Antarmuka perangkat keras | 16 |
| 3.1.3 | Antarmuka perangkat lunak | 16 |
| 3.1.4 | Antarmuka komunikasi | 16 |
| 3.2 | Deskripsi Fungsional | 17 |

| | |
|---|----|
| 3.2.1 Use Case Diagram | 17 |
| 3.2.2 Use Case Specification | 18 |
| 3.2.2.1 Fungsi 1: Melakukan Registrasi Akun | 18 |
| 3.2.2.2 Fungsi 2: Melakukan login | 23 |
| 3.2.2.3 Fungsi 3: Melakukan log out | 27 |
| 3.2.2.4 Fungsi 4: Mengedit data akun | 29 |
| 3.2.2.5 Fungsi 5 : Menghapus akun | 31 |
| 3.2.2.6 Fungsi 6 : Menampilkan cerita yang telah dibuat | 33 |
| 3.2.2.7 Fungsi 7 : Menghapus cerita yang telah dibuat | 35 |
| 3.2.2.8 Fungsi 8 : Menulis dan mempublish cerita | 37 |
| 3.2.2.9 Fungsi 9 :Mengedit cerita | 39 |
| 3.2.2.10 Fungsi 10 : Mencari dan membaca cerita | 41 |
| 3.2.2.11 Fungsi 11 : Memasukkan cerita ke perpustakaan | 45 |
| 3.2.2.12 Fungsi 12 : Mendaftar akun premium | 47 |
| 3.2.2.13 Fungsi 13 : Melihat daftar cerita yang ada di perpustakaan | 49 |
| 3.2.2.14 Fungsi 14 : Menjelajahi cerita berdasarkan kategori | 51 |
| 3.2.2.15 Fungsi 15 : Menampilkan log history pembaca dan penulis | 53 |
| 3.2.2.16 Fungsi 16 : Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna hari itu | 55 |
| 3.2.2.17 Fungsi 17 : Memberikan pesan di beranda pengguna lain | 57 |
| 3.2.2.18 Fungsi 18 : Memberikan komentar pada cerita | 59 |
| 3.2.2.19 Fungsi 19 : Terbebas dari iklan | 61 |

| | |
|--|----|
| 3.2.2.20 Fungsi 20 : Menyimpan bacaan secara offline | 63 |
| 3.3 Ringkasan Kebutuhan | 65 |
| 3.3.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional | 65 |

Daftar Tabel

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Aturan Penomoran | 9 |
| Tabel 2 Karakteristik pengguna | 14 |
| Tabel 3 Melakukan Registrasi Akun | 18 |
| Tabel 4 Melakukan login | 23 |
| Tabel 5 Melakukan log out | 27 |
| Tabel 6 Mengedit data akun | 29 |
| Tabel 7 Menghapus akun | 31 |
| Tabel 8 Menampilkan cerita yang telah dibuat | 33 |
| Tabel 9 Menghapus cerita yang telah dibuat | 35 |
| Tabel 10 Menulis dan mempublish cerita | 37 |
| Tabel 11 Mengedit cerita | 39 |
| Tabel 12 Mencari dan membaca cerita | 41 |
| Tabel 13 Memasukkan cerita ke perpustakaan | 45 |
| Tabel 14 Mendaftar akun premium | 47 |
| Tabel 15 Melihat daftar cerita yang ada di perpustakaan | 49 |
| Tabel 16 Menjelajahi cerita berdasarkan kategori | 51 |
| Tabel 17 Menampilkan log history pembaca dan penulis | 53 |
| Tabel 18 Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna hari itu | 55 |
| Tabel 19 Memberikan pesan di beranda pengguna lain | 57 |
| Tabel 20 Memberikan komentar pada cerita | 59 |

| | |
|--|----|
| Tabel 21 Terbebas dari iklan | 61 |
| Tabel 22 Menyimpan bacaan secara offline | 63 |
| Tabel 23 Ringkasan kebutuhan fungsional | 65 |
| Daftar Gambar | |
| Gambar 1 Arsitektur Diagram | 13 |
| Gambar 2 Use Case Diagram | 17 |

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)* untuk Website Membaca dan Menulis Cerita. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah Pengembang Website Membaca dan Menulis Cerita dan pengguna dari website ini, baik pembaca maupun penulis cerita dari semua kalangan. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Website Membaca dan Menulis Cerita, yaitu perangkat lunak yang berupa sebuah aplikasi web responsif yang digunakan untuk membaca ataupun memposting cerita oleh penulis. Website ini dapat melakukan hal - hal berikut, yaitu .

- Pengguna dapat menulis cerita
- Pengguna dapat membaca cerita
- Admin dapat melakukan pemantauan perkembangan sistem

Dengan adanya website ini diharapkan pihak pengguna, baik pembaca maupun penulis dapat menyalurkan kreativitasnya dalam bentuk cerita dengan mudah.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- o SRS : *Software Requirements Specification*, atau
- o SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
- o DPPL : Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- o TBD : *To Be Defined*

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Penomoran

| Hal/Bagian | Aturan Penomoran/Penamaan |
|------------------------------------|--|
| Kebutuhan Fungsional | SKPL-FUXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional pengguna ke-XX |
| Kebutuhan Fungsional | SKPL-FAXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional adminke-XX |
| Ringkasan kebutuhan fungsional | SKPL-Fxx dimana xx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 00 |
| Ringkasan kebutuhan non-fungsional | SKPL-NFxx dimana xx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 00 |

1.5 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Dennis, Alan, dkk. *System Analysis Design UML 5th edition*. John Wiley & Sons Inc.
2. Shelly, Gary B. dan Rosenblatt, Harry J. *System Analys and Design 9e*. Boston: Course Technology
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
4. Panduan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) Berorientasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan rincian sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
- Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan Website Membaca dan Menulis Cerita.
- Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi Website Membaca dan Menulis Cerita., yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak, dan kebutuhan lain dari website ini.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Membaca cerita ringan dapat menjadi salah satu pendorong budaya literasi di Indonesia. Terutama untuk kaum milenial yang cenderung menghindari topik cerita yang berat. Milenial saat ini terutama di kalangan umur remaja cenderung lebih menyukai cerita fiksi dengan alur yang ringan. Namun, mereka selalu mempunyai ketertarikan sendiri akan suatu tema topik cerita. Terkadang, cenderung sulit untuk menemukan cerita yang benar benar cocok untuk dibaca sampai akhir. Membeli buku fisik menjadi pilihan yang sulit karena kita cenderung tidak bisa melihat keseluruhan isi buku saat akan membeli. Jadi saat ternyata alur ceritanya tidak sesuai selera, buku tersebut justru akan ditinggalkan dan menghamburkan uang.

Selain itu, banyak orang-orang yang mampu membuat cerita fiksi entah karena memang hobi atau berniat menjadikannya profesi. Bagi yang mempunyai hobi, cerita mereka akan cenderung sia-sia apabila tidak dipublikasikan karena mungkin diluar sana ada yang menyukai cerita tersebut. Bagi yang ingin menjadikan menulis sebagai profesi, langkah awal penulis cenderung sulit untuk bisa mendapatkan kesempatan menerbitkan buku. Karena buku yang mereka terbitkan hanya di review oleh penerbit, jadi kurang mewakili apakah cerita dalam buku tersebut akan disukai masyarakat atau tidak.

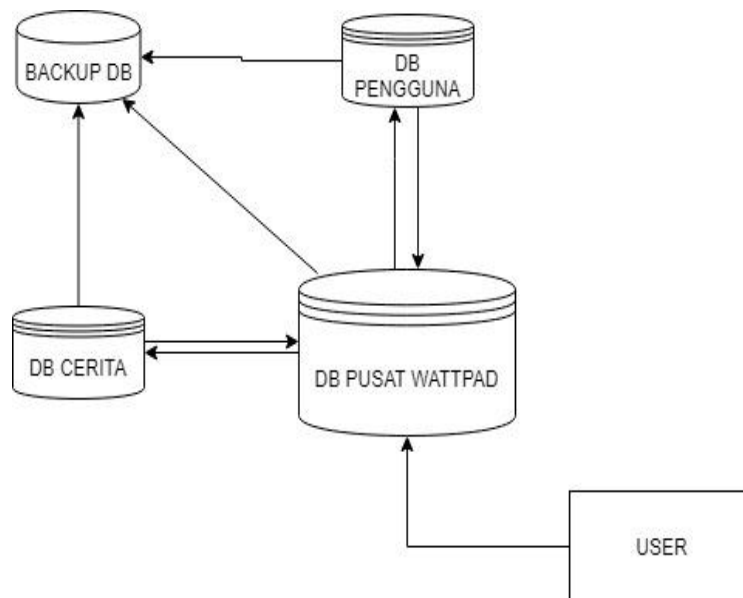
Karena itu, aplikasi untuk membaca dan menulis cerita (Wattpad) menjadi salah satu solusi untuk mempertemukan antara pembaca dan penulis cerita. Pembaca mendapatkan keuntungan dengan mendapatkan cerita gratis yang ringan untuk sehari hari. Pembaca juga dapat menemukan berbagai cerita yang diinginkannya. Cerita yang tersedia juga cenderung praktis untuk dibaca dan tidak menghabiskan memori untuk menyimpan cerita di smartphone.

Sebagai penulis, penulis bisa mempublisch ceritanya, sehingga ceritanya bisa mendapatkan apresiasi dari pembaca. Penulis juga bisa mendapatkan gambaran apakah ceritanya disukai oleh masyarakat atau tidak. Sehingga, cerita yang dipublikasikan bisa terus diperbaiki dan penulis bisa mengetahui sampai titik mana cerita akan diterbitkan sebagai buku. Penulis juga bisa mendapatkan penggemar setia yang diperkirakan akan membeli buku yang diterbitkan karena menyukai cerita yang penulis publikasikan di Wattpad.

Aplikasi Wattpad ini berbasis website dengan tampilan dinamis yang dapat dijadikan web app. User dari aplikasi ini terdiri dari user admin dan pengguna. User admin dapat melakukan pemantauan aplikasi wattpad dan melakukan tindakan terhadap akun atau cerita tertentu. Sementara pengguna dapat berperan sebagai pembaca atau penulis. Karena satu akun pengguna dapat memiliki akses untuk membaca cerita dan menulis cerita.

Arsitektur Diagram

Gambar 1 Arsitektur Diagram



2.2 Fungsi Produk

Situs Website Membaca dan Menulis Cerita ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. (SKPL-FU01) Melakukan registrasi akun.
2. (SKPL-FU02) Melakukan login akun.
3. (SKPL-FU03) Melakukan logout akun.
4. (SKPL-FU04) Mengedit data akun.
5. (SKPL-FU05) Menghapus akun.
6. (SKPL-FU06) Menampilkan cerita yang telah dibuat.
7. (SKPL-FU07) Menampilkan cerita yang ada di perpustakaan.
8. (SKPL-FU08) Menulis dan mempublish cerita.

9. (SKPL-FU09) Mengedit cerita.
10. (SKPL-FU10) Mencari dan membaca cerita.
11. (SKPL-FU11) Memasukkan cerita ke perpustakaan.
12. (SKPL-FU12) Mendaftar akun premium.
13. (SKPL-FU13) Melihat daftar cerita di perpustakaan.
14. (SKPL-FU14) Menjelajahi cerita berdasarkan kategori.
15. (SKPL-FA01) Menampilkan log history kegiatan pembaca dan penulis.
16. (SKPL-FA02) Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna hari itu.
17. (SKPL-FU15) Memberikan pesan di beranda pengguna lain
18. (SKPL-FU16) Memberikan komentar pada cerita
19. (SKPL-FU17) Terbebas dari iklan
20. (SKPL-FU18) Menyimpan bacaan secara offline

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Karakteristik pengguna

| Kategori Pengguna | Tugas | Hak Akses ke aplikasi | Kemampuan yang harus dimiliki |
|-------------------|---|---|---|
| Pengguna | Melakukan registrasi, login, logout, mengelola informasi akun, beralih ke akun premium, membaca cerita, dan menulis cerita. | Membuat dan mengedit data profilnya sendiri, menulis ceritanya sendiri, memasukkan buku ke perpustakaan, beralih ke akun premium. | Mampu mengoperasikan komputer dan menguasai lingkungan (<i>environment</i>) dari web Wattpad. |

| | | | |
|-------|--|--|---|
| Admin | Melakukan hal-hal teknis terkait dengan sistem, seperti memantau traffic aplikasi, melakukan pengelolaan cerita dan akun user. | Melihat statistik aplikasi dan melakukan pengelolaan cerita dan akun user. | Mampu mengoperasikan komputer dan menguasai lingkungan (<i>environment</i>) dari web Wattpad. |
|-------|--|--|---|

2.4 Batasan

Pengembangan Sistem Informasi Membaca dan Menulis Cerita (Wattpad) ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Wattpad tidak menerbitkan buku apapun meskipun cerita di publikasikan di wattpad.
2. Masalah hak cipta tidak menjadi tanggung jawab Wattpad karena aplikasi ini hanya untuk berbagi cerita tidak resmi atau murni ide dari setiap pengguna.
3. Wattpad lebih optimal jika diakses dari browser Firefox, Opera, Safari, Chrome, Edge.
21. Wattpad tidak menyediakan layanan apapun untuk menaikkan traffic suatu cerita yang dipublikasikan supaya banyak diakses oleh pembaca.

2.5 Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi untuk menjalankan Sistem Informasi Membaca dan Menulis Cerita ini dalam masyarakat umum.

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pengguna

Wattpad menggunakan web sebagai antarmuka penggunanya. Ketika pengguna masuk ke website Wattpad, maka pengguna akan ditampilkan halaman berupa halaman awal. Pada halaman awal tersebut akan tersedia informasi mengenai cerita cerita yang sedang populer. Selain itu, akan tersedia pilihan fitur pada bagian bar navigasi (terletak di atas halaman) yang berisi fitur-fitur berupa Login, Daftar Akun, Tentang Wattpad jika pengguna belum melakukan login, jika pengguna sudah log in, maka terdapat pilihan fitur utama di bagian navbar atas untuk menulis cerita, melihat perpustakaan, telusuri cerita, dan jelajahi untuk mencari cerita sesuai kategori.

Pada fitur membuat cerita akan ada halaman untuk menulis yang dilengkapi fitur fitur seperti microsoft word. Pengguna dapat melakukan custom tulisannya. Kemudian di bagian perpustakaan pengguna dapat melihat daftar cerita yang dimasukkannya yang ditampilkan dalam bentuk gambar sebagai cover, judul cerita, dan bar kecil untuk menggambarkan sampai mana pengguna membaca cerita tersebut.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Tidak ada.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Wattpad merupakan Sistem Informasi yang berdiri sendiri dan tidak terintegrasi dengan platform apapun.

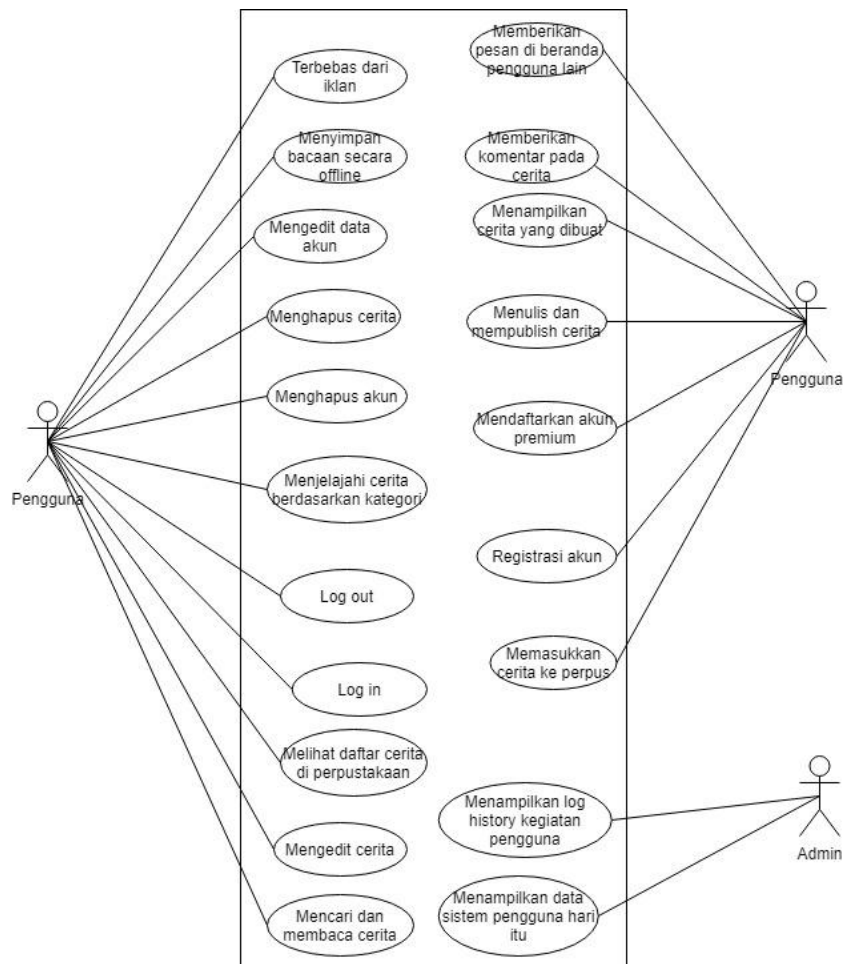
3.1.4 Antarmuka komunikasi

Komunikasi Wattpad yang digunakan adalah metode client-server pada jaringan intranet atau internet dan menggunakan protocol TCP/IP.

3.2 Deskripsi Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram

Gambar 2 Use Case Diagram



3.2.2 Use Case Specification

3.2.2.1 Fungsi 1: Melakukan Registrasi Akun

3.2.2.1.1 Skenario: (SKPL-FU01) Melakukan Registrasi

Tabel 3 Melakukan Registrasi Akun

| | | |
|---------------|---|--------|
| Kode Use Case | UC-01 | |
| Nama Use Case | Melakukan Registrasi Akun | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Penggunat membuat akun pada sistem. | |
| Relasi | <i>Directed Assocoative</i> | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum mempunyai akun | |
| Kondisi Akhir | Menambahkan akun pengguna dalam basis data dan pengguna menggunakan akun ini untuk melakukan login ke dalam sistem. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|--|--|
| <p>1. Pengguna membuka halaman registrasi.</p> <p>3. Pengguna mengisi form yang disediakan pada halaman registrasi. Form yang harus diisi berupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • email, • password. • nama pengguna,. • no. telepon <p>E1. Pengguna menekan tombol 'Back'.</p> | <p>2. Sistem menampilkan form registrasi.</p> <p>4. Sistem memeriksa data yang dimasukkan oleh pengguna.</p> <p>A1. Format email yang dimasukkan pengguna tidak valid.</p> <p>A2. Form yang dimasukkan pengguna tidak/belum lengkap.</p> |
|--|--|

5. Sistem menyimpan data pengguna ke dalam basis data.
6. Sistem menampilkan pesan bahwa data sudah tersimpan, selanjutnya meminta pengguna untuk login menggunakan akunnya.

| Alur Alternatif | |
|--|--|
| A1. Format email yang dimasukkan tidak valid. | |
| Aktor | Sistem |
| A1.2. Pengguna kembali ke alur nomor 3. | A1.1. Sistem akan menampilkan pesan error bahwa email yang dimasukkan tidak sesuai dengan format email yang benar. |
| A2. Isian yang dimasukkan pengguna tidak lengkap. | |
| Aktor | Sistem |
| | A2.1. Sistem menampilkan pesan error bahwa terdapat form isian data yang belum lengkap/belum diisi. |
| Eksepsi | |
| E1. Pengguna menekan tombol “Back” pada form registrasi. | |

| Aktor | Sistem |
|-------|--|
| | Sistem kembali menampilkan halaman awal. |

3.2.2.2 Fungsi 2: Melakukan login akun

3.2.2.2.1 Skenario: (SKPL-FU02) Melakukan login akun

Tabel 4 Melakukan login akun

| | | |
|---------------|--|--------|
| Kode Use Case | UC-02 | |
| Nama Use Case | Melakukan login akun | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna melakukan login akun dengan memasukkan email dan password. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum melakukan login akun | |
| Kondisi Akhir | Pengguna melakukan login akun dan status pada sistem menandakan bahwa akun telah login | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|--|---|
| <p>1. Pengguna menekan tombol login</p> <p>3. Pengguna menginputkan email dan password untuk login</p> <p>E1. Pengguna menekan tombol 'Back'.</p> <p>4. Pengguna menekan tombol 'masuk/login'</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman login</p> <p>5. Sistem memeriksa data yang dimasukkan oleh pengguna.</p> <p>A1. Format email yang dimasukkan pengguna tidak valid.</p> <p>A2. Form yang dimasukkan pengguna tidak/belum lengkap.</p> <p>A3. Akun yang sesuai tidak ditemukan</p> <p>6. Sistem menampilkan pesan bahwa data sudah tersimpan, selanjutnya meminta pengguna untuk login menggunakan akunnya.</p> |
|--|---|

Alur Alternatif

| A1. Format email yang dimasukkan tidak valid. | |
|---|--|
| Aktor | Sistem |
| A1.2. Pengguna kembali ke alur nomor 3. | A1.1. Sistem akan menampilkan pesan error bahwa email yang dimasukkan tidak sesuai dengan format email yang benar. |
| A2. Isian yang dimasukkan pengguna tidak lengkap. | |
| Aktor | Sistem |
| | A2.1. Sistem menampilkan pesan error bahwa terdapat form isian data yang belum lengkap/belum diisi. |
| A3. Akun yang sesuai tidak ditemukan | |
| | A3.1. Sistem menampilkan pesan error bahwa email atau password yang dimasukkan tidak benar |

| | |
|--|--|
| A3.1 Pengguna kembali ke alur nomor 3. | |
| Eksepsi | |
| E1. Pengguna menekan tombol “Back” pada form registrasi. | |
| Aktor | Sistem |
| | Sistem kembali menampilkan halaman awal. |

3.2.2.3 Fungsi 3: Melakukan log out akun

3.2.2.3.1 Skenario: (SKPL-FU03) Melakukan log out akun

Tabel 5 Melakukan log out akun

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-03 | |
| Nama Use Case | Melakukan log out | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login, dapat melakukan log out untuk mengakhiri sesinya | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | 1. Pengguna sudah melakukan login 2. Pengguna belum melakukan log out | |
| Kondisi Akhir | Pengguna melakukan logout dan sesi pada sistem sudah terhapus | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Pengguna menekan tombol log out. | 2. Sistem menampilkan pesan log out telah berhasil dan sesi akun tersebut di sistem terhapus |
|-------------------------------------|--|

3.2.2.4 Fungsi 4: Mengedit data akun

3.2.2.4.1 Skenario: (SKPL-FU04) Mengedit data akun

Tabel 6 Mengedit data akun

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-04 | |
| Nama Use Case | Mengedit data akun | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login, dapat mengedit akunnya pada halaman yang telah disediakan. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | 3. Pengguna belum melakukan perubahan data akun. 4. Pengguna sudah melakukan login | |
| Kondisi Akhir | Pengguna dapat mengubah data akun yang dimiliki. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Pada dashboard, pengguna menekan tombol 'pengaturan'.4. Tekan tombol 'Edit' jika ingin melakukan perubahan pada item tersebut.5. Isikan perubahan yang diinginkan.6. Tekan tombol 'Submit' ketika semua perubahan yang diinginkan telah dilakukan. | <ol style="list-style-type: none">2. Sistem menampilkan halaman 'pengaturan' pengguna yang berisi informasi yang telah diisi ketika melakukan registrasi akun.3. Sistem menampilkan tombol 'Edit' pada item yang dapat dilakukan perubahan. |
|--|--|

3.2.2.5 Fungsi 5: Menghapus akun

3.2.2.5.1 Skenario: (SKPL-FU03) Menghapus akun

Tabel 7 Menghapus akun

| | | |
|---------------|--|--|
| Kode Use Case | UC-05 | |
| Nama Use Case | Menghapus akun | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login, dapat menghapus akunnya pada halaman yang telah disediakan. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Akun pengguna masih tersedia dan terdaftar. | |
| Kondisi Akhir | Akun pengguna telah terhapus. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Pada dashboard, pengguna menekan tombol 'pengaturan'.4. Tekan tombol 'Tutup Akun' jika ingin menghapus akun yang terdaftar. | <ol style="list-style-type: none">2. Sistem menampilkan halaman 'pengaturan' pengguna yang berisi informasi yang telah diisi ketika melakukan registrasi akun.3. Sistem menampilkan tombol 'Tutup Akun'. |
|---|---|

3.2.2.6 Fungsi 6: Menampilkan cerita yang telah dibuat

3.2.2.6.1 Skenario : (SKPL - FU06) Menampilkan cerita yang telah dibuat

Tabel 8 Menampilkan cerita yang telah dibuat

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-06 | |
| Nama Use Case | Menampilkan cerita yang telah dibuat | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat melihat daftar cerita yang telah dibuat | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Aplikasi belum menampilkan cerita yang telah dibuat. | |
| Kondisi Akhir | Aplikasi telah menampilkan daftar cerita yang telah dibuat. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

1. Pada dashboard, pengguna menekan tombol 'Cerita Saya' yang terdapat di icon tulis.

2. Sistem menampilkan halaman 'Cerita Saya' yang berisi semua cerita yang telah ditulis.

3.2.2.7 Fungsi 7 : Menghapus Cerita yang Dibuat

3.2.2.7.1 Skenario : (SKPL - FU07) Menghapus Cerita yang Dibuat

Tabel 9 Menampilkan riwayat bacaan

| | | |
|---------------|--|--|
| Kode Use Case | UC-07 | |
| Nama Use Case | Menghapus cerita yang dibuat | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat menghapus cerita yang pernah dibuat. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Cerita pengguna masih bisa dilihat oleh oleh pengguna lain. | |
| Kondisi Akhir | Pengguna menghapus atau mengarsipkan cerita yang dibuat. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|--|--|
| <p>1. Pengguna menekan tombol “cerita saya”</p> <p>3. Pengguna menekan cerita yang akan dihapus.</p> <p>5. Pengguna menekan tombol delete.</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman yang berisi cerita apa saja yang dibuat oleh pengguna sesuai session</p> <p>4. Sistem menampilkan halaman sinopsis dan episode cerita.</p> <p>6. Sistem melakukan <i>soft delete</i> pada cerita dengan mengubah <i>flag</i> pada database.</p> |
|--|--|

3.2.2.8 Fungsi 8 : Menulis dan mempublish cerita

3.2.2.8.1 Skenario : (SKPL-FU08) Menulis dan mempublish cerita

Tabel 10 Mengubah Jadwal Antrian Pemeriksaan

| | | |
|---------------|---|--------|
| Kode Use Case | UC-08 | |
| Nama Use Case | Menulis dan mempublish cerita | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat menulis dan mempublish cerita | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | 1. Pengguna belum menulis cerita. 2. Pengguna belum mempublish cerita. | |
| Kondisi Akhir | Pengguna dapat menulis serta mempublish cerita. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|---|
| 1. Pengguna menekan tombol “Buat Cerita Baru” pada icon tulis. 3. Pengguna mengisikan ‘Detail Cerita’. 4. Pengguna menekan tombol ‘Selanjutnya’ jika sudah melengkapi pada halaman ‘Detial Cerita’. 6. Pengguna memasukkan kategori yang sesuai dengan cerita tersebut. 7. Pengguna menekan tombol ‘Publikasikan’ setelah selesai menulis cerita. | 2. Sistem menampilkan halaman ‘Detail Cerita’. 5. Sistem halaman untuk menulis cerita. |
|---|---|

3.2.2.9 Fungsi 9 : Mengedit cerita

3.2.2.9.1 Skenario : (SKPL FU-09) Mengedit cerita

Tabel 11 Mengedit cerita

| | | |
|---------------|--|--------|
| Kode Use Case | UC-09 | |
| Nama Use Case | Mengedit cerita | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat mengedit tulisan pada cerita yang telah dipublish. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Cerita pengguna belum dilakukan perubahan. | |
| Kondisi Akhir | Cerita telah berhasil dilakukan perubahan. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|--|
| 1. Pengguna menekan tombol “Profil Saya”. 3. Pengguna menekan judul cerita yang ingin dilakukan perubahan. 5. Pengguna menekan tombol ‘Edit Bab’ yang telah tersedia. 7. Pengguna melakukan perubahan pada cerita. 8. Pengguna menekan tombol ‘Publikasikan’. | 2. Sistem menampilkan halaman ‘Profil Saya’. 4. Sistem menampilkan halaman cerita yang dipilih. 6. Sistem menampilkan halaman yang akan dilakukan perubahan. 9. Sistem menampilkan halaman awal sebelum dilakukannya perubahan. |
|---|--|

3.2.2.10 Fungsi 10 : Mencari dan Membaca Cerita

3.2.2.10.1 Skenario : (SKPL-FU10) Mencari dan Membaca Cerita

Tabel 12 Membaca Cerita

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-10 | |
| Nama Use Case | Membaca Cerita | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat memilih cerita dan membaca cerita yang diinginkan. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum menemukan dan membuka cerita yang ingin dibaca | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah menemukan dan membaca cerita. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|--|---|
| 1. Pengguna memasukkan kata kunci di search <i>field</i> . 2. Pengguna menekan button search. 4. Pengguna memilih satu dari daftar cerita yang ditampilkan. 6. Pengguna melakukan menekan tombol baca E1. Pengguna menekan tombol back | 3. Sistem menampilkan cerita sesuai kata kunci yang diinputkan pengguna 5. Sistem menampilkan sinopsis dari cerita yang dipilih pengguna. 7. Sistem menampilkan halaman cerita. |
| Alur Alternatif | |
| - | |
| Aktor | Sistem |
| - | - |
| Eksepsi | |

| E1. User menekan tombol “back | |
|-------------------------------|--|
| Aktor | Sistem |
| | E1.1 Sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman pencarian |

3.2.2.11 Fungsi 11 :Memasukkan Cerita ke Perpustakaan

3.2.2.11.1 Skenario : (SKPL – FU11) Memasukkan Cerita ke Perpustakaan

Tabel 13 Memasukkan Cerita ke Perpustakaan

| | | |
|---------------|--|--------|
| Kode Use Case | UC-11 | |
| Nama Use Case | Memasukkan cerita ke perpustakaan | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat memasukkan cerita ke perpustakaan. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum memasukkan cerita ke perpustakaan. | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah memiliki cerita yang dimasukkan ke perpustakaan. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|--|---|
| <p>1. User menekan cerita yang ingin dimasukkan ke perpustakaan.</p> <p>3. User menekan tombol plus</p> <p>5. User menekan tombol Ya</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman sinopsis cerita tersebut.</p> <p>4. Sistem menampilkan pop up “Masukkan cerita ke perpustakaan?”</p> <p>5. Sistem memasukkan cerita ke perpustakaan user sesuai session.</p> <p>6. Sistem menampilkan flash session “Cerita Berhasil Dimasukkan”</p> |
|--|---|

3.2.2.12 Fungsi 12 : Mendaftar Akun Premium

3.2.2.12.1 Skenario : (SKPL-FPG12) Mendaftarkan Akun Premium

Tabel 14 Mendaftarkan akun premium

| | | |
|---------------|---|--------|
| Kode Use Case | UC-12 | |
| Nama Use Case | Mendaftar Akun Premium | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat beralih ke akun premium dengan mendaftarkan akunnya dan membayar sesuai ketentuan. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | 1. Akun pengguna masih akun biasa | |
| Kondisi Akhir | 2. Akun pengguna berubah menjadi akun premium dan menikmati fitur untuk akun premium. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|---|
| <p>1. Pengguna menekan tombol “Dapatkan Premium”</p> <p>3. Pengguna menekan paket yang diinginkan</p> <p>5. Pengguna memilih metode pembayaran</p> <p>E1. Pengguna menekan tombol “back”</p> <p>7. Pengguna melakukan pembayaran.</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman “Memilih paket akun premium”</p> <p>5. Sistem menampilkan jumlah yang harus dibayarkan dan daftar metode pembayaran.</p> <p>6. Sistem menampilkan metode yang dipilih dan konfirmasi apakah benar benar akan membayar.</p> <p>A1. Pembayaran yang dilakukan gagal</p> <p>7. Sistem menyimpan data pembayaran dan mengubah status akun user</p> <p>8. Sistem menampilkan pesan bahwa pembayaran sudah dilakukan dan redirect ke dashboard akun premium.</p> |
| Alur Alternatif | |
| A1. Pembayaran yang dilakukan gagal | |
| Aktor | Sistem |

| | |
|---|--|
| <p>A1.2 Pengguna membaca pesan.</p> <p>A1. 3 Pengguna kembali ke alur nomor 3</p> | <p>A1.1. Sistem akan menampilkan pesan bahwa pembayaran gagal.</p> |
| <p>Eksepsi</p> | |
| <p>E1. User menekan tombol “back</p> | |
| <p>Aktor</p> | <p>Sistem</p> |
| | <p>E1.1 Sistem akan mengarahkan user ke halaman dashboard</p> |

3.2.2.13 Fungsi 13 : Melihat Daftar Cerita di Perpustakaan

3.2.2.13.1 Skenario : (SKPL-FU13) Melihat Daftar Cerita di Perpustakaan

Tabel 15 Melihat daftar cerita di Perpustakaan

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-13 | |
| Nama Use Case | Melihat Daftar Cerita di Perpustakaan | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna yang telah login dapat melihat daftar cerita di perpustakaan | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum melihat daftar cerita di perpustakaan. | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah membaca cerita yang dimasukkan ke perpustakaan. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

1. User menekan tombol dengan icon rak buku di menu utama

2. Sistem menampilkan halaman perpustakaan saya.

3.2.2.14 Fungsi 14 : Menjelajahi Cerita Berdasarkan Kategori

3.2.2.14.1 Skenario : (SKPL-FU14) Menjelajahi Cerita Berdasarkan Kategori

Tabel 16 Menjelajahi cerita berdasarkan kategori

| | | |
|---------------|--|--------|
| Kode Use Case | UC-12 | |
| Nama Use Case | Menjelajahi cerita berdasarkan kategori | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna menjelajahi cerita berdasarkan kategori cerita yang ada di Wattpad. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum memiliki gambaran judul cerita apa yang ingin dibaca | |
| Kondisi Akhir | Pengguna menemukan cerita yang ingin dibaca berdasarkan kategori | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|--|---|
| <p>1. Pengguna menekan menu jelajahi di navbar.</p> <p>3. Pengguna menekan kategori yang diinginkan.</p> | <p>2. Sistem menampilkan <i>dropdown</i> daftar kategori</p> <p>4. Sistem mengarahkan ke halaman daftar cerita berdasarkan kategori yang dipilih.</p> |
| Alur Alternatif | |
| - | |

3.2.2.15 Fungsi 15 : Menampilkan log history kegiatan pembaca dan penulis pada sistem

3.2.2.15.1 Skenario : (SKPL-FA01) Menampilkan log history kegiatan pembaca dan penulis pada sistem

Tabel 17 Menampilkan log history kegiatan pembaca dan penulis pada sistem

| | |
|---------------|--|
| Kode Use Case | UC-15 |
| Nama Use Case | Menampilkan log history kegiatan pembaca dan penulis pada sistem |
| Aktor | Admin |
| Deskripsi | Admin dapat mengetahui log history kegiatan yang telah dilakukan pengguna dalam sistem |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> |
| Kondisi Awal | Admin belum mengetahui log history |
| Kondisi Akhir | Admin mengetahui log history pengguna |
| Alur Normal | |
| Aktor | Sistem |

1. Admin menekan tombol “Log Histroy”

2. Sistem menampilkan halaman log history yang berisi log history pengguna

3.2.2.16 Fungsi 16 : Menampilkan data sistem terkait dengan aktivitas pengguna pada hari itu

3.2.2.16.1 Skenario : (SKPL-FA02) Menampilkan data sistem terkait dengan aktivitas pengguna pada hari itu

Tabel 18 Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna pada hari itu

| | |
|---------------|--|
| Kode Use Case | UC-16 |
| Nama Use Case | Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna pada hari itu |
| Aktor | Admin |
| Deskripsi | Admin dapat melihat data terkait aktivitas pengguna pada hari itu yang ditampilkan dalam bentuk angka dan grafik |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> |
| Kondisi Awal | Admin belum mengetahui data terkait aktivitas pengguna pada hari itu |
| Kondisi Akhir | Admin mengetahui data terkait aktivitas pengguna pada hari itu |
| Alur Normal | |

| Aktor | Sistem |
|--|--|
| <p>1. Admin menekan tombol “Data hari ini”</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman data yang berupa :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jumlah akun yang login pada hari itu - jumlah akun yang melakukan registrasi pada hari itu - jumlah akun yang menulis cerita pada hari itu - jumlah akun yang membaca tulisan pada akun penulis |

3.2.2.17 Fungsi 17 : Memberikan Pesan di Beranda Pengguna Lain

3.2.2.17.1 Skenario : (SKPL-FU15) Memberikan Pesan di Beranda Pengguna Lain

Tabel 19 Memberikan pesan di beranda pengguna lain

| | | |
|---------------|---|--------|
| Kode Use Case | UC-17 | |
| Nama Use Case | Memberikan Pesan di Beranda Pengguna Lain | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat memberikan pesan di beranda pengguna lain dan pesan tersebut dapat dilihat oleh orang lain yang melihat ke beranda tersebut. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum meninggalkan pesan di beranda pengguna lain | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah memberikan pesan di beranda pengguna lain | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|--|
| 1. Pengguna menekan akun beranda pengguna lain. | |
| | 2. Sistem menampilkan halaman beranda pengguna lain. |
| 3. Pengguna menekan kolom posting pesan. | |
| | 3. Sistem menampilkan area untuk menulis pesan. |
| 4. Pengguna menuliskan pesan dan klik tombol kirim. | |
| | 5. Sistem menyimpan pesan ke database. |
| | 6. Sistem menampilkan pesan yang ditulis di beranda. |

3.2.2.18 Fungsi 18 : Memberikan Komentar pada Cerita

3.2.2.18.1 Skenario : (SKPL-FU16) Memberikan Komentar pada Cerita

Tabel 20 Memberikan komentar pada cerita

| | | |
|---------------|---|--------|
| Kode Use Case | UC-18 | |
| Nama Use Case | Memberikan komentar pada cerita | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat memberikan komentar pada cerita yang dibaca. | |
| Relasi | <i>Directed Associative</i> | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum meninggalkan komentar pada cerita | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah memberikan komentar pada cerita | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|--|
| 1. Pengguna menekan icon komentar pada halaman cerita | 2. Sistem menampilkan kolom komentar untuk diisi dan komentar lain berdasarkan yang terbaru. |
| 3. Pengguna menekan kolom untuk mengisi komentar | 3. Sistem menampilkan area untuk menulis komentar |
| 4. Pengguna menuliskan komentar dan klik tombol kirim | 5. Sistem menyimpan komentar ke database |
| | 6. Sistem menampilkan komentar yang ditulis berdasarkan komentar terbaru |

3.2.2.19 Fungsi 19 : Terbebas dari iklan

3.2.2.19.1 Skenario : (SKPL-FU17) Terbebas dari iklan

Tabel 21 Terbebas dari iklan

| | | |
|---------------|---|--|
| Kode Use Case | UC-19 | |
| Nama Use Case | Terbebas dari iklan | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat terbebas dari iklan ketika membaca suatu cerita | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Pengguna masih terganggu dengan adanya iklan ketika sedang membaca cerita | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah terbebas dari iklan ketika membaca cerita | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | Sistem | |

| | |
|---|--|
| <p>1. Pengguna menekan icon berlangganan premium.</p> <p>3. Pengguna menekan icon try premium pada halaman tersebut.</p> <p>4. Pengguna mengisi form untuk mendaftarkan akun menjadi premium</p> <p>5. Pengguna menekan tombol submit</p> <p>8. Pengguna memilih cerita yang ingin dibaca</p> | <p>2. Sistem menampilkan halaman premium.</p> <p>6. Sistem menyimpan form pendaftaran akun premium.</p> <p>7. Sistem memberikan notifikasi bahwa pendaftaran akun premium berhasil.</p> <p>9. Sistem menampilkan cerita yang dipilih tanpa adanya iklan yang mengganggu.</p> |
|---|--|

3.2.2.20 Fungsi 20 : Menyimpan bacaan secara offline

3.2.2.20.1 Skenario : (SKPL-FU18) Menyimpan bacaan secara offline

Tabel 22 Menyimpan bacaan secara offline

| | | |
|---------------|--|--------|
| Kode Use Case | UC-20 | |
| Nama Use Case | Menyimpan bacaan secara offline | |
| Aktor | Pengguna | |
| Deskripsi | Pengguna dapat menyimpan bacaan secara offline. | |
| Relasi | Directed Associative | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum bisa menyimpan bacaan secara offline. | |
| Kondisi Akhir | Pengguna telah bisa menyimpan bacaan secara offline | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |

| | |
|---|---|
| <p>1. Pengguna menekan icon tambah pada cerita yang ingin disimpan secara offline</p> <p>3. Pengguna memilih dibagian simpan offline.</p> | <p>2. Sistem menampilkan pilihan di mana cerita tersebut akan disimpan.</p> <p>4. Sistem menampilkan bahwa cerita tersebut berhasil disimpan secara offline</p> |
|---|---|

3.1 Ringkasan Kebutuhan

3.1.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

| SKPL-id | Use case-id | Kebutuhan Fungsional | Prioritas | Deskripsi Use Case |
|-----------|-------------|--|-----------|--|
| SKPL-FU01 | UC-01 | Sistem memungkinkan pengguna mendaftarkan akun baru dengan memasukkan beberapa data pengguna. | Medium | Melakukan Registrasi Akun |
| SKPL-FU02 | UC-02 | Sistem dapat memungkinkan pengguna melakukan login dan logout pada sistem | Medium | Melakukan login akun dengan menginputkan email dan password |
| SKPL-FU03 | UC-03 | Sistem dapat memungkinkan pengguna melakukan login dan logout pada sistem | Medium | Pengguna yang telah login, dapat melakukan log out untuk mengakhiri sesinya |
| SKPL-FU04 | UC-04 | Sistem memungkinkan pengguna yang telah mempunyai akun dapat mengedit data dan menghapus akunnya. | Medium | mengedit akun pada halaman yang telah disediakan. |
| SKPL-FU05 | UC-05 | F 2.1 Sistem memungkinkan pengguna yang telah mempunyai akun dapat mengedit data dan menghapus akunnya. | Medium | Menghapus akunnya pada halaman yang telah disediakan. |
| SKPL-FU06 | UC-06 | F 2.2 Sistem dapat menampilkan cerita yang telah dibuat oleh pengguna. | Medium | Melihat daftar cerita yang telah dibuat |
| SKPL-FU07 | UC-07 | | Medium | Menghapus cerita yang dibuat |
| SKPL-FU08 | UC-08 | F 3.1 Sistem memungkinkan pengguna untuk menulis cerita melalui sistem. F 3.6 Sistem memungkinkan pengguna untuk mempublish cerita. | Medium | Pengguna yang telah login dapat menulis dan mempublish cerita serta memasukkan kategori ceritanya. |
| SKPL-FU09 | UC-09 | F 3.2 Sistem memungkinkan pengguna mengedit tulisannya dalam word formatting. | Medium | mengedit tulisan pada cerita yang telah dipublish. |

| | | | | |
|-----------|-------|--|--------|---|
| SKPL-FU10 | UC-10 | F 4.1 Sistem memungkinkan pengguna untuk membaca cerita melalui sistem. F 4.3 Sistem memungkinkan pengguna untuk memilih cerita berdasarkan penulis yang diinginkan. | Medium | memilih cerita dan membaca cerita yang diinginkan |
| SKPL-FU11 | UC-11 | F 4.4 Sistem memungkinkan pengguna untuk memasukan cerita yang dibaca ke perpustakaan. | Medium | memasukkan cerita ke perpustakaan. |
| SKPL-FU12 | UC-12 | F 6.1 Sistem memungkinkan pengguna untuk mendaftar menjadi akun premium | Medium | beralih ke akun premium dengan mendaftarkan akunnya dan membayar sesuai ketentuan. |
| SKPL-FU13 | UC-13 | F 4.5 Sistem dapat menampilkan buku yang disimpan pengguna di perpustakaan. | Medium | dapat melihat daftar cerita di perpustakaan |
| SKPL-FU14 | UC-14 | F 4.2 Sistem memungkinkan pengguna memilih kategori cerita. | Medium | menjelajahi cerita berdasarkan kategori cerita yang ada di Wattpad. |
| SKPL-FU14 | UC-15 | F 5.6 Sistem memungkinkan pengguna untuk mengirimkan direct message ke sesama pengguna. | Low | memberikan pesan di beranda pengguna lain dan pesan tersebut dapat dilihat oleh orang lain yang melihat ke beranda tersebut |
| | | F 5.1 Sistem memungkinkan pengguna (pembaca) memberikan komentar di suatu cerita. F 5.2 Sistem memungkinkan pengguna (penulis) memberikan balasan terhadap komentar yang telah diberikan oleh penulis di ceritanya. | Low | memberikan komentar pada cerita yang dibaca. |
| | | F 7.3 Sistem memungkinkan pengguna terbebas dari iklan yang ada | Low | terbebas dari iklan ketika membaca suatu cerita |
| | | F 7.4 Sistem memungkinkan | Low | menyimpan |

| | | | | |
|-----------|-------|---|--------|--|
| | | pengguna untuk menyimpan bacaan secara offline | | bacaan secara offline. |
| SKPL-FA01 | UC-16 | F 8.1 Sistem memungkinkan pengguna untuk melihat log history pengguna pembaca atau penulis. | Medium | mengetahui log history kegiatan yang telah dilakukan pengguna dalam sistem |
| SKPL-FA02 | UC-17 | F 8.2 Sistem memungkinkan pengguna untuk melihat berapa banyak akun yang terdaftar hari itu. F 8.3 Sistem memungkinkan pengguna untuk melihat berapa banyak akun yang log in hari itu. F 8.4 Sistem memungkinkan pengguna untuk melihat berapa banyak penulis yang menulis hari itu. F 8.5 Sistem memungkinkan pengguna untuk membaca berapa banyak penulis yang bukunya dibaca oleh pembaca hari itu. | Medium | melihat data terkait aktivitas pengguna pada hari itu yang ditampilkan dalam bentuk angka dan grafik |