

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	8
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2	Lingkup Masalah	8
1.3	Definisi dan Istilah	9
1.4	Aturan Penamaan dan Penomoran	9
1.5	Referensi	10
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	15
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	22
3.2.2.3 Fungsi 3: Melakukan log out	26
3.2.2.4 Fungsi 4: Mengedit data akun	28
3.2.2.5 Fungsi 5 : Menghapus akun	30
3.2.2.6 Fungsi 6 : Menampilkan cerita yang telah dibuat	32
3.2.2.7 Fungsi 7 : Menghapus cerita yang telah dibuat	33
3.2.2.8 Fungsi 8 : Menulis dan mempublish cerita	35
3.2.2.9 Fungsi 9 :Mengedit cerita	37

3.2.2.10 Fungsi 10 : Mencari dan membaca cerita	39
3.2.2.11 Fungsi 11 : Memasukkan cerita ke perpustakaan	42
3.2.2.12 Fungsi 12 : Mendaftar akun premium	44
3.2.2.13 Fungsi 13 : Melihat daftar cerita yang ada di perpustakaan	47
3.2.2.14 Fungsi 14 : Menjelajahi cerita berdasarkan kategori	48
3.2.2.15 Fungsi 15 : Menampilkan log history pembaca dan penulis	50
3.2.2.13 Fungsi 16 : Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna hari itu	52

Daftar Tabel

Tabel 1 Aturan Penomoran	9
Tabel 2 Karakteristik pengguna	14
Tabel 3 Melakukan Registrasi Akun	18
Tabel 4 Melakukan login	22
Tabel 5 Melakukan log out	26
Tabel 6 Mengedit data akun	28
Tabel 7 Menghapus akun	30
Tabel 8 Menampilkan cerita yang telah dibuat	32
Tabel 9 Menghapus cerita yang telah dibuat	33
Tabel 10 Menulis dan mempublish cerita	35
Tabel 11 Mengedit cerita	37
Tabel 12 Mencari dan membaca cerita	39

Tabel 13 Memasukkan cerita ke perpustakaan	42
Tabel 14 Mendaftar akun premium	44
Tabel 15 Melihat daftar cerita yang ada di perpustakaan	47
Tabel 16 Menjelajahi cerita berdasarkan kategori	48
Tabel 17 Menampilkan log history pembaca dan penulis	50
Tabel 18 Menampilkan data sistem terkait dengan pengguna hari itu	52

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.

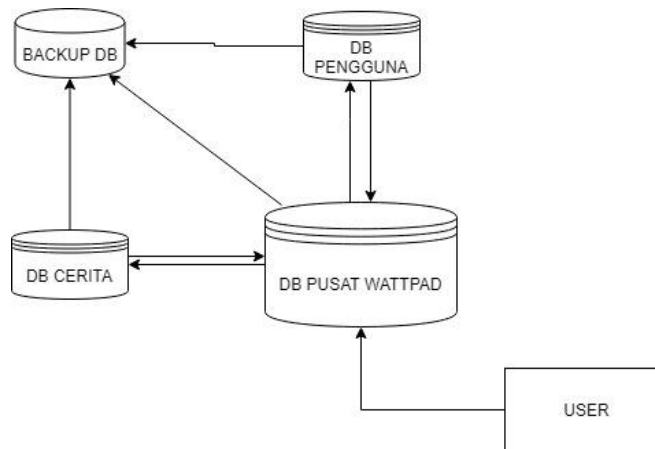
Karena itu, aplikasi untuk membaca dan menulis cerita (Wattpad) menjadi salah satu solusi untuk mempertemukan antara pembaca dan penulis cerita. Pembaca mendapatkan keuntungan dengan mendapatkan cerita gratis yang ringan untuk sehari hari. Pembaca juga dapat menemukan berbagai cerita yang diinginkannya.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

Sebagai penulis, penulis bisa mempublish 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.

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.
17. 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.

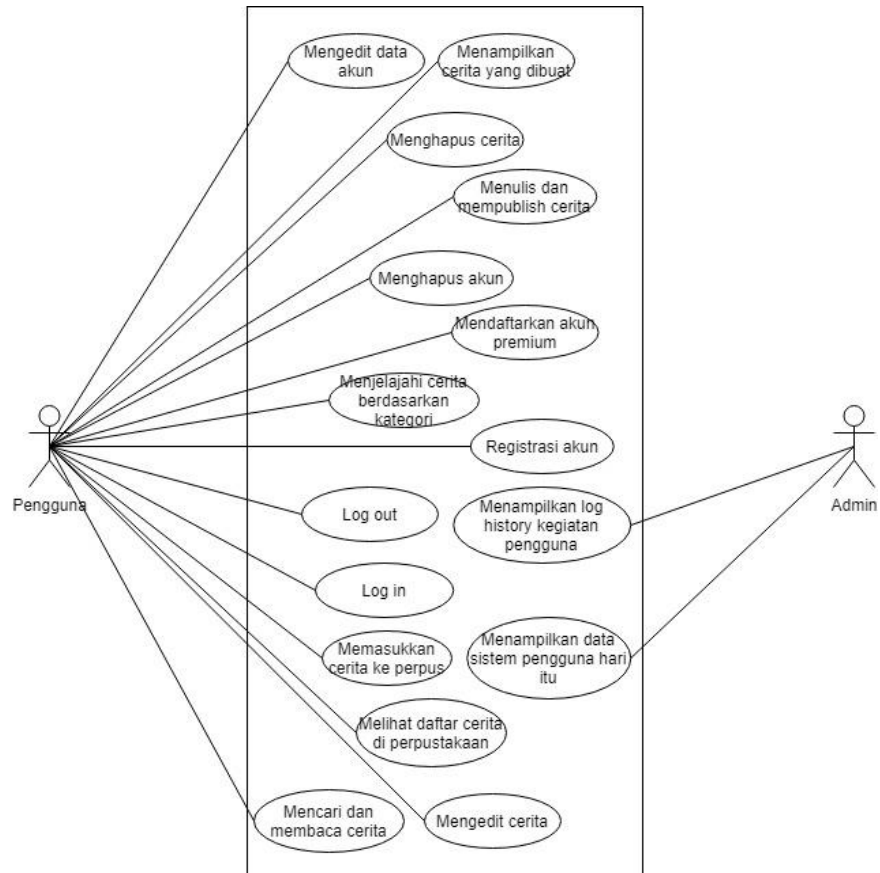
3.1.4 Antarmuka komunikasi

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	

1. Pengguna menekan tombol login 3. Pengguna menginputkan email dan password untuk login E1. Pengguna menekan tombol 'Back'. 4. Pengguna menekan tombol 'masuk/login'	2. Sistem menampilkan halaman login 5. Sistem memeriksa data yang dimasukkan oleh pengguna. A1. Format email yang dimasukkan pengguna tidak valid. A2. Form yang dimasukkan pengguna tidak/belum lengkap. A3. Akun yang sesuai tidak ditemukan 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.
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	Directed Associative	
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	Directed Associative	
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 mengapus cerita yang pernah dibuat.	
Relasi	<i>Directed Associative</i>	
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

<p>1. Pengguna menekan tombol “Buat Cerita Baru” pada icon tulis.</p> <p>3. Pengguna mengisikan ‘Detail Cerita’.</p> <p>4. Pengguna menekan tombol ‘Selanjutnya’ jika sudah melengkapi pada halaman ‘Detial Cerita’.</p> <p>6. Pengguna menekan tombol ‘Publikasikan’ setelah selesai menulis cerita.</p>	<p>2. Sistem menampilkan halaman ‘Detail Cerita’.</p> <p>5. Sistem halaman untuk menulis cerita.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	

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

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	<i>Directed Associative</i>
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
<p>1. Admin menekan tombol “Log Histroy”</p>	<p>2. Sistem menampilkan halaman log history yang berisi log history pengguna</p>

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