**SKPL-01**

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

E-Commerce Electronic

untuk:

Jual Beli Alat Elektronik

Dipersiapkan oleh:

IF-41-GAB03

Meira Reynita Putri 1301164695

Muhammad Luthfi Akbar 1301164737

Gery Syofnevil Yori MZ 1301164679

Arief Chaerudin 1301164663

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-01* | | 20 |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: <isi tanggal>* |

# Daftar Perubahan

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

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

# Daftar Halaman Perubahan

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

# Daftar Isi

[Daftar Perubahan 1](#_Toc527386552)

[Daftar Halaman Perubahan 2](#_Toc527386553)

[Daftar Isi 3](#_Toc527386554)

[1. Pendahuluan 4](#_Toc527386555)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 4](#_Toc527386556)

[1.2 Konvensi Dokumen 4](#_Toc527386557)

[1.3 Cakupan Produk 4](#_Toc527386558)

[1.4 Referensi 5](#_Toc527386559)

[2. Overall Description 5](#_Toc527386560)

[2.1 Perspektif Produk 5](#_Toc527386561)

[2.2 Fungsi Produk 5](#_Toc527386562)

[2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna 6](#_Toc527386563)

[2.4 Lingkungan Operasi 7](#_Toc527386564)

[2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi 7](#_Toc527386565)

[2.6 Dokumentasi Pengguna 8](#_Toc527386566)

[2.7 Asumsi dan Dependensi 8](#_Toc527386567)

[3. Requirements Antarmuka Eksternal 9](#_Toc527386572)

[3.1 Antarmuka Pengguna 9](#_Toc527386573)

[3.2 Antarmuka Perangkat Keras 9](#_Toc527386574)

[3.3 Antarmuka Perangkat Lunak 9](#_Toc527386575)

[3.4 Antarmuka Komunikasi 10](#_Toc527386576)

[4. Fitur Sistem (Use Cases) 10](#_Toc527386577)

[4.1 Use Case 1 10](#_Toc527386578)

[4.2 Use Case 2 13](#_Toc527386588)

[4.3 Use Case 3 15](#_Toc527386598)

[4.4 Use Case 4 17](#_Toc527386608)

[4.5 Use Case 5 19](#_Toc527386618)

[5.](#_Toc527386648) *[Requirements](#_Toc527386648)* [Nonfungsional Lainnya 22](#_Toc527386648)

[5.1](#_Toc527386649) *[Requirements](#_Toc527386649)* [Performa 22](#_Toc527386649)

[5.2](#_Toc527386650) *[Requirements](#_Toc527386650)* [Keselamatan 22](#_Toc527386650)

[5.3](#_Toc527386651) *[Requirements](#_Toc527386651)* [Keamanan 22](#_Toc527386651)

[5.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak 22](#_Toc527386652)

[5.4.1 Adaptasi 22](#_Toc527386653)

[5.4.2 Ketersediaan 23](#_Toc527386654)

[5.4.3 Ketepatan 23](#_Toc527386655)

[5.4.4 Keandalan 23](#_Toc527386656)

[5.4.5 Keamanan 23](#_Toc527386657)

[5.4.6 Kemerawatan 23](#_Toc527386658)

[5.4.7 Kepemindahan 24](#_Toc527386659)

[6.](#_Toc527386660) *[Requirements](#_Toc527386660)* [Lain 24](#_Toc527386660)

[6.1](#_Toc527386661) *[Memory](#_Toc527386661)* [24](#_Toc527386661)

[6.2](#_Toc527386663) *[Design](#_Toc527386663)* [24](#_Toc527386663)

[7. Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar 24](#_Toc527386665)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk pembuatan Sistem Jual Beli Elektronik . Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk mendefinisikan objek-objek yang akan di implementasikan dari perangkat lunak yang akan dibangun, baik berupa gambaran umum hingga penjelasan mendetail dan menyeluruh. Dokumen ini akan digunakan sebagai acuan teknis dan bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun pada tahap pengembangan selanjutnya.

## Konvensi Dokumen

* Font: Times New Roman
* Size: Ukuran font yang digunakan untuk menulis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini bermacam, size 12 untuk setiap sub dari subbab yang ada, size 14 untuk setiap subbab, size 16 untuk judul dari SKPL ini, dan size 18 untuk setiap penulisan bab.
* Font style: **Bold** dan Italic. **Bold** digunakan pada penulisan judul, bab serta subbab yang ada. Sedangkan Italic digunakan pada penulisan Bahasa asing atau selain Bahasa Indonesia.
* Font Alignment: Agar SKPL ini terlihat rapih, kami menggunakan Justify untuk font alignment disetiap paragraf yang ada.
* Table digunakan untuk mendefinisikan tugas dari sebuah user yang terbagi menjadi Admin dengan Client.
* Bullets dan Numbering yang digunakan untuk menyertakan sebuah list didalam subbab (jika memang ada atau diperlukan).
* Link yang dibutuhkan sebagai referensi.

## Cakupan Produk

Perangkat lunak ini membantu pengelolaan data dan barang dimana mencakup beberapa aspek, seperti pengelolaan pesanan, dan pengelolaan data barang oleh *admin*. Perangkat lunak ini akan memudahkan pelanggan dalam membeli sebuah alat elektronik secara daring. Setiap pesanan yang di *input* akan dicatat. Pelanggan dapat melakukan proses *update , delete,* dan *create order* karena segala sesuatu telah direkam dan tersimpan dalam sistem. Sehingga apabila terdapat beberapa pesanan yang tidak sesuai, dapat terdeteksi dan diubah sesuai dengan keinginan pelanggan. Pada menu *administrator* terdapat fungsi menambah, menghapus, dan memvalidasi pesanan pelanggan.

## Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada pengguna tentang kebutuhan yang diperlukannya dan penulisan dokumen ini berdasarkan pada:

* <https://www.academia.edu/11355568/Contoh_SKPL_SPESIFIKASI_KEBUTUHAN_PERANGKAT_LUNAK_>

# Overall Description

## Perspektif Produk

Produk ini dijalankan oleh *administrator* yang dihubungkan oleh *server* dan berjalan pada *platform* atau sistem operasi Microsoft Windows XP/Vista/7.Dengan adanya perangkat lunak ini, penjual akan lebih dimudahkan dalam proses mendata, merekap dan mengelola transaksi barang yang dijual. Lalu untuk *administrator* dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk mengelola data barang dan pesanan, data pemasukan, data pelanggan, dan melihat laporan pembelian yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan berbagai fitur didalamnya seperti *top brands*, *order*, *profile* lain sebagainya. Proses pemesanan menjadi lebih efektif dan efisien.

## Fungsi Produk

Perangkat lunak ini dikembangkan dengan fungsi utama yaitu fungsi pengelolaan jual beli alat elektronik. Fungsi tersebut antara lain:

* **Add Cart**

Menampilkan list item yang dapat dipilih oleh pelanggan, dimana sistem secara otomatis akan memasukan item tersebut kedalam keranjang pelanggan.

* **Top Brands**

Fungsi ini menampilkan daftar *item* yang populer yang banyak diminati oleh pelanggan, yang mungkin juga akan menjadi pilihan oleh pelanggan lain nya.

* **Order**

Berfungsi menampilkan item yang telah dipilih oleh pelanggan dengan tujuan memastikan bahwa item tersebut benar-benar diinginkan untuk dikonfirmasi oleh pelanggan.

* **Data profile**

Menampilkan data *profile* yang terdaftar dalam perangkat lunak ini, yang meliputi *id member*, nama, alamat, nomor telepon.

## Kelas dan Karakteristik Pengguna

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kategori Pengguna | Tugas | Hak akses ke aplikasi | Syarat kemampuan yang dimiliki |
| *Admin* | - Mengelola data barang dan data pesanan  - Menetapkan dan mengubah data barang  - Menghapus data barang  - Melihat dan memeriksa laporan transaksi  - Memvalidasi pesanan pelanggan | - Proses lihat data barang dam data pesanan  - Proses ubah dan update data barang  - Proses hapus data barang dan pesanan  - Proses lihat dan periksa laporan transaksi | - Mampu mengoperasikan komputer dan menggunakan aplikasi berbasis GUI  -Mampu dan mengerti cara mengoperasikan aplikasi berbasis web, dan memahami sistem informasi. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pelanggan | - Mengelola data pesanan  - Meng-*input* data pesanan  - Mengecek data pesanan | - Proses lihat data pesanan dan deskripsi barang  - Proses tambah data pesanan  - Proses pencarian barang | - Mampu mengoperasikan komputer dan menggunakan aplikasi berbasis GUI |

## Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini akan beroperasi pada lingkungan komersial secara daring. Tujuan pengoperasian perangkat lunak ini adalah sebagai pendukung dalam melakukan pembelian yang bisa diakses dimana dan kapan saja.

Aplikasi ini berjalan di atas *platform* perangkat yang terhubung melalui internet. Perangkat lunak dapat dijalankan pada sistem operasi apapun. Sedangkan untuk pengolah *database* yang digunakan adalah MySQL.

## Batasan Perancangan dan Implementasi

Berikut batasan-batasan pada sistem:

* Sistem operasi pada client menggunakan sistem operasi Windows
* Sistem dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
* Database sistem dibangun menggunakan MySQL.
* Sistem beroperasi secara online selama 24 jam, 7 hari dalam seminggu.
* User yang dapat mengakses sistem ini adalah administrator (khusus halaman admin) dan pelanggan.

Kebutuhan kinerja dari sistem memiliki respon kurang dari 30 detik untuk setiap aksi pergantian page. Sistem memiliki waktu respon kurang dari 2 menit untuk setiap proses load data. Sistem memiliki waktu respon kurang dari 1 menit untuk proses pencarian data.

Interface dari aplikasi ini pada sisi client berupa GUI yang dapet diakses sistem operasi dengan menggunakan web server. Perangkat lunak ini menggunakan Bahasa Inggris agar lebih bersifat *universal*.

## Dokumentasi Pengguna

* *Administrator*

1. *Login*, *admin* dapat masuk ke halaman *admin* dengan memasukan *username* serta *password admin*
2. Jika sudah, *admin* dapat melihat, meng-*input*, *edit* dan menghapus data barang, data transaksi.

* Pelanggan
  1. Membuat akun, melakukan pendaftaran dengan *email* dan *password*.
  2. *Login*, akun sudah dibuat, maka pelanggan dapat masuk ke halaman pelanggan.
  3. Jika sudah pelanggan dapat melihat dan mencari barang, menambahkan barang ke dalam daftar keranjang, menambahkan dan mencari data barang, serta meng-*input* transaksi.

## Asumsi dan Dependensi

Asumsi – asumsi pada Sistem *E-Commerce* ini antara lain:

### Sistem operasi yang harus tersedia pada suatu platform perangkat keras dapat berupa Microsoft Windows XP/Vista/7.

### Tersedia sarana web server untuk dapat mengakses aplikasi ini.

### Pengguna baik *Administrator* maupun Pelanggan harus memiliki pengetahuan dasar tentang cara mengoperasikan perangkat.

### *Administrator* akan memiliki hak yang memadai untuk mengakses database *administrasi*

# Requirements Antarmuka Eksternal

## Antarmuka Pengguna

Pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak melalui antarmuka berbasis GUI yang dapat menampilkan menu beserta fungsi nya kepada pengguna. Perangkat lunak mendapat masukan berupa teks melalui *keyboard*, dan navigasi klik melalui *mouse*. Keluaran dari perangkat ini dapat dilihat dapat oleh pengguna menggunakan *monitor*.

## Antarmuka Perangkat Keras

Aplikasi ini berjalan di atas perangkat yang terhubung dengan internet melalui *web server*. File aplikasi atau perangkat lunak ini ditempatkan pada *web hosting* yang dioperasikan oleh *administrator.*

## Antarmuka Perangkat Lunak

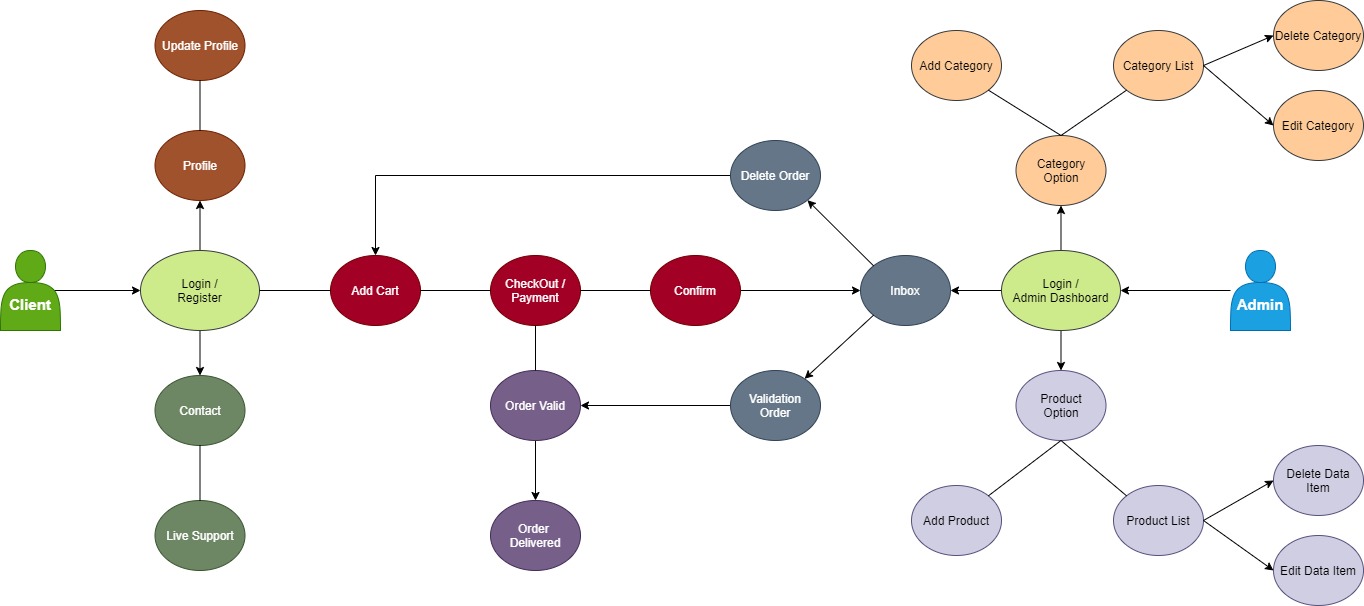
Perangkat lunak ini dibangun dengan *web server* Apache v3.2.3 dan *platform web server* XAMPP *for* Windows. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP. Pengolah *database* yang digunakan adalah MySQL karena dapat menyimpan data secara baik  dan memiliki sistem *back-up* yang baik.

Perangkat lunak dapat dijalankan pada sistem operasi apapun. Adapun sistem operasi yang disarankan adalah Microsoft Windows XP/Vista/7.

## Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan adalah sebuah *server* yang terhubung dalam lingkup jaringan Internet berbasis protokol World Wide Web / Hypertext Transfer Protocol Secure (WWW/HTTPS).

# Fitur Sistem (Use Cases)



## Use Case 1

### Nama Use Case: Add Product

### Tujuan: Admin menambah data *item* yang nantinya akan ditampilkan pada website dan dapat dibeli oleh pelanggan.

### Input: Data *item* yang akan ditambahkan

### Output: Data *item* ditambahkan

### Skenario Utama: Admin menambah data *item*, data *item* ditambah pada sistem dan sistem menampilkan data *item* tersebut pada menu *website.*

### Prakondisi: Admin ingin menambah data *item* yang telah habis persediaannya atau sebuah *item* yang baru.

### Langkah-langkah:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang diinputkan.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Product Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Product* dan *Product List*

#### Langkah 6: Admin memasukan data *item* yang akan ditambahkan

#### Langkah 7: Sistem menampilkan data *Item* yang dipilih

#### Langkah 8: Admin menekan pilihan save

#### Langkah 9: Sistem menambah data *item* kedalam basis data

#### Langkah 10: Sistem menampilkan pesan bahwa data berhasil ditambahkan dan data ditampilkan kembali pada menu *homepage* pada *website e-commerce*

### Pascakondisi: Admin telah menambah data *item* yang telah habis persediaannya atau sebuah *item* yang baru.

### Skenario eksepsional 1:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Product Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Product* dan *Product List*

#### Langkah 6: Admin memasukan data *item* yang akan ditambahkan

#### Langkah 7: Sistem menampilkan data *Item* yang akan dipilih

#### Langkah 8: Admin memilih opsi *Add* data *Item*

#### Langkah 9: Sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah data *Item* akan ditambah

#### Langkah 10: Admin menekan pilihan tidak setuju

#### Langkah 11: Sistem mengembalikan pada daftar *Product List*

## Use Case 2

### Nama Use Case: *Category Option*

### Tujuan: Admin menambah data *Category* yang nantinya akan ditampilkan pada website dan dapat dibeli oleh pelanggan.

### Input: Data *Category* yang akan ditambahkan

### Output: Data *Category* ditambahkan

### Skenario Utama: Admin menambah data *Category*, data *Category* ditambah pada sistem dan sistem menampilkan data *Category* tersebut pada menu *website.*

### Prakondisi: Admin ingin menambah data *Category* yang baru

### Langkah-langkah:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang diinputkan.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Category Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Category Option,* yang berisi *Add Category* dan *Category List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Add Category*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan form penambahan *Category*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form penambahan *Category* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save*

#### Langkah 9: Sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah data *Category* yang dimasukkan telah valid

#### Langkah 10: Admin menekan pilihan setuju

#### Langkah 11: Sistem menyimpan *Category* yang di input ke dalam list *Category List*

### Pascakondisi: Admin telah memasukkan data *Category List* sebagai rekap

### Skenario eksepsional 1:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Category Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Category Option,* yang berisi *Add Category* dan *Category List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Add Category*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan form penambahan *Category*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form penambahan *Category* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save*

#### Langkah 9: SSistem menampilkan pesan konfirmasi apakah data *Category* yang dimasukkan telah valid

#### Langkah 10: Admin menekan pilihan tidak setuju

#### Langkah 11: Sistem mengembalikan pada halaman form penambahan *Category*

## Use Case 3

### Nama Use Case: Merubah atau menghapus *Item*

### Tujuan: Admin mengubah data *Item* baru atau menghapus data *Item* yang sudah ada

### Input: Data *Item* yang diubah atau dihapus

### Output: Data *Item* berubah atau berkurang

### Skenario Utama: Admin merubah data *Item* ,atau menghapus data *Item* yang sudah tidak tersedia

### Prakondisi: Admin mengubah Data *Item* atau menghapus Item

### Langkah-langkah:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Product Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Product* dan *Product List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Product List*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan sub-menu *Edit Data Item* dan *Delete Data Item*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form *edit* *product* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save* atau langsung men *delete* Data *Item* dan sistem akan mengkonfirmasi apakah data yakin di *delete* atau *edit*

#### Langkah 9: Admin menekan tombol yakin

#### Langkah 10: Sistem menyimpan *Prodyct* yang di *edit* ke dalam list *Product List* atau menghilangkan data yang telah di *delete*

### Pascakondisi: Admin telah mengubah Data *Item* atau menghapus Data *Item*

### Skenario eksepsional 1:

#### Langkah 1: Admin melakukan login.

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang diinputkan.

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Product Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Product* dan *Product List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Product List*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan sub-menu *Edit Data Item* dan *Delete Data Item*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form *edit* *product* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save* atau langsung men *delete* Data *Item* dan sistem akan mengkonfirmasi apakah data yakin di *delete* atau *edit*

#### Langkah 9: Admin menekan tombol tidak yakin

#### Langkah 10: Sistem mengantarkan Admin ke halaman *Product List*

## Use Case 4

### Nama Use Case: Merubah atau menghapus *Category*

### Tujuan:Admin mengubah data *Category* atau menghapus data *Category* yang sudah ada

### Input: Data *Category* yang diubah atau dihapus

### Output: Data *Category* berubah atau berkurang­

### Skenario Utama: Admin merubah data *Category* ,atau menghapus data *Category* yang sudah tidak tersedia­

### Prakondisi: Admin telah mengubah Data *Category* atau menghapus Data *Category*

### Langkah-langkah:

#### Langkah 1: Adminr melakukan login

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Category Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Category* dan *Category List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Categoryt List*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan sub-menu *Edit Data Item* dan *Delete Data Item*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form *edit* *Category* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save* atau langsung men *delete* Data *Category* dan sistem akan mengkonfirmasi apakah data yakin di *delete* atau *edit*

#### Langkah 9: Admin menekan tombol yakin

#### Langkah 10: Sistem menyimpan *Category* yang di *edit* ke dalam list *Category List* atau menghilangkan data yang telah di *delete*

### Skenario eksepsional 1:

#### Langkah 1: Admin melakukan login

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil

#### Langkah 4: Admin memilih menu *Category Option*

#### Langkah 5: Sistem menampilkan menu *Add Category* dan *Category List*

#### Langkah 6: Admin memilih opsi *Categoryt List*

#### Langkah 7: Sistem menampilkan sub-menu *Edit Data Item* dan *Delete Data Item*

#### Langkah 8: Admin mengisi secara lengkap form *edit* *Category* dan mengkonfirmasi data yang di input dengan menekan tombol simpan atau *Save* atau langsung men *delete* Data *Category* dan sistem akan mengkonfirmasi apakah data yakin di *delete* atau *edit*

#### Langkah 9: Admin menekan tombol tidak yakin

#### Langkah 10: Sistem mengantarkan Admin ke halaman *Category List*

## Use Case 5

### Nama Use Case:*Client* melakukan pembelian

### Tujuan: *Client* melakukan pembelian *item*

### Input: Pembelian *item*

### Output: *item* *delivered* pada *client*

### Skenario Utama: *Client* melakukan pembelian lalu informasi pembelian akan diterima oleh admin

### Prakondisi: Informasi pembelian akan diterima oleh admin

### Langkah-langkah:

#### Langkah 1: *Clien*t melakukan login

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil

#### Langkah 4: *Client* memilih *item* dan menambahkannya kedalam *cart*

#### Langkah 5: Sistem akan menampilkan halaman *check out / payment* untuk mengkonfirmasi pesanan

#### Langkah 6: Sistem akan mengkonfirmasi apakah yakin untuk melakukan transaksi atau tidak

#### Langkah 7: *Client* menekan tombol yakin

#### Langkah 8: Informasi pesanan akan langsung masuk kedalam *inbox* Admin jika client menyelesaikan transaksi pembelian *item*

#### Langkah 9: Admin melakukan validation pada pesanan dari *client*

#### Langkah 10: *Client* akan mendapatkan informasi pada inbox jika pesanan sudah divaldiasi

#### Langkah 11: *Order Delivered*

### Skenario eksepsional 1:

#### Langkah 1: *Clien*t melakukan login

#### Langkah 2: Sistem memeriksa valid atau tidaknya data login yang di input

#### Langkah 3: Sistem menampilkan halaman utama apabila proses login berhasil.

#### Langkah 4: *Client* memilih *item* dan menambahkannya kedalam *cart*

#### Langkah 5: Sistem akan menampilkan halaman *check out / payment* untuk mengkonfirmasi pesanan

#### Langkah 6: Sistem akan mengkonfirmasi apakah yakin untuk melakukan transaksi atau tidak

#### Langkah 7: Client menekan tombol tidak yakin

#### Langkah 8: Sistem akan langsung otomatis kembali menampilkan halaman *add cart*

#### 

# *Requirements* Nonfungsional Lainnya

## *Requirements* Performa

Perangkat lunak ini beroperasi 24 jam selama 7 tanpa henti kecuali saat *maintenance*. Karena perangkat ini berbasis GUI dan di gunakan oleh dan pelanggan, maka harus siap di gunakan kapan saja.

Kebutuhan kinerja dari sistem memiliki respon kurang dari 30 detik untuk setiap aksi pergantian page. Sistem memiliki waktu respon kurang dari 2 menit untuk setiap proses *load data*. Sistem memiliki waktu respon kurang dari 1 menit untuk proses pencarian data.

## *Requirements* Keselamatan

Aplikasi ini akan sering di update *software* secara *online* oleh pengembang/*developer*. Karena akan ada banyak data dan laporan yang terus bertambah. Dengan adanya *update, software* akan menghindari *thread* dan *spam*.

## *Requirements* Keamanan

Perangkat ini harus dibangun dengan pondasi *security* dan *firewall* yang kuat dan fleksibel. Karena pentingnya data – data yang di rekap di perangkat lunak tersebut. Sehingga data dan informasi akan aman jika terkena *virus*.

Proses keamaan pada data *password* menggunakan enkripsi Ascii85. Dengan menggunakan Teknik enkripsi, maka kerahasiaan data *developer* akan terjamin. Lalu untuk aplikasi nya sendiri menggunakan *antivirus* dan *firewall*.

## Atribut Kualitas Perangkat Lunak

### Adaptasi

Perangkat lunak ini memiliki kelebihan dapat beradaptasi lebih cepat dengan lingkungan penggunaannya. Karena perangkat lunak ini dirancang dengan sifat *user-friendly*, pengguna baik *adminsitrator* maupun pelanggan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyesuaikan diri dengan perangkat lunak yang digunakan (kemudahan dalam belajar)

### Ketersediaan

Perangkat lunak ini dapat berjalan dan tersedia selama tidak mengalami kendala, seperti suplai tenaga listrik atau terkendalanya jaringan serta *web server hosting* sistem.

### Ketepatan

Perangkat lunak ini dirancang dengan tujuan yang dapat mendukung fungsi operasi. Sebelumnya segala proses transaksi secara konvensional. Dengan adanya perangkat lunak ini, dapat dikatakan dapat berfungsi tepat.

### Keandalan

Perangkat lunak ini dapat digunakan selama 1 x 24 jam, dengan dukungan sistem operasi Windows yang memiliki stabilitas yang tinggi.

### Keamanan

*User* baik *adminsitrator* maupun pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses sistem dan didukung oleh keandalan dari sistem. Data *login* sendiri harus berupa *user id* yang unik dan disertai dengan *password*. Setiap pengguna memiliki hak akses yang berbeda sesuai dengan kategorinya. Site dilengkapi dengan enkripsi Ascii85 yang meng-enkripsi setiap data yang dikirim melalui *web server*.

### Kemerawatan

Perangkat lunak ini dirancang secara *full* parameter dan dinamis. Isi *site*, serta informasi yang terdapat didalamnya dapat di *update* kapan saja sesuai dengan informasi transaksi penjualan dan pembelian. *Administrator* hanya perlu mengakses perangkat lunak dan mengakses menu yang khusus disediakan untuk *administrator.*

### Kepemindahan

Perangkat lunak ini bersifat *portable*, karena dapat dijalankan dari berbagai perangkat dimana saja dan kapan saja.

# *Requirements* Lain

## *Memory*

## Dalam penggunaan, memori akan sangat penting karena semua data dan laporan akan disimpan didalam memori dan diteruskan pada database.

## *Design*

## Aplikasi ini menggunakan desain yang sederhana terutama dalam hal fitur-fitur penting, sehingga pelanggan akan lebih mudah menggunakan aplikasi ini.

# Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

1. SKPL: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
2. GUI: *Graphic User Interface*
3. *User-friendly­*: merupakan suatu kondisi dimana kita bisa menggunakan sesuatu dengan mudah dan nyaman.
4. *Interface*: merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem.
5. Enkripsi Ascii85: salah satu jenis dari kriptografi modern yang merubah bentuk biner ke dalam bentuk teks encode Dengan menggunakan lima karakter ASCII untuk mewakili empat byte data biner