**SKPL-004**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce**

untuk:

Penjual & Pembeli Tanaman Hias

Dipersiapkan oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anika Putri Utami | 1301184456 | Project Leader |
| Muhammad Hariz | 1301183357 | Analyst |
| Rimdani Alya Annisa | 1301180016 | Analyst |
| Fivo Marchell | 1301170760 | Designer |
| Dicky Indrayan Septiandi | 1301184264 | Designer |

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Program Studi S1 Informatika**  **-**  **Fakultas Informatika** | **Nomor Dokumen** | | **Halaman** |
| **SKPL-004** | | Halaman 1 dari 18 |
| **Revisi** |  | Tgl : 25 April 2020 |

# Daftar Perubahan

|  |  |
| --- | --- |
| **Revisi** | **Deskripsi** |
| **A** | Revisi Usecase Diagram |
| **B** | Revisi Usecase Scenario |
| **C** | Revisi Kebutuhan Fungsional |
| **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 2](#_Toc38658766)

[Daftar Halaman Perubahan 3](#_Toc38658767)

[Daftar Isi 4](#_Toc38658768)

[1. Pendahuluan 5](#_Toc38658769)

[1.1. Tujuan Penulisan Dokumen 5](#_Toc38658770)

[1.2. Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen 5](#_Toc38658771)

[1.3. Definisi, Singkatan, dan Akronim 5](#_Toc38658772)

[1.4. Referensi 5](#_Toc38658773)

[2. Deskripsi Global Perangkat Lunak 6](#_Toc38658774)

[2.1. Statement of Objective Perangkat Lunak 6](#_Toc38658777)

[2.2. Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak 6](#_Toc38658778)

[2.3. Profil dan Karakteristik Pengguna 7](#_Toc38658779)

[2.4. Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan) 7](#_Toc38658780)

[2.5. Kebutuhan Perangkat Keras 7](#_Toc38658781)

[2.6. Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak 8](#_Toc38658782)

[3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak 9](#_Toc38658783)

[3.1. Deskripsi Kebutuhan 9](#_Toc38658785)

[3.1.1. Kebutuhan Fungsional 9](#_Toc38658786)

[3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional 10](#_Toc38658792)

[3.2 Pemodelan Analisis 10](#_Toc38658793)

[3.2.1. Usecase Diagram 10](#_Toc38658795)

[3.2.1.1. Usecase Skenario Login 11](#_Toc38658796)

[3.2.1.2. Usecase Skenario Register 11](#_Toc38658797)

[3.2.1.3 Usecase Input Data Tanaman 12](#_Toc38658798)

[3.2.1.4 Usecase Edit Data Tanaman 12](#_Toc38658799)

[3.2.1.5 Usecase Delete Data Tanaman 13](#_Toc38658800)

[3.2.1.6 Usecase View Data Tanaman 14](#_Toc38658801)

[3.2.1.7 Usecase Input Pesanan 14](#_Toc38658802)

[3.2.1.8 Usecase View Pesanan 15](#_Toc38658803)

[3.2.1.9 Usecase Input Transaksi 15](#_Toc38658804)

[3.2.1.10 Usecase View Transaksi 16](#_Toc38658805)

[3.2.1.11 Usecase Edit Profile 16](#_Toc38658806)

[3.3 Class Diagram 18](#_Toc38658807)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) dengan pendekatan berorientasi proses dari perangkat lunak yang akan dibuat.Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

## Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk menguraikan proses-proses tahapan pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak secara detail agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Diharapkan dengan adanya dokumen SKPL ini pengembangan perangkat lunak lebih terarah kepada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini. Sedangkan bagi pengguna, dokumen SKPL ini digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan yang diinginkan pengguna.

## Definisi, Singkatan, dan Akronim

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

* *SKPL :* Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
* *IEEE* : Institute of Electrical and Electronics Engineering Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
* *ANSI :* *American National Standard Institute* adalah Lembaga Standardisasi di Amerika.
* *Use Case Diagram :* Gambaran grafik dari beberapa atau semua aktor, Use case dan interaksi nya
* *TBD :* To be defined

## Referensi

Referensi yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak ini adalah :

* Bentley. (n.d.). System Analysis & Design Methods : Seventh Edition.
* IF3908, K. (2016). Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi Akademik. Sistem Informasi Akademik, 57.
* ITS, K. A. (2015). Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. SIDRAK, 30

# Deskripsi Global Perangkat Lunak

Deskripsi global yang digambarkan dalam SKPL ini meliputi Deskripsi umum perangkat

lunak, fungsi perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan-batasan, serta asumsi dan

kebergantungan perangkat lunak



## Statement of Objective Perangkat Lunak

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL,

ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce yang akan dikembangkan.

Perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce merupakan perangkat lunak berbasis aplikasi yang diakses melalui website berbasis E-commerce yang digunakan untuk mempermudah transaksi jual beli antara penjual tanaman dengan pembelinya. Dan penggunaan 3D Modelling disini berguna untuk pembeli lebih mudah mengetahui visualisasi tanaman yang akan dibeli.

## Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Login
2. Input Data Tanaman
3. Edit Data Tanaman
4. Delete Data Tanaman
5. View Data Tanaman
6. Input Pesanan
7. View Pesanan
8. Input Transaksi
9. View Info Transaksi
10. Edit Profile

## Profil dan Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini

**Tabel 1 Karakteristik Pengguna**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke Aplikasi** | **Kemampuan yang Harus dimiliki** |
| Seller | Menambahkan Tanaman yang akan dijual, melakukan Transaksi jika ada Pembelian dan mengupdate Stok Tanaman | * Login * Edit Profile * Input Tanaman * Edit Tanaman * Delete Tanaman * View Tanaman * View Pesanan * View Transaksi | * Kemampuan mengoperasikan Komputer dan mengelola Akun |
| Customer | Melihat, membeli dan melakukan Transaksi pada Tanaman yang dijual | * Login * Edit Profile * View Tanaman * Input Pesanan * Input Transaksi * View Pesanan * View Transaksi | * Kemampuan mengoperasikan Komputer |

## Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan)

Perangkat Lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce ini dibuat dalam bentuk website, dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2013 dengan bahasa pemrograman HTML,CSS dan PHP menggunakan framework MVC 4. Database menggunakan Microsft SQL Server 2008 R2 Express. Proses hosting dan domain sebagai web server akan menggunakan pihak ketiga. Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce dikembangkan untuk mendukung dan menangani proses penjualan, dan pembelian tanaman dengan metode 3D Modelling sebagai visualisasinya .

Pengguna dari Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce ini bisa dari konsumen yang mencari tanaman hias ataupun dari penjual tanaman hias untuk memasarkan tanaman yang ia punya dan mengelola proses penjualan tanaman tersebut.

## Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan Perangkat Keras :

* + Layar beresolusi berapapun
  + Processor dual core keatas
  + RAM 1GB
  + HardDisk 500GB
  + LAN
  + Internet
  + Mouse & Keyboard

Fakta Perangkat Keras :

* Resolusi Layar 640 x 480
* Processor Intel Dual Core 1Ghz
* RAM 512MB
* HDD 128 GB
* LAN
* Internet
* Mouse & Keyboard

## Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak

Ketergantungan dari Perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce adalah Sistem ini dapat dijalankan dalam segala browser komputer dan terkoneksi dengan jaringan internet. Namun Website belum responsif sehingga ketika dibuka pada browser di piranti mobile tampilannya kurang baik.

Asumsi-asumsi pada perangkat lunak ini adalah:

1. User dibagi menjadi 2 role, Seller dan Customer
2. Semua user dapat update profile dan update password.
3. Seller dapat mengelola data tanaman yang mereka punya, baik input, edit dan delete.
4. Customer dapat melihat dan membeli tanaman, serta mengonfirmasi tanaman yang ia beli.

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak Ornamental Plants with 3D Modelling E-Commerce tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak EDOLPUZ.

1. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

1. Software bersifat Website belum ada untuk Mobile Apps.
2. Software dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP dan database menggunakan MySQL

# Deskripsi Rinci Perangkat Lunak



## Deskripsi Kebutuhan

### Kebutuhan Fungsional

**Tabel 2 Kebutuhan Fungsional**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Kebutuhan** | **Fungsi** | **Deskripsi** |
| 1. | FR-001 | CRUD Data Seller | Mampu membuat data Seller |
| 2. | FR-002 | Read Data Seller | Mampu membaca data Seller |
| 3. | FR-003 | Update Data Seller | Mampu mengupdate data Seller |
| 4. | FR-004 | Delete Data Seller | Mampu menghapus data Seller |
| 5. | FR-005 | CRUD Data Customer | Mampu membuat data Customer |
| 6. | FR-006 | Read Data Customer | Mampu membaca data Customer |
| 7. | FR-007 | Update Data Customer | Mampu mengupdate data Customer |
| 8. | FR-008 | Delete Data Customer | Mampu menghapus data Customer |
| 9. | FR-009 | Input Data Tanaman | Mampu menambahkan data Tanaman |
| 10. | FR-010 | Delete Data Tanaman | Mampu menghapus data Tanaman |
| 11. | FR-011 | Edit Data Tanaman | Mampu Mengolah dan Mengubah Data Tanaman |
| 12. | FR-012 | Input Pesanan | Mampu menambahkan data Pesanan |
| 13. | FR-013 | View Pesanan | Mampu membaca data Pesanan |
| 14. | FR-014 | Input Transaksi | Melihat menambahkan data Transaksi |
| 15. | FR-015 | View Transaksi | Mampu membaca data Transaksi |



### Kebutuhan Non-Fungsional

* 1. Sistem dapat dijalankan oleh beberapa software  web browser diantaranya Internet Explore, Google Chrome dan Mozilla Firefox.
  2. Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami.
  3. Sistem security

## Pemodelan Analisis

* 1. A close up of a map

     Description automatically generated

### Usecase Diagram

**Gambar 1 Usecase Diagram**

#### **Usecase Skenario Login**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Login | |
| **Input** | data\_login\_customer, data\_login\_seller, data\_akun dari database | |
| **Output** | data\_akun yang sama dengan database akun | |
| **Aktor** | Customer, Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk mendapatkan fitur tambahan seperti pembelian dan penjualan | |
| **Pre-Kondisi** | Jika ingin menggunakan menu pembelian atau penjualan, actor harus melakukan login terlebih dahulu menggunakan data yang sudah terdaftar di database akun | |
| **Post-Kondisi** | Aktor berhasil login dan data yang digunakan sama dengan data yang ada pada database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Menekan tombol login |  |
|  | 1. System menampilkan menu login |
| 1. Mengisi data login |  |
| 1. Menekan tombol login |  |
|  | 1. Jika data login benar, maka system menampilkan halaman utama |
|  | 1. Jika data login salah, maka system akan kembali ke langkah 4 |

#### **Usecase Skenario Register**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Register | |
| **Input** | data customer, data seller, database akun | |
| **Output** | data customer atau data seller telah terdaftar di database akun | |
| **Aktor** | Customer, Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk membuat akun sebagai customer atau seller dan mendapatkan fitur tambahan seperti pembelian dan penjualan | |
| **Pre-Kondisi** | Jika ingin menggunakan menu pembelian atau penjualan, actor harus melakukan login terlebih dahulu, sebelum login harus melakukan register terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | Aktor berhasil register telah terdaftar di database akun | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Menekan tombol register |  |
|  | 1. System menampilkan menu register |
| 1. Mengisi data register |  |
| 1. Menekan tombol regitser |  |
|  | 1. Jika data register benar dan belum terdaftar sebagai akun, maka register berhasil dan menampilkan menu utama |
|  | 1. Jika data register salah atau sudah terdaftar sebagai akun, maka register gagal dan akan kembali ke tahap 4 |

#### **Usecase Input Data Tanaman**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Input Data Tanaman | |
| **Input** | data\_tanaman | |
| **Output** | info\_tanaman yang sudah tersimpan pada database tanaman | |
| **Aktor** | Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data tanaman | |
| **Pre-Kondisi** | Jika ingin menjual tanaman, maka seller harus menambahkan data tanaman terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | Seller telah menambahkan data tanaman ke database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu Halaman Tambah Tanaman |  |
|  | 1. System menampilkan menu halaman tambah tanaman |
| 1. Mengisi data tanaman yang akan dijual |  |
| 1. Menekan tombol input data tanaman |  |
|  | 1. Jika data tanaman sesuai, maka input data tanaman berhasil dan menampilkan menu halaman tambah tanaman |
|  | 1. Jika data tanaman tidak sesuai, maka input data tanaman gagal dan akan ke tahap 5 |

#### **Usecase Edit Data Tanaman**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Edit Data Tanaman | |
| **Input** | data\_tanaman yang ada pada database | |
| **Output** | info\_tanaman yang sudah tersimpan pada database tanaman | |
| **Aktor** | Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk mengubah dan menyimpan data tanaman | |
| **Pre-Kondisi** | Jika data tanaman ada yang ingin diubah , maka seller dapat mengedit data tanaman yang sudah ada | |
| **Post-Kondisi** | Seller telah mengedit data tanaman yang ada pada database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu Halaman Tanaman |  |
|  | 1. System menampilkan menu halaman tanaman |
| 1. Memilih Tanaman yang akan di Edit |  |
| 1. Mengedit data tanaman yang akan dijual |  |
| 1. Menekan tombol edit data tanaman |  |
|  | 1. Jika data tanaman sesuai, maka edit data tanaman berhasil dan menampilkan menu halaman tambah tanaman |
|  | 1. Jika data tanaman tidak sesuai, maka edit data tanaman gagal dan akan ke tahap 6 |

#### **Usecase Delete Data Tanaman**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Delete Data Tanaman | |
| **Input** | data\_tanaman yang ada pada database | |
| **Output** | data\_tanaman terhapus dari database tanaman | |
| **Aktor** | Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk mengubah dan menyimpan data tanaman | |
| **Pre-Kondisi** | Jika data tanaman ada yang ingin dihapus , maka seller dapat menghapus data tanaman yang sudah ada | |
| **Post-Kondisi** | Seller telah menghapus data tanaman yang ada pada database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu Halaman Tanaman |  |
|  | 1. System menampilkan menu halaman tanaman |
| 1. Memilih Tanaman yang akan di Delete |  |
|  | 1. Menekan tombol Delete Tanaman |  |
|  |  | 1. Menampilkan Konfirmasi Delete Tanaman |
|  |  | 1. Jika memilih yes, maka tanaman akan di delete |
|  |  | 1. Jika memilih no, maka tanaman tidak jadi di delete dan akan ke tahap 5 |

#### **Usecase View Data Tanaman**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | View Data Tanaman | |
| **Input** | info\_tanaman yang ada pada database | |
| **Output** | info\_tanaman ditampilkan ke actor | |
| **Aktor** | Seller dan Customer | |
| **Deskripsi** | Untuk menampilkan info tanaman | |
| **Pre-Kondisi** | jika ingin melihat data tanaman, actor harus melakukan login terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | system menampilkan info tanaman pada seller dan customer | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih tanaman yang akan dilihat |  |
| 1. Menekan tombol, Lihat Tanaman ( View ) |  |
|  | 1. System menampilkan data tanaman dan menampilkan info tanaman yang telah dipilih |

#### **Usecase Input Pesanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Input Pesanan | |
| **Input** | data\_pemesanan | |
| **Output** | info\_pemesanan yang sudah tersimpan pada database tanaman | |
| **Aktor** | Customer | |
| **Deskripsi** | Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data pemesanan | |
| **Pre-Kondisi** | Jika ingin menambahkan pemesanan, maka customer harus menambahkan data pemesanan terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | Customer telah menambahkan data pemesanan ke database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih dan menambahkan tanaman yang akan di pesan |  |
|  | 1. Menambahkan tanaman yang sudah dipilih ke database pesanan |
| 1. Menampilkan tanaman sudah ditambahkan ke pesanan |

#### **Usecase View Pesanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | View Pesanan | |
| **Input** | data\_pemesanan yang ada pada database | |
| **Output** | info\_pemesanan ditampilkan ke actor | |
| **Aktor** | Customer, Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk menampilkan info pemesanan | |
| **Pre-Kondisi** | Customer telah melakukan proses pemesanan. Jika ingin melihat info\_pemesanan, actor harus memilih tombol ‘lihat info pemesanan’ pada menu terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | system menampilkan info pemesanan actor | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu pesanan |  |
|  | 1. System menampilkan info pemesanan |
| 1. Memilih data pemesanan yang ingin dilihat |  |
| 1. Memilih tombol view |  |
|  | 1. System menampilkan info pemesanan |

#### **Usecase Input Transaksi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Input Transaksi | |
| **Input** | data\_transaksi | |
| **Output** | info\_transaksi yang sudah tersimpan pada database transaksi | |
| **Aktor** | Customer | |
| **Deskripsi** | Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data transaksi | |
| **Pre-Kondisi** | Customer telah melakukan pemesanan. Jika ingin membayar pesanan tanaman, maka customer harus menambahkan data transaksi terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | Customer telah menambahkan data transaksi ke database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu Pesanan |  |
|  | 1. Menampilkan menu halaman pesanan |
| 1. Memilih pesanan yang akan ditambahkan ke Transaksi |  |
| 1. Menekan tombol tambah transaksi |  |
|  | 1. System menyimpan data transaksi |

#### **Usecase View Transaksi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | View Info Transaksi | |
| **Input** | data\_transaksi yang ada pada database | |
| **Output** | info\_transaksi yang sudah tersimpan pada database transaksi | |
| **Aktor** | Customer, Seller | |
| **Deskripsi** | Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data transaksi | |
| **Pre-Kondisi** | Customer telah melakukan pemesanan tanaman. Jika ingin melihat info transaksi pemesanan, maka customer harus memilih tombol ‘lihat transaksi’ pada menu terlebih dahulu | |
| **Post-Kondisi** | Sistem menampilkan detail info transaksi | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih menu Transaksi |  |
|  | 1. Menampilkan menu halaman transaksi |
| 1. Memilih transaksi yang akan dilihat |  |
|  | 1. Menampilkan info Transaksi |

#### **Usecase Edit Profile**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Use Case** | Edit Profile | |
| **Input** | data\_customer, data\_seller yang ada pada database | |
| **Output** | data\_akun yang sudah tersimpan pada database akun | |
| **Aktor** | Seller, Customer | |
| **Deskripsi** | Untuk mengubah dan menyimpan data akun | |
| **Pre-Kondisi** | Jika data akun ada yang ingin diubah , maka seller dan customer dapat mengedit data akun yang sudah ada | |
| **Post-Kondisi** | Seller dan customer telah mengedit data tanaman yang ada pada database | |
| **Skenario Utama** | **Aktor** | **Sistem** |
|  | 1. Membuka Halaman Utama |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Utama |
| 1. Memilih halaman Profil |  |
|  | 1. System menampilkan halaman profil |
| 1. Memilih tombol ‘edit profil’ |  |
| 1. Mengisi data akun yang akan diedit |  |
| 1. Menekan tombol simpan |  |
|  | 1. Jika data profile sesuai, maka edit profile berhasil |
|  |  | 1. Jika data profile tidak sesuai, maka edit profile gagal |

## Class Diagram

Diagram, schematic

Description automatically generated

**Gambar 2 Class Diagram**