DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

KLIP



Dipersiapkan oleh:

MUHAMMAD FACHRI HAIKAL - 1301202398 RIZKY FERDIAN PRASETYO - 1301204229 BAGUS PANULUH - 1301204312 M. NAUFAL RIFQI RAMDHANI - 1301201572 MUHAMMAD RAFI ANDEO PRAJA - 1301200278

> KELAS IF-44-01 JURUSAN S1 INFORMATIKA FAKULTAS INFORMATIKA UNIVERSITAS TELKOM

Program Studi S1 Teknik Informatika	Nome	or Dokumen	Halaman
Fakultas Informatika	SK	XPL-002	25
	Revisi	2	Tgl: 4 Januari 2022

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
В	
С	

D	
Е	
F	

INDEX	-	A	В	С	D	Е	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Program Studi S1 Informatika	Nomor Dokumen		Halaman	
	S	SKPL-002	25	
universitas Telkom	Revisi	2	Tgl: 4 Januari 2022	

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	7
1.2 Cakupan Produk	7
1.3 Konvensi Dokumen	7
1.5 Referensi	8
OVERALL DESCRIPTION	9
2.1 Perspektif Produk	9
2.2 Fungsi Produk	9
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	9
2.4 Lingkungan Operasi	10
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	10
2.6 Dokumentasi Pengguna	10
2.7 Asumsi dan Dependensi	11
REQUIREMENTS ANTARMUKA EKSTERNAL	12
3.1 Antarmuka Pengguna	12
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	13
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	13
3.4 Antarmuka Komunikasi	13
FITUR SISTEM (USE CASES)	14
4.1 Use Case 1	14
4.2 Use Case 2	15
4.3 Use Case 3	16
4.4 Use Case 4	16
4.5 Use Case 5	17
4.6 Use Case 6	18
4.7 Use Case 7	19
4.8 Use Case 8	19
4.9 Use Case 9	20
4.10 Use Case 10	20
4.11 Use Case 11	21
REQUIREMENT FUNGSIONAL	22
REQUIREMENTS NON FUNGSIONAL	22
5.1 Requirements Performa	22
5.2 Requirements Keselamatan	22
5.3 Requirements Keamanan	23

23
23
23
25
25

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara detail mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi penjualan online berbasis web bernama "Klip", dengan tujuan proses pengembangan website ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan aplikasi, yaitu memperluas jangkauan pembelian secara online.

1.2 Cakupan Produk

Website toko Klip dikembangkan berbasis online. Sistem ini dirancang untuk dapat berjalan secara online dan dapat diakses oleh semua orang dari beberapa gadget atau gawai dengan tujuan untuk memberikan fasilitas penjualan online yang baik dan mudah bagi pembeli yang berada diluar jangkauan toko. Dengan diciptakan sistem ini, kami berharap bahwa sistem ini dapat menjadi pendukung dalam pembelian beberapa seragam dan beberapa merchandise supaya penjualan produk dapat dijual secara maksimal.

1.3 Konvensi Dokumen

Dalam Konvensi dokumen ini menjelaskan semua standar atau tipografi yang digunakan untuk menyusun atau menulis laporan SKPL ini. Elemen-elemen desain tipografi dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Typeface/font

Menggunakan font times New Roman, dalam laporan ini juga terdapat font tebal pada judul atau cover. Terdapat ukuran font ukuran untuk cover atau judul (32 dan 14) untuk isi laporan font size nya 12.

2. Spacing

Pemberian ruang atau spasi antara huruf, kata, kalimat, paragraph dan objek lain dalam suatu halaman cetakan. Pada laporan ini menggunakan Line dan Paragraph Spacing 1,15.

3. Paragraph style

Pada setiap judul menggunakan Heading 1, Heading 2, dan pada isi atau konten dari laporan menggunakan yang normal.

4. Text Alignment

Tulisan isi dari laporan ini menggunakan justify atau rata kanan kiri dan pada judul laporan menggunakan center align atau rata tengah.

1.5 Referensi

TACHOnet Software Requirements Specification, Getronics, Versi 01.00, 21 Februari 2003, diakses di https://zenodo.org/record/1414117#.Yd7oytFBy00

1.6 Gambaran Umum

Pada bagian ini menjelaskan tentang bagian-bagian dari dokumen SKPL ini secara umum. Berikut merupakan bagian-bagian dari dokumen :

- 1. Pendahuluan merupakan gambaran awal mengapa dokumen ini dibuat.
- 2. Overall Description merupakan bagian yang menjelaskan tentang deskripsi dari produk.
- 3. Fitur Sistem merupakan bagian yang menjelaskan tentang fungsi dari sistem yang akan dibuat dan alur dari sistemnya.
- 4. Requirements Non Fungsional merupakan bagian yang menjelaskan tentang kebutuhan non fungsional dari produk.

OVERALL DESCRIPTION

2.1 Perspektif Produk

Website Klip ini dibangun berdasarkan kebutuhan penjual yang belum atau ingin memiliki baju berupa seragam dan beberapa merchandise seperti gantungan kunci, kalung id card, jaket, gelang, stiker, tote bag, dan lainnya. Penjual baru akan merasa kesulitan dalam mendapatkan pelanggan dan membutuhkan tambahan pelanggan jika tidak dibangunnya website yang dapat diakses secara online, dengan tujuan agar penjual mendapatkan keuntungan yang tidak hanya stabil atau balik modal tetapi mendapatkan keuntungan yang meningkat. Akhirnya kami memberikan sebuah solusi dalam peningkatan penjualan tersebut berupa dibuatnya Website bernama Klip, website ini diharapkan dapat membantu penjual agar mendapatkan keuntungan yang lebih dan dapat terbangunnya lahan penjualan baru yang lebih efektif dan efisien.

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi Website Klip berfungsi untuk membantu penjual dalam menjual produk seragam dan merchandise supaya bisa lebih luas jangkauannya dalam menjual produknya sehingga bisa mendapatkan lebih banyak pelanggan. Klip memiliki fitur yang menarik buat penjual, penjual bisa menjual produk secara online dan menampilkannya di halaman website pembeli. Penjual bisa memberikan harga dan deskripsi supaya dapat menarik pembeli. Pada website Klip pembeli dapat membayar secara online dengan mengirimkan bukti pembayaran.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses Ke Aplikasi
Penjual	Login, registrasi, mengelola produk, mengelola transaksi, mengelola user	Login website admin penjual, menambahkan/mengurangi barang yang dijual, mengelola transaksi dan mengubah status transaksi, dan mengelola data user.
Pembeli	Login, register, membeli barang, melihat riwayat transaksi	Mendaftarkan akun, login akun, masuk ke halaman utama website, melihat detail produk, membeli barang, membayar barang yang di beli.

2.4 Lingkungan Operasi

Lingkungan dari website Klip online ini pada sisi client membutuhkan spesifikasi prosesor Intel Pentium IV atau yang setara, koneksi internet dengan kecepatan minimum 56 Kbps. User juga dapat mengakses website tersebut dalam berbagai sistem operasi seperti windows, android, iOS, dan linux.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Pengembangan Website Klip memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1. Aplikasi hanya bisa dibuka di web browser.
- 2. Software pendukung yang digunakan adalah visual studio code dan xampp.
- 3. Aplikasi hanya dapat diakses pada jaringan lokal.

Penjual melakukan edit misal

2.6 Dokumentasi Pengguna

Penjual	Pembeli
 Penjual melakukan login menggunakan email dan akun yang telah disediakan sebelumnya supaya dapat masuk di halaman utama admin Jika penjual berhasil login maka penjual akan memasuki halaman utama admin. Menjual Barang Penjual menekan tombol tambah barang diatas . 	 Pembeli melakukan register akun supaya dapat memiliki akun dan dapat memesan barang dengan mengisi data diri yang tersedia di form register. Jika pembeli berhasil register pembeli dapat menuju ke halaman login untuk bisa masuk ke halaman utama. Jika berhasil login pembeli bisa masuk ke halaman utama dan dapat melihat macam macam produk yang tersedia. Pembeli dapat memilih produk dan
 Penjual memasukkan data yang ingin dijual seperti gambar, nama barang, harga, dan deskripsi. Penjual berhasil menambahkan barang ke tampilan pembeli. 	 melihat detail dari produk mulai dari nama, gambar, deskripsi, dan harga produk. Pembeli dapat membeli barang dengan menekan tombol beli barang, lalu pembeli dapat mengisi form transaksi dan mengirimkan bukti pembayaran
 Mengolah data barang Penjual menekan tombol edit/delete pada tabel barang. 	produk. • Jika pembeli sudah mengirimkan bukti pembayaran, maka status transaksi

pembeli akan diatur oleh penjual.

- dari nama, deskripsi, dan harga.
- Penjual berhasil mengedit dan mendelete barang.
- Jika penjual selesai pada pengolahan data barang penjual dapat beralih ke bagian pembelian, penjual dapat melihat daftar pembelian mulai dari daftar barang yang sudah di beli, melihat data pembeli, ataupun melihat konfirmasi pembayaran
- Penjual dapat mengelola data user yang dimana mengubah nama, email, dan role user dalam penggunaan aplikasi.

 Jika status transaksi sudah success maka pembeli sudah membayar produk yang dibeli.

2.7 Asumsi dan Dependensi

Website Klip berbasis online akan dikembangkan memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

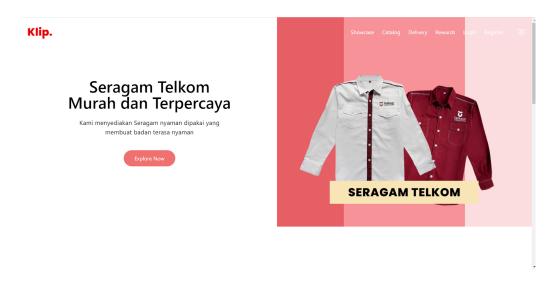
- 1. Asumsi Website Klip yang dibuat:
 - 1. Website bekerja sesuai dengan kemampuan toko online yang dikembangkan.
 - 2. Website diuji dengan menggunakan web browser Internet Explorer 8, Chrome, Opera 10.5, dan Mozilla Firefox 3.5.
- 2. Asumsi dari website Klip adalah:
 - 1. Pengguna memiliki seperangkat komputer beserta sistem operasi yang terkoneksi dengan internet minimal kecepatan 56 Kbps disertai dengan web browser Internet Explorer 8 atau Opera 10.5 atau Mozilla Firefox 3.5.
 - 2. Pengguna fasih dalam menggunakan komputer dan web browser.
 - 3. Pengguna harus terdaftar untuk dapat membeli produk yang tersedia di Klip.

REQUIREMENTS ANTARMUKA EKSTERNAL

3.1 Antarmuka Pengguna

Pada antarmuka pengguna di dalam aplikasi ini antarmuka pengguna memiliki perbedaan khususnya perbedaan untuk pembeli dan penjual. Penjual dapat menambahkan barang dan mengedit barang yang dapat dilihat dan dipesan oleh para pembeli, Penjual dapat melihat data pembelian mulai dari data diri, tanggal pembelian, serta status pembayaran. Sedangkan pembeli bisa mendaftarkan akun, masuk dengan akun yang dibuat, masuk ke halaman utama yang tersedia banyak produk sehingga pembeli dapat memilih barang yang ingin di beli, dan pembeli juga dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan cara mengirimkan bukti pembayaran.

- Rancangan Antarmuka login



- Rancangan antarmuka admin

Klip. Dashboa	d Products Transacti	on User My Trans	ction	Rafi And	ieo 🗸
Dashboard					
You're logged in!					
<- Menuju Halaman Utama	19				

a. Halaman Admin digunakan penjual untuk mengolah data barang seperti menambahkan data barang, mengubah data dan menghapus data. Selain itu di halaman admin juga dapat melihat data pembelian barang dan data user yang menggunakan aplikasi.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

a. Komputer / Laptop

Sebagai sarana untuk menampilkan aplikasi kepada pemakai, yang mempunyai spesifikasi diantaranya: komputer atau laptop mampu menampilkan grafis dengan kualitas yang baik untuk menampilkan website Klip.

b. Keyboard

Keyboard diperlukan sebagai sarana bagi pemakai untuk mengetikkan data masukkan yang akan diproses perangkat lunak

c. Router

Router diperlukan untuk mendapatkan akses internet yang diperlukan untuk mengakses website Klip.

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

No	Perangkat lunak	Kebutuhan perangkat lunak
1.	Sistem Operasi	Windows 8 , 10, 11
2.	Bahasa Pemrograman	Html, Css Tailwind, PHP, Laravel
3.	Pengolah Database	MySql 8.0.27
4.	Perancangan antarmuka	Figma
5.	Pemodelan Database	draw.io

3.4 Antarmuka Komunikasi

Klip merupakan sistem berbasis web yang dapat diakses baik melalui PC / Laptop dimana pembeli dapat berkomunikasi dengan penjual melalui whatsapp yang nomor kontaknya terdapat di website.

FITUR SISTEM (USE CASES)

Daftar Aktor



Aktor penjual dapat dikatakan sebagai admin yang mengurus dan mengatur data user pembeli sebagai pendatang yang akan mengakses website Klip. Penjual dapat mengelola data produk dan data transaksi yang dilakukan aktor pembeli.



Aktor pembeli atau user pendatang website Klip dapat membeli barang dan membayar transaksi dari aktor penjual. Pembeli juga dapat melihat produk apa yang sudah dibeli dan dapat registrasi sebagai user website Klip.

4.1 Use Case 1

4.1.1 Use Case: Registrasi

4.1.2 Goals in Context: Masuk ke halaman utama penjual / pembeli

4.1.3 Actors: System, User

4.1.4 Precondition: User memiliki email yang belum terdaftar 4.1.5 Success end condition: User berhasil membuat akun baru

4.1.6 Failed end condition: User gagal membuat akun baru

4.1.7 Trigger event: User menekan tombol Registrasi

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	System	Menampilkan halaman register
2	User	Memasukkan informasi berupa: - Nama - Email Address - Password - Confirm Password
3	System	Melakukan pengecekan informasi yang diinputkan user
4	System	Menampilkan halaman dashboard Penjual/Pembeli

Extensions:

No.	Condition	Action Description
3a	Email yang dimasukkan user sudah terdaftar	System akan menampilkan pesan "Email Sudah Terdaftar" dan meminta user memasukkan email baru

4.2 Use Case 2

4.2.1 Use Case: Login

4.2.2 Goals in Context: Mendaftarkan akun baru

4.2.3 Actors: System, User

4.2.4 Precondition: User memiliki akun yang telah didaftarkan

4.2.5 Success end condition: User berhasil masuk ke halaman utama

4.2.6 Failed end condition: User gagal masuk ke halaman utama

4.2.7 Trigger event: User menekan tombol Log In

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	System	Menampilkan halaman Login
2	User	Memasukkan informasi berupa email address dan password yang telah teregistrasi
3	System	Mengkonfirmasi data yang dimasukkan dan
4	System	Menampilkan halaman utama

Extensions:

No.	Condition	Action Description
3a	User memasukkan email atau password yang salah	System akan menampilkan pesan "Email atau Password Salah" dan meminta user mengisi kembali email dan password

4.3 Use Case 3

- 4.3.1 Use Case: Logout
- 4.3.2 Goals in Context: Keluar dari akun yang sudah login
- 4.3.3 Actors: System, User(pembeli/penjual)
- 4.3.4 Precondition: User berhasil masuk ke halaman utama
- 4.3.5 Success end condition: Berhasil keluar dari akun
- 4.3.6 Failed end condition: System tidak dapat me logout akun
- 4.3.7 Trigger event: User menekan tombol Logout

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	User	Menekan tombol logout
2	System	Melakukan logout pada akun User
3	System	Melakukan redirect ke halaman halaman login

4.4 Use Case 4

- 4.4.1 Use Case: Mengelola Data Produk
- 4.4.2 Goals in Context: Mengelola data produk seperti tambah, edit, delete data
- 4.4.3 Actors: System, Penjual
- 4.4.4 Precondition: Penjual Login dan masuk dashboard admin/penjual
- 4.4.5 Success end condition: System berhasil menampilkan produk, tambah data produk, edit data produk, delete data produk
- 4.4.6 Failed end condition: System gagal menampilkan, menambah, mengedit, melakukan delete data produk
- 4.4.7 Trigger event: User menekan tombol add produk, delete produk, edit produk

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	Penjual	Menuju ke halaman produk
2	System	Menampilkan data produk
3	Penjual	Melakukan tambah data

4	System	Memindahkan ke halaman tambah data
5	Penjual	Mengisi form tambah data dan submit
6	System	Melakukan tambah data produk & menampilkan data produk
7	Penjual	Melakukan delete data produk
8	System	Melakukan delete produk & menghilangkan di halaman produk
9	Penjual	Melakukan edit data produk
10	System	Memindahkan ke halaman edit produk
11	Penjual	Mengubah form data produk & melakukan submit
12	System	Melakukan edit produk dan menampilkan di halaman produk

Extensions:

No.	Condition	Action Description
5a	User tidak mengisi form tambah produk	System akan menampilkan pesan/ alert "Harap Mengisi form"

4.5 Use Case 5

- 4.5.1 Use Case: Mengelola Data Transaksi
- 4.5.2 Goals in Context: Penjual dapat melihat detail transaksi dan dapat mengubah status transaksi
- 4.5.3 Actors: System, Penjual
- 4.5.4 Precondition: Penjual telah melakukan login
- 4.5.5 Success end condition: Detail transaksi dapat ditampilkan di halaman transaksi dan penjual dapat mengubah status transaksi
- 4.5.6 Failed end condition: Detail transaksi tidak muncul di halaman transaksi dan penjual tidak dapat mengubah status transaksi
- 4.5.7 Trigger event: Penjual menekan tombol halaman transaksi, lalu menekan tombol status

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	Penjual	Mengklik bagian navbar transaksi & halaman transaksi
2	System	Menampilkan halaman transaksi
3	Penjual	Menekan tombol detail transaksi
4	System	Menampilkan detail transaksi pembelian
5	Penjual	Mengubah Status yang terdapat pada transaksi
6.	System	Melakukan perubahan Status

4.6 Use Case 6

- 4.6.2 Goals in Context: Membeli Barang
- 4.6.3 Actors: System, Pembeli
- 4.6.4 Precondition: Pembeli berhasil melakukan login
- 4.6.5 Success end condition: Pembeli berhasil melakukan pembelian barang
- 4.6.6 Failed end condition: Pembeli gagal dalam melakukan pembelian barang
- 4.6.7 Trigger event: Pembeli memilih barang dan menekan tombol untuk membeli

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	System	Menampilkan halaman konfirmasi pembelian
2	Pembeli	Mengisi data diri berupa : Nama Penerima Email Penerima Alamat Penerima Nomer Telepon Bukti Pembayaran
3	System	Memindahkan halaman menuju ke halaman transaction success

4.7 Use Case 7

- 4.7.1 Use Case: Halaman Utama Penjualan/Pembelian
- 4.7.2 Goals in Context: Pengguna dapat mengakses dan melihat halaman utama
- 4.7.3 Actors: System, Pengguna
- 4.7.4 Precondition: Pengguna sudah melakukan Registrasi dan Log In
- 4.7.5 Success end condition: Pengguna dapat mengakses halaman utama penjual/pembeli
- 4.7.6 Failed end condition: Pengguna tidak dapat mengakses halaman utama penjual/pembeli
- 4.7.7 Trigger event: -

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	System	Menampilkan halaman utama penjual/pembeli
2	User	Melihat dan mengakses halaman utama penjual/pembeli

4.8 Use Case 8

- 4.8.1 Use Case: Melihat Detail Produk
- 4.8.2 Goals in Context: Menampilkan detail dari produk
- 4.8.3 Actors: System, Pembeli
- 4.8.4 Precondition: Pembeli berhasil masuk ke halaman utama pembelian
- 4.8.5 Success end condition: System menampilkan detail dari produk
- 4.8.6 Failed end condition: System tidak dapat menampilkan detail dari produk
- 4.8.7 Trigger event: Pembeli menekan bagian produk

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	System	Menampilkan detail dari produk
2	Pembeli	Dapat melihat detail dari produk

4.9 Use Case 9

4.9.1 Use Case: Mengelola data User

- 4.9.2 Goals in Context: Menampilkan data user yang terdaftar & mengubah status / roles "Pembeli" ke Penjual atau sebaliknya.
- 4.9.3 Actors: Penjual, System
- 4.9.4 Precondition: Penjual berada di halaman dashboard User
- 4.9.5 Success end condition: Penjual berhasil mengubah status User dan berhasil tampil di dashboard
- 4.9.6 Failed end condition: Status User tidak berubah dan tidak tampil di halaman dashboard
- 4.9.7 Trigger event: Penjual menekan tombol option ubah roles.

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	Penjual	Menekan link "user" di bagian navbar
2	System	Melakukan redirect ke halaman dashboard user & menampilkan data user.
3	Penjual	Mengubah roles user pada tombol option
4	System	Melakukan perubahan roles user dan menampilkan data user yang telah berubah.

4.10 Use Case 10

- 4.10.1 Use Case: Add to Cart
- 4.10.2 Goals in Context: User memilih dan memasukkan barang ke dalam keranjang.
- 4.10.3 Actors: Pembeli, System
- 4.10.4 Precondition: Pembeli berada di halaman produk
- 4.10.5 Success end condition: Pembeli berhasil menambahkan barang ke keranjang
- 4.11.5 Failed end condition: Pembeli tidak berhasil menambahkan barang ke keranjang
- 4.10.7 Trigger event: Pembeli menekan tombol tambah ke keranjang.

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	Pembeli	Menekan tombol tambah ke keranjang
2	System	Memasukkan barang ke dalam keranjang

4.11 Use Case 11

4.11.1 Use Case: Melihat History

4.11.2 Goals in Context: User melihat history dari pembelian atau transaksi yang sudah dilakukan

4.11.3 Actors: Pembeli, System

4.11.4 Precondition: Pembeli berada di halaman utama

4.12.5 Success end condition: Pembeli berhasil melihat daftar history dari pembelian

4.13.5 Failed end condition: Pembeli tidak berhasil melihat daftar history

4.11.7 Trigger event: Pembeli menekan tombol my transaction

Skenario Utama:

No.	Actor	Action Description
1	Pembeli	Menekan tombol my transaction
2	System	Menampilkan halaman history pembelian

REQUIREMENT FUNGSIONAL

Requirements	Use Case Terkait (Secara Berurutan)
(SKPL-KLIP-001)	Pembeli dan penjual dapat melakukan login dan registrasi
(SKPL-KLIP-002)	Pembeli dapat melihat produk dari penjual
(SKPL-KLIP-003)	Pembeli dapat melihat detail produk dari penjual
(SKPL-KLIP-004)	Pembeli dapat menambahkan barang ke keranjang
(SKPL-KLIP-005)	Pembeli dapat membayar produk dari penjual
(SKPL-KLIP-006)	Penjual dapat mengelola data produk
(SKPL-KLIP-007)	Penjual dapat mengelola data transaksi
(SKPL-KLIP-008)	Penjual dapat mengelola data user
(SKPL-KLIP-009)	Pembeli dapat melihat history pembelian

REQUIREMENTS NON FUNGSIONAL

5.1 Requirements Performa

No	Requirements	Deskripsi
1.	Login Halaman utama	Waktu tanggap penyajian informasi halaman utama maksimal 1 menit

5.2 Requirements Keselamatan

No	Requirements	Deskripsi
1.	Server Backup Secara Berkala	Backup server secara berkala bertujuan untuk

	mengalihkan server apabila terjadinya crash atau server down saat <i>production</i> .
	atau server down saat production.

5.3 Requirements Keamanan

No.	Requirements	Deskripsi
1.	Enkripsi data krusial menggunakan jenis md5	Enkripsi ini bertujuan untuk melindungi kerahasiaan data digital yang disimpan pada sistem.

5.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

No.	Parameter	Kebutuhan
1.	Operational	Aplikasi dapat dijalankan di Web
2.	Operational	Aplikasi dibuat dengan tech stack sebagai berikut : Html, CSS, Tailwind, Laravel (back end), hosting web.

REQUIREMENTS LAIN

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- User pemakai atau pengguna dalam sebuah program interaksi.
- Register Buku Catatan atau daftar.
- Email Elektronik mail atau surat elektronik.
- Password Kata Sandi.
- Requirements Gambaran dari layanan dan Batasan bagi sistem yang akan dibangun.
- Functional Requirements Fitur functional yang ada di dalam aplikasi.
- Non Functional Requirements Fitur non functional yang ada di dalam aplikasi.
- Login- Suatu Proses untuk masuk ke dalam sebuah layanan online yang berisi nama dan password.
- Front-end salah satu bagian dari website yang menampilkan tampilan pada para pengguna

- Backend segala hal yang berhubungan dengan server (misal pada situs atau cloud) dan database.
- OS Operating System merupakan perangkat lunak sistem yang mengatur atau mengelola memori dan proses komputer, serta sumber daya dari perangkat keras dan perangkat lunak

Lampiran B: Analysis Models

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram

