**SRS (SOFTWARE REQUIREMENT SPECIFICATION)**

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1.1 Kebutuhan Sistem

FarmO adalah sebuah sistem informasi pendataan hasil ternak pada Berkah Etawa Kurnia Farm yang dibuat sebagai media input data internal peternakan berbasis website. Sistem ini dibuat khusus untuk membantu mitra kami, Etawa Kurnia Farm, dalam mengatasi masalah efisiensi dalam manajemen administrasi peternakannya. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan Bapak Sariyanto dalam memantau pengelolaan ternaknya dan memudahkan dalam manajemen administrasai peternakannya.

* 1. Tujuan
     1. Memudahkan proses pemantauan hewan ternak
     2. Meningkatkan hasil produksi ternak kambing melalui recording dan monitoring yang teratur
     3. Membantu dalam pencatatan data internal peternakan
     4. Memudahkan recording hasil penjalan produk sehingga uang rumah dan uang kandang tidak tercampur

**BAB 2**

**DESKRIPSI UMUM SISTEM**

* 1. **Perspektif**

Dalam membantu mitra kami, sistem informasi pendataan hasil ternak ini dapat membantu pemilik dan juga pegawai dalam melakukan pendataan populasi ternak, penjadwalan pakan dan vitamin ternak, pendataan hasil produk ternak, record penjualan, dan prediksi kualitas produk

* 1. **Karakteristik Pengguna**

Karakteristik pengguna dari sistem ini adalah mitra kami, yang memiliki peternakan dan membutuhkan adanya sistem informasi untuk memudahkan dalam pendataan dan memanajemen administrasi internal peternakannya

* 1. **Batasan Sistem**
     1. Sistem berbasis website
     2. Sistem hanya dapat diakses online
     3. Setiap akun harus terverifikasi dengan email atau nomor telepon di database
     4. Sistem hanya dapat diakses oleh pemilik dan pegawai peternakan yang memiliki akun
     5. Sistem melakukan maintenance selama 1 bulan sekali dengan waktu 4 jam
  2. **Metodologi Pengembangan Sistem**

Model pengembangan (SDLC) menggunakan Agile Scrum karena SDLC Agile Scrum merupakan model yang menerima adanya perubahan-perubahan dalam proses pengembangannya, sehingga bersifat fleksibel atau dapat berubah sewaktu-waktu. Selain itu, pemilihan metode ini sesuai untuk tim kerja yang berjumlah sedikit dengan waktu pengerjaan yang singkat dan adanya pengujian dan adanya daily meeting memudahkan tim dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama proses pengembangan sistem. Tim kerja terdiri atas 3 peran yaitu Scrum master, Product Owner, dan Development Team (DT).

* + 1. Scrum Master, merupakan seseorang yang mengarahkan dan membimbing development team dan product owner untuk mengikuti prosedur yang telah disepakati agar pengembangan sistem dapat berjalan lancar sebagai mana mestinya hingga meraih sukses.
    2. Product Owner, merupakan seseorang yang berperan untuk mewakili pengguna dan memandu tim dalam pengembangan sistem. Adapun tanggung jawab yang dimiliki yaitu menyampaikan visi tentang apa yang ingin dibuat dan menyampaikan visi tersebut kepada tim.
    3. Development Team, merupakan grup pengembang kecil yang terdiri atas 3- 9 orang yang bertugas dalam perancangan sistem, pengembangan, pengujian, dan semua hal yang relevan dengan projek.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **NIM** | **Posisi** |
| Nadya Vallentina Febrianti | 202410102017 | Scrum Master |
| Nurun Nazmi Qomariah | 202410102031 | Product Owner |
| Geyandra Galiga Kyanaka | 202410102054 | DT (Designer) |
| Muhammad Wahyudi  Wicaksono | 202410102073 | DT (Progammer) |
| Luthfi Aulia Akbar | 202410102085 | DT (Tester) |

Tahapan-tahapan pengembangan sistem antara lain :

* + - 1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan-kebutuhan pengguna mulai dari target pengguna hingga isi sistem.

* + - * 1. Pelaku bisnis peternakan kambing
        2. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara menganalisa informasi-informasi melalui jurnal maupun blog, melakukan observasi, serta wawancara langsung dengan mitra terkait

* + - 1. Perancangan

Membuat perancangan sistem berbasis website.

* + - 1. Implementasi

Melakukan proses implementasi sistem dari perancangan yang telah di susun menjadi suatu sistem.

* + - 1. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kekurangan dari sistem tersebut.

* + - 1. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap sistem yang telah diimplementasikan berdasarkan atas hasil pengujian.

**BAB 3**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM**

* 1. **Kebutuhan Fungsionalitas**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pengguna** | **Kebutuhan** |
| **Pemilik** | **Pemilik Peternakan :**   1. **Fitur data akun pemilik**    * Membuat data akun pemilik    * Melihat data akun pemilik    * Mengubah data akun pemilik 2. **Fitur data akun pegawai**    * Menambahkan data akun pegawai    * Melihat data akun pegawai    * Mengubah data akun pegawai 3. **Fitur data populasi hewan ternak**    * Melihat data populasi kambing 4. **Fitur penjadwalan hewan ternak**    * Membuat jadwal makan ternak    * Melihat jadwal makan ternak    * Membuat jadwal asupan vitamin ternak    * Melihat jadwal asupan vitamin ternak 5. **Fitur produksi peternakan**    * Melihat data jumlah produksi ternak (susu,pupuk) 6. **Fitur recording penjualan**    * Melihat data jumlah penjualan susu mentah    * Melihat data jumlah penjualan susu matang (siap minum)    * Melihat data jumlah penjualan pupuk mentah    * Melihat data jumlah penjualan pupuk olahan |

|  |  |
| --- | --- |
| **Pegawai** | **Pegawai Peternakan :**   1. **Fitur data akun pegawai**    * Melihat data akun pegawai    * Mengubah data akun pegawai 2. **Fitur data populasi hewan ternak**    * Menambahkan data populasi kambing    * Melihat data populasi kambing    * Mengubah data populasi kambing 3. **Fitur penjadwalan hewan ternak**    * Melihat jadwal makan ternak    * Melihat jadwal asupan vitamin ternak 4. **Fitur produksi peternakan**    * Menambahkan jumlah produksi ternak(susu,pupuk)    * Melihat jumlah produksi ternak(susu,pupuk)    * Mengubah data produksi ternak(susu,pupuk) 5. **Fitur recording penjualan**    * Membuat data jumlah penjualan susu mentah    * Melihat data jumlah penjualan susu mentah    * Membuat data jumlah penjualan susu matang (siap minum)    * Melihat data jumlah penjualan susu matang (siap minum)    * Membuat data jumlah penjualan pupuk mentah    * Melihat data jumlah penjualan pupuk mentah    * Membuat data jumlah penjualan pupuk olahan    * Melihat data jumlah penjualan pupuk olahan |

# Kebutuhan Antarmuka Eksternal

* + 1. **Kebutuhan Data**

Kebutuhan data yaitu data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Data ini mencakup semua data yang dibutuhkan oleh sistem dalam prosesnya. Data-data ini dapat berupa inputan serta outputnya yang dihasilkanoleh sistem. Data yang dibutuhkan antara lain :

* + - 1. Data Peternakan : data terkait peternakan yang akan diolah meliputi populasi ternak dan jadwal pemberian pakan serta vitamin ternak
      2. Data produksi peternakan : data terkain produk yang dihasilkan peternakan
      3. Data recording penjualan : data terkait penjualan produk peternakan

# Kebutuhan Antar Muka Pemakai

FarmO menggunakan antarmuka berbasis website

# Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan pengguna untuk mengakses sistem iniyaitu

* PC atau laptop
* Keyboard dan mouse untuk memudahkan user

# Antarmuka Perangkat Keras

FarmO akan diprogram menggunakan *flutter*