

**SOFTWARE DESIGN DOCUMENT**  
**SISTEM INFORMASI RESERVASI**  
**TIKET**



**Disusun Oleh:**

**Kelompok 5**

Gilar Ridho Praditiya Musthafa (20240050067)

Muhammad Riqza (20240050046)

Muhammad Faizal (20240050124)

Fabian Ghifari (20240050123)

Arbi Isma Rustiana (20240050143)

**Program Studi Sistem Informasi**

**UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

**Tahun 2025/2026**

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dibuatnya dokumen System Design Document (SDD) ini adalah untuk menjelaskan langkah-langkah desain dan proses-proses teknis dalam pengembangan aplikasi mobile LWD FEST, serta merinci spesifikasi kebutuhan fungsionalnya.

Fungsi utama dari aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan pemesanan tiket festival LWD, mengakses informasi jadwal acara, serta mengelola transaksi secara digital melalui perangkat mobile. Dokumen ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi tim pengembang dalam membangun sistem yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 1.2 Lingkup Masalah

Sistem dari perangkat lunak ini akan menjadi Aplikasi Publik, yaitu aplikasi yang akan digunakan oleh masyarakat khususnya masyarakat Kab. Indramayu. BUSAYU (Aplikasi Budaya dan Pariwisata Kab, Indramayu) adalah aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk mengetahui dan mempermudah pengguna untuk mencari informasi tentang kebudayaan, pariwisata, dan kegiatan yang ada di Indramayu. Dan pengguna juga bisa mengajukan pengaduan tentang kebudayaan dan pariwisata di Indramayu.

### 1.3 Definisi dan Istilah

- SPMP (Software Project Management Plant)
- SRS (Software Reqrutments Specification)
- SDD (Software Design Description)

### 1.4 Referensi

- IEEE, IEEE Draft Standard for Software Design Descriptions. IEEE P1 01 6/D5.0; 1 2 December 2005
- Eka Ismantohadi & Moh. Yani, Software Design Document (SDD). 2018

### 1.4 Ikhtisar Dokumen

BAB	ISI
Bab I	1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 1.2 Lingkup Masalah 1.3 Definisi dan Istilah 1.4 Referensi 1.5 Ikhtisar Dokumen
Bab II Deskripsi Perancangan Global	2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 2.1.1 Rancangan Kebutuhan 2.1.2 Tools yang digunakan

	2.2 Deskripsi Data 2.2.2 Logical Data Model 2.2.3 Daftar Tabel Aplikasi 2.3 Deskripsi Modul
Bab III Deskripsi Perancangan Rinci	3.1 Diagram Konteks 3.1.1 DFD Level 0 3.1.2 DFD Level 1 Proses M 3.1.3 DFD Level 1 Proses N 3.2 Deskripsi Rinci Tabel 3.2.1 Table A 3.2.2 Table B 3.3 Deskripsi Rinci Modul 3.3.1 D Modul 3.3.1.1 Fungsi Modul 3.3.1.2 Spesifikasi Layar Utama 3.3.1.3 Spesifikasi Query (x) 3.3.1.4 Spesifikasi Field Data Layar (x) 3.3.1.5 Spesifikasi Obyek Pada Layer (x) 3.3.1.6 Spesifikasi Proses/Algoritma (x) 3.4 Matriks Keturunan (x)

## 2. DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL

### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

#### 2.1.1 Rancangan Kebutuhan

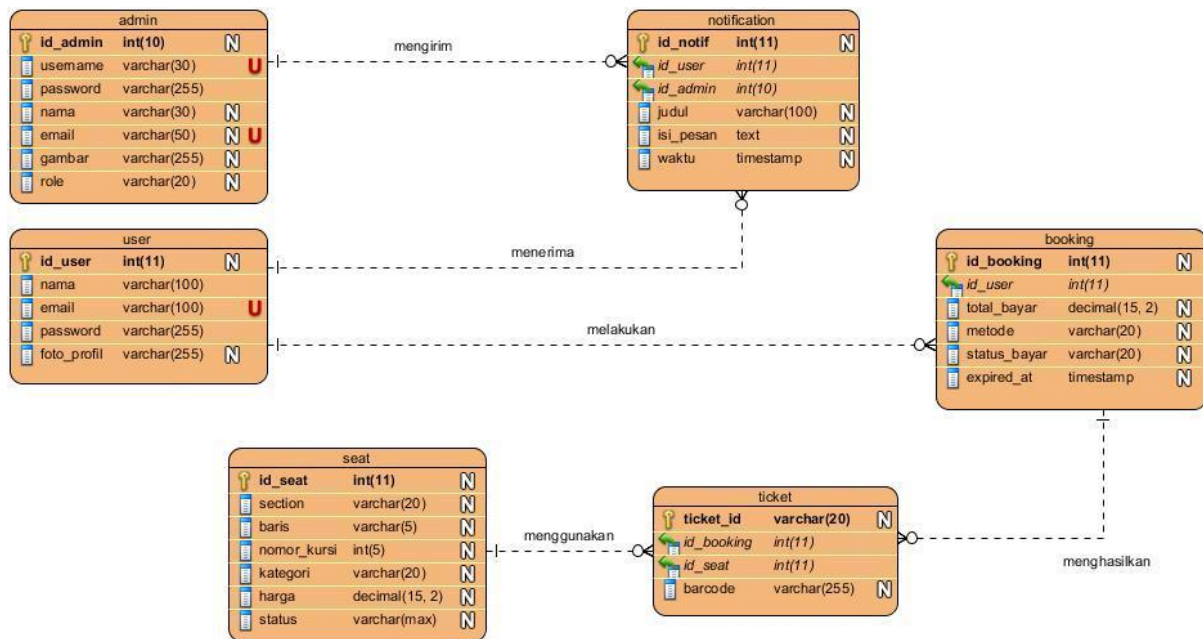
No.	Rancangan Kebutuhan	Keterangan
1	Sistem Operasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UML dibuat menggunakan Draw.io dan Visual Paradigm CE</li> <li>• Design aplikasi dibuat menggunakan Canva</li> <li>• Prototyping aplikasi dibuat menggunakan Figma</li> <li>• Pembuatan laporan dibuat menggunakan Microsoft Word 2013 &amp; 2024</li> </ul>
2	Filling System	Dokumen-dokumen dan program disimpan dalam harddisk internal pada laptop masing-masing anggota

## 2.1.2 Tools yang digunakan

No.	Tools	Jumlah
1	Laptop	4 Unit

## 2.2 Deskripsi Data

### 2.2.2 Logical Data Model



### 2.2.3 Daftar Tabel Aplikasi

- Tabel User

Data Item	Type	Volume	Primary Key	Constraint Integrity	Deskripsi
id_user	integer	11	Ya	Auto Increment	ID unik otomatis untuk setiap pengguna.
nama	varchar	100	Tidak	Not Null	Nama lengkap pengguna (contoh: Rikja Praditiya).
email	varchar	100	Tidak	Unique	Alamat email untuk login dan notifikasi.
password	varchar	255	Tidak	Not Null	Kata sandi terenkripsi (minimal 8 karakter).
foto_profil	varchar	255	Tidak	-	URL atau path file foto profil pengguna.

- Tabel Seat

Data Item	Type	Volume	Primary Key	Constraint Integrity	Deskripsi
id_seat	integer	11	Ya	Auto Increment	ID unik untuk setiap kursi.
section	varchar	20	Tidak	-	Lokasi tribun (Section 1, 2, 3, atau 4).
baris	varchar	5	Tidak	-	Kode baris kursi (contoh: Row D).
nomor_kursi	integer	5	Tidak	-	Nomor urut kursi (contoh: Seat 105).
kategori	varchar	20	Tidak	-	Kategori tiket (VIP, Standard, Economic).
harga	decimal	15.2	Tidak	-	Harga per tiket (contoh: Rp 10.000.000).
status	enum	-	Tidak	-	Status ketersediaan (Available, Reserved, Selected).

- Tabel Booking

Data Item	Type	Volume	Primary Key	Constraint Integrity	Deskripsi
id_booking	integer	11	Ya	Auto Increment	ID unik transaksi pemesanan.
id_user	integer	11	Tidak	Foreign Key	Relasi ke tabel users.
total_bayar	decimal	15.2	Tidak	-	Total harga tiket + service fee (Rp 20.200.000).
metode	varchar	20	Tidak	-	Metode yang dipilih (DANA atau QRIS).
status_bayar	varchar	20	Tidak	-	Status (Pending, Success, Expired).
expired_at	timestamp	-	Tidak	-	Batas waktu bayar (timer 05:12).

- Tabel Ticket

Data Item	Type	Volume	Primary Key	Constraint Integrity	Deskripsi
ticket_id	varchar	20	Ya	Unique	Nomor seri tiket (contoh: #8954673009).
id_booking	integer	11	Tidak	Foreign Key	Relasi ke transaksi pemesanan.
id_seat	integer	11	Tidak	Foreign Key	Relasi ke kursi yang dipesan.
barcode	varchar	255	Tidak	-	Data string untuk generate barcode tiket.

- Tabel Notification

Data Item	Type	Volume	Primary Key	Constraint Integrity	Deskripsi
id_notif	integer	11	Ya	Auto Increment	ID unik notifikasi.
id_user	integer	11	Tidak	Foreign Key	Relasi ke pemilik akun.
judul	varchar	100	Tidak	-	Judul pesan (contoh: Login Successfully).
isi_pesan	text	-	Tidak	-	Detail pesan notifikasi (Lorem ipsum...).
waktu	timestamp	-	Tidak	-	Waktu notifikasi dikirim.

- Tabel Admin

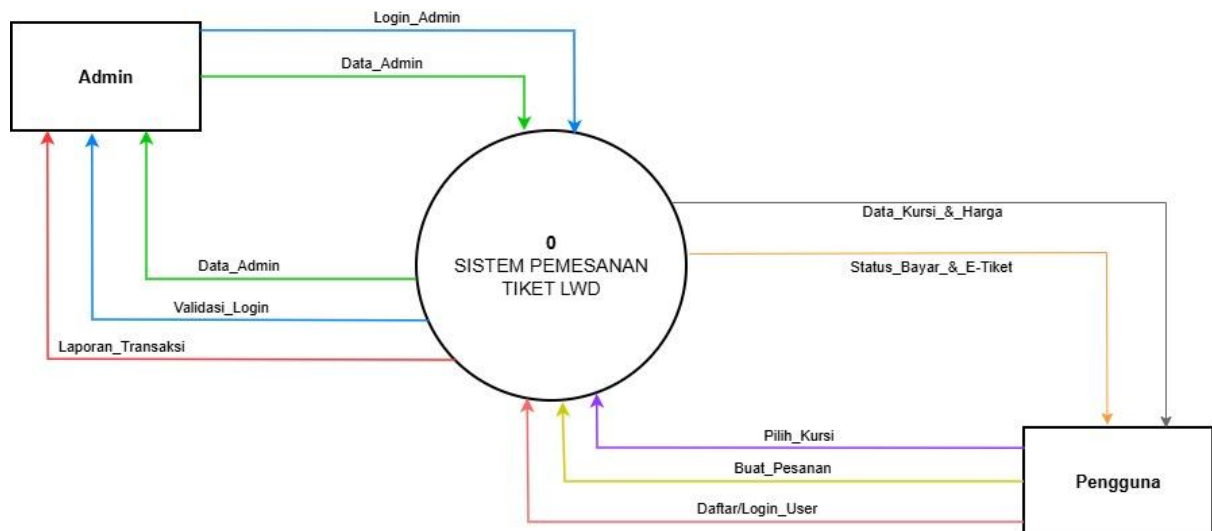
Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
id_admin	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor unik otomatis untuk identitas admin.
username	varchar	30	Tidak	Tidak	Unique	Username untuk mengakses dashboard admin.
password	varchar	255	Tidak	Tidak	Not Null	Kata sandi terenkripsi untuk keamanan akses.
nama	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Nama lengkap petugas admin.
email	varchar	50	Tidak	Tidak	Unique	Alamat email resmi admin.
gambar	varchar	255	Tidak	Tidak	-	URL atau path lokasi file foto profil admin.
role	varchar	20	Tidak	Tidak	-	Level akses (contoh: Super Admin, Moderator).

### 3. Penjelasan Dekomposisi

#### 3.1 Dekomposisi Model

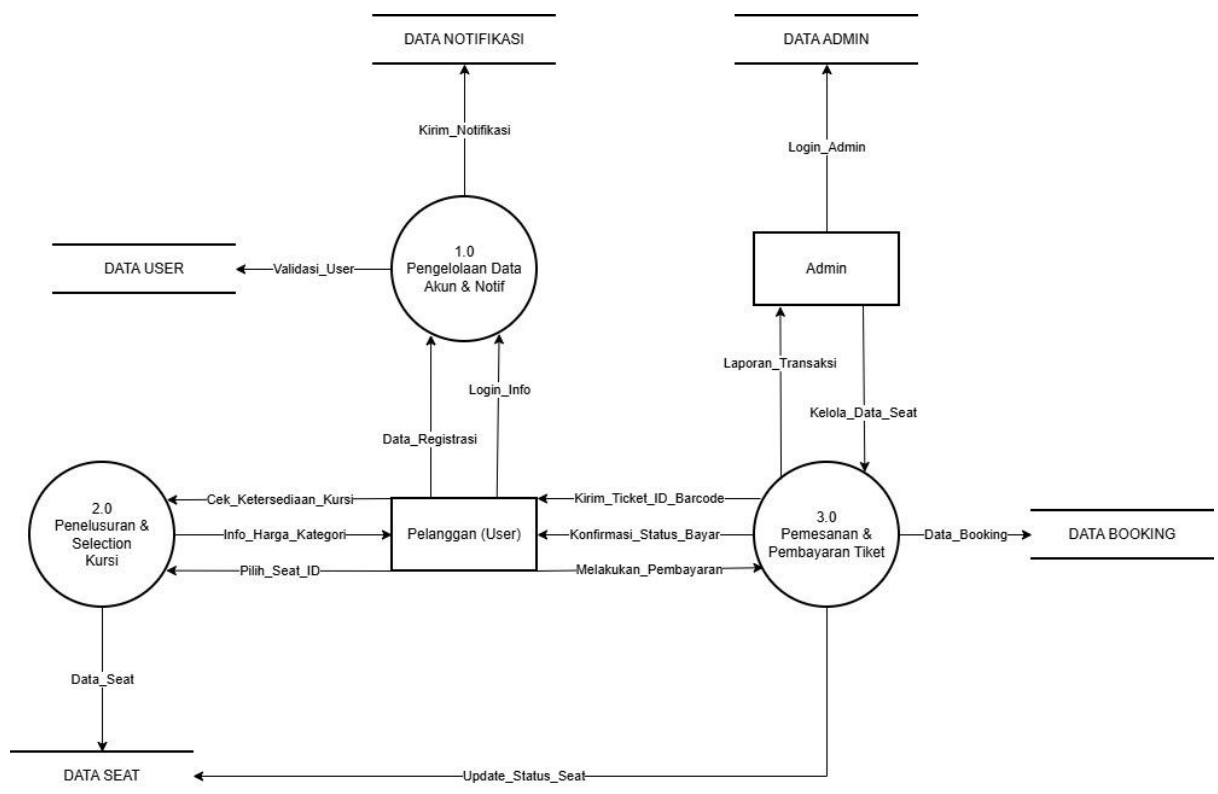
##### 3.1.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Berikut merupakan diagram konteks dari website ini.



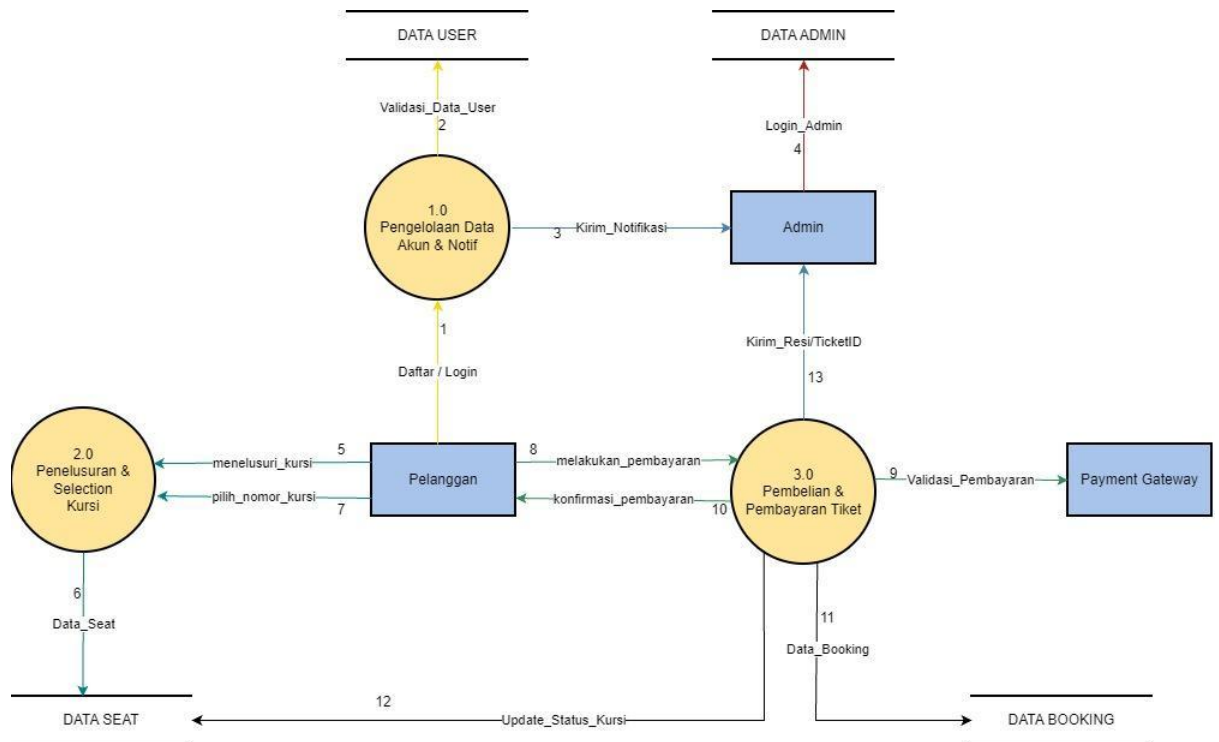
### 3.1.2 Diagram Level 0

Diagram 0 adalah diagram yang menggambarkan proses dari data flow diagram. Diagram 0 memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity. Berikut merupakan diagram 0 dari aplikasi ini.



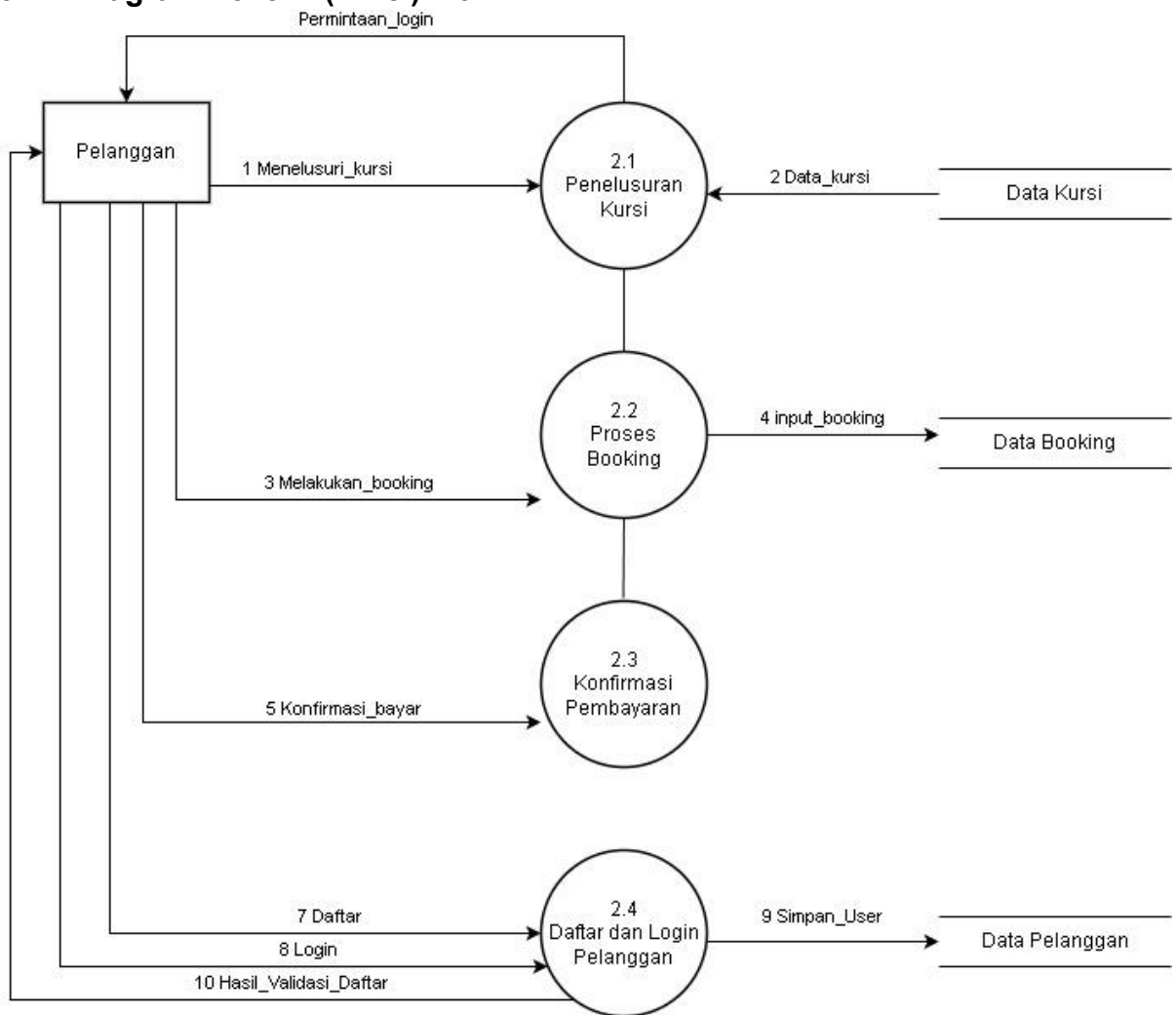
## 3.2 Dekomposisi Proses Konkuren

### 3.2.1 Diagram Level 1 (Rinci) 1.0

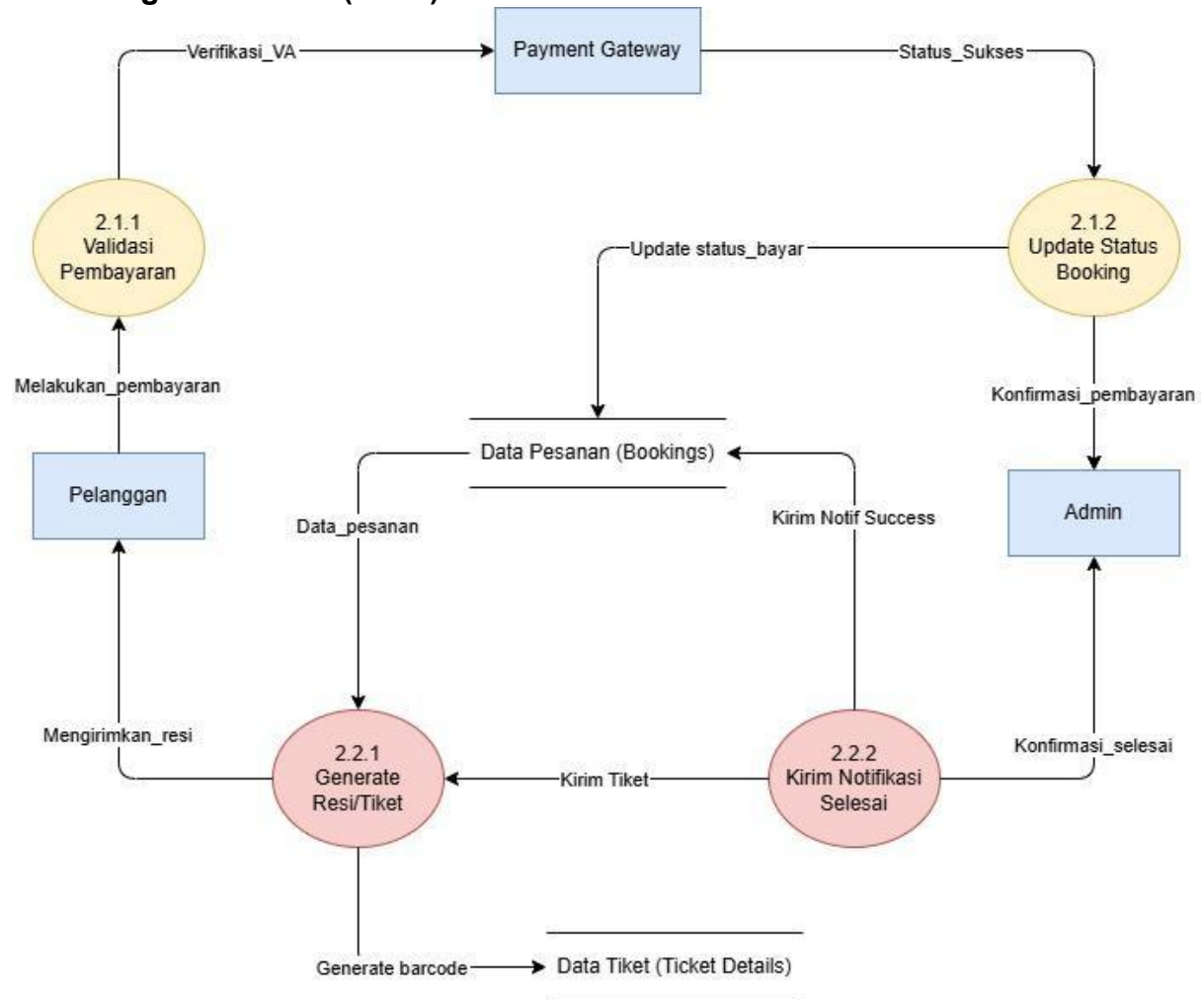




### 3.2.2 Diagram Level 1 (Rinci) 2.0

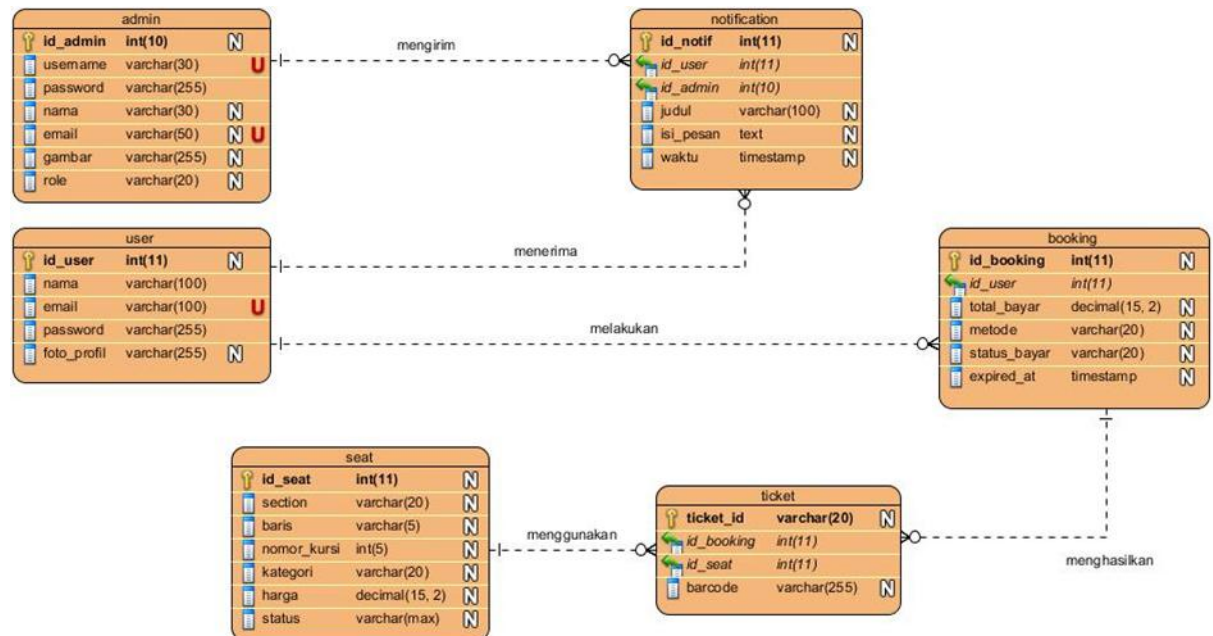


### 3.2.3 Diagram Level 1 (Rinci) 3.0



### 3.3 Logika Struktur Data

Struktur data logika pada sistem Aplikasi pada Website MnM Thrifting terdapat struktur Database yang dijelaskan menggunakan ERD.



Pada ERD terdapat tabel admin, tabel pelanggan, tabel produk, tabel keranjang, tabel pembayaran dan tabel pesanan.

#### • Tabel Admin

Data Item	Constrain integrity	Deskripsi
id_admin	Auto Increment	Nomor unik otomatis untuk identitas admin.
username	Unique	Username untuk mengakses dashboard admin.
password	Not Null	Kata sandi terenkripsi untuk keamanan akses.
nama	-	Nama lengkap petugas admin.
email	Unique	Alamat email resmi admin.
gambar	-	URL atau path lokasi file foto profil admin.
role	-	Level akses (contoh: Super Admin, Moderator).

- Tabel User

Data Item	Type	Deskripsi
id_user	integer	ID unik otomatis untuk setiap pengguna.
nama	varchar	Nama lengkap pengguna (contoh: Rikja Praditiya).
email	varchar	Alamat email untuk login dan notifikasi.
password	varchar	Kata sandi terenkripsi (minimal 8 karakter).
foto_profil	varchar	URL atau path file foto profil pengguna.

- Tabel Seat

Data Item	Type	Deskripsi
id_seat	integer	ID unik untuk setiap kursi.
section	varchar	Lokasi tribun (Section 1, 2, 3, atau 4).
baris	varchar	Kode baris kursi (contoh: Row D).
nomor_kursi	integer	Nomor urut kursi (contoh: Seat 105).
kategori	varchar	Kategori tiket (VIP, Standard, Economic).
harga	decimal	Harga per tiket (contoh: Rp 10.000.000).
status	enum	Status ketersediaan (Available, Reserved, Selected).

- Tabel Booking

Data Item	Type	Deskripsi
id_booking	integer	ID unik transaksi pemesanan.
id_user	integer	Relasi ke tabel users.
total_bayar	decimal	Total harga tiket + service fee (Rp 20.200.000).
metode	varchar	Metode yang dipilih (DANA atau QRIS).
status_bayar	varchar	Status (Pending, Success, Expired).
expired_at	timestamp	Batas waktu bayar (timer 05:12).

- Tabel Ticket

Data Item	Type	Deskripsi
ticket_id	varchar	Nomor seri tiket (contoh: #8954673009).
id_booking	integer	Relasi ke transaksi pemesanan.
id_seat	integer	Relasi ke kursi yang dipesan.
barcode	varchar	Data string untuk generate barcode tiket.

- Tabel Notification

Data Item	Data Item	Deskripsi
id_notif	id_notif	ID unik notifikasi.
id_user	id_user	Relasi ke pemilik akun.
judul	judul	Judul pesan (contoh: Login Successfully).
isi_pesan	isi_pesan	Detail pesan notifikasi (Lorem ipsum...).
waktu	waktu	Waktu notifikasi dikirim.


### 3.4 Modul

#### 3.4.1 Modul Login Admin

##### 3.4.1.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Admin	Form Input	Admin	Web
2	Validasi Data Admin	Validasi	Admin	Web
3	Pesan Error	Notifikasi	Admin	Web
4	Simpan Data Admin	Session	Admin	Web

##### 3.4.1.2 Spesifikasi Login Admin



Username

Password

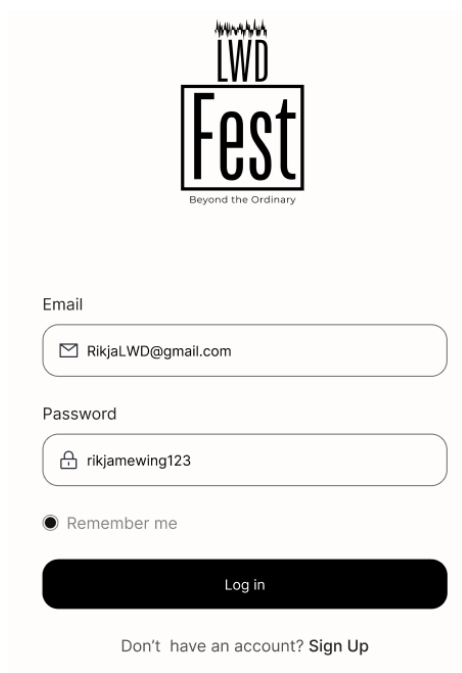
☐ Remember me

#### 3.4.2 Modul Login User

### 3.4.2.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Input Data Pelanggan	Form Input	Pelanggan	Web
2	Validasi Data Pelanggan	Validasi	Pelanggan	Web
3	Pesan Error	Notifikasi	Pelanggan	Web
4	Simpan Data Pelanggan	Session	Pelanggan	Web

### 3.4.2.2 Spesifikasi Layar Utama



**LWD Fest**  
Beyond the Ordinary

Email  
RikjaLWD@gmail.com

Password  
rikjamewing123

☒ Remember me

Log in

Don't have an account? Sign Up

### 3.4.3 Modul Seat

#### 3.4.3.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Data Event	List	Event	Web
2	Pilih Jenis Tiket	Button	Tiket	Web
3	Pilih Kursi	Interaktif	Kursi	Web
4	Simpan Kursi Terpilih	Session	Booking	Web
5	Hitung Total Harga	Proses	Booking	Web
6	Lanjut ke Checkout	Button	Pembayaran	Web

### 3.4.3.2 Spesifikasi Layar Utama

Home



Choose Seat

Checkout

Get Ticket

#### LWD FEST Jakarta



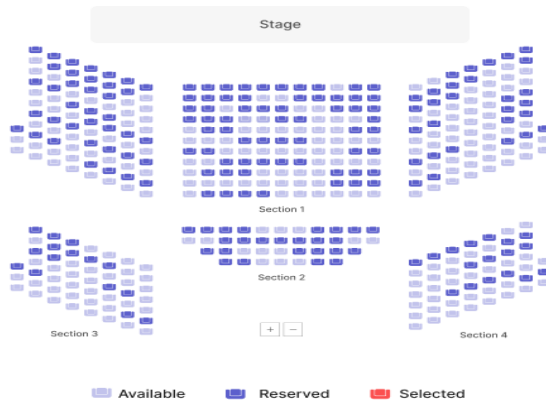
Stadion Utama Gelora Bung Karno  
Mon, June 04 . 08:00 pm . Royal Albert Hall.

#### Ticket Price:

10JT | VIP tickets

7JT | Standard tickets

5JT | Economic tickets



#### LWD FEST

[About Us](#)  
[Contact Us](#)  
[FAQs](#)

#### Help

[Concert Ticketing](#)  
[Account Support](#)  
[Terms & Conditions](#)

#### Legal

[Terms of Us](#)  
[Acceptable](#)  
[Privacy Policy](#)

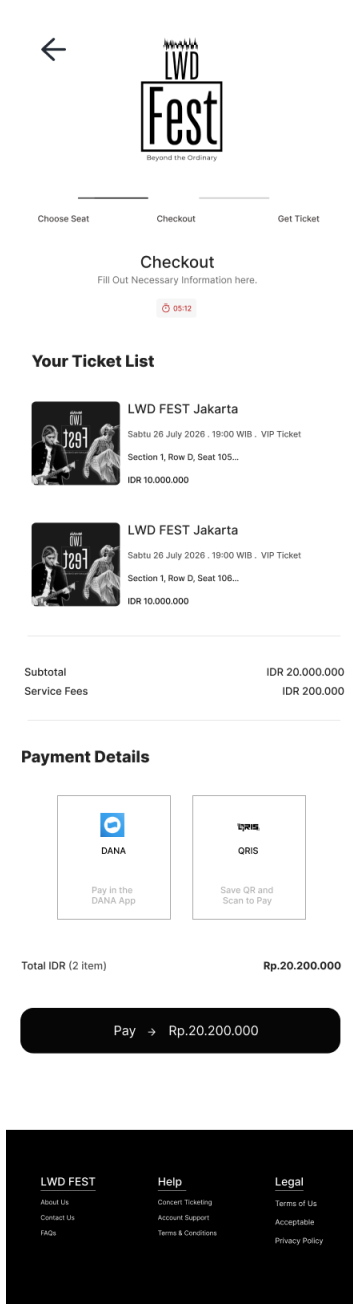
## 3.4.4 Modul Checkout

### 3.4.4.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Daftar Tiket	List	Booking	Web
2	Menampilkan Subtotal & Biaya	Proses	Pembayaran	Web
3	Pilih Metode Pembayaran	Button	Pembayaran	Web
4	Proses Pembayaran	Transaksi	Pembayaran	Web
5	Hitung Total Pembayaran	Proses	Pembayaran	Web
6	Konfirmasi Pembayaran	Notifikasi	Pembayaran	Web



### 3.4.4.2 Spesifikasi Layar Utama



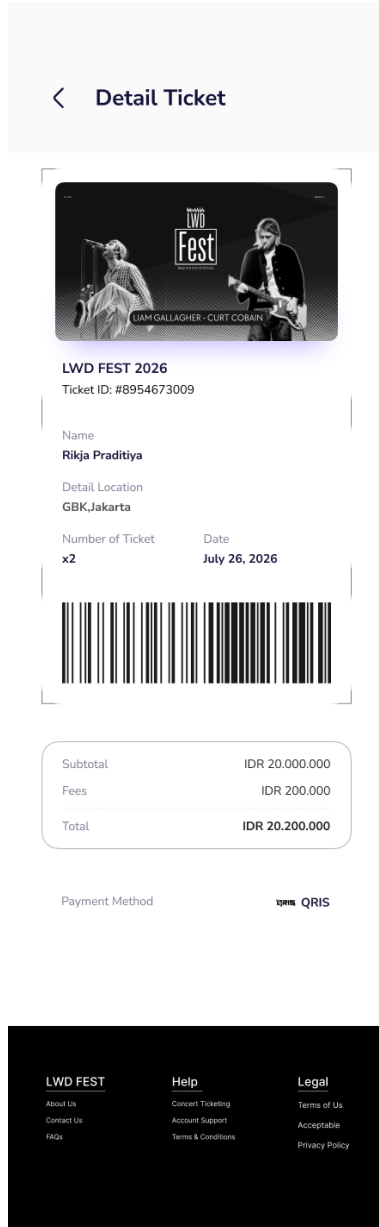
### 3.4.5 Modul Tiket

#### 3.4.5.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Detail Ticket	List	Tiket, Booking	Web
2	Menampilkan Data Pemesan	List	Pelanggan	Web
3	Menampilkan Kode Barcode/QR	Generate	Tiket	Web

4	Menampilkan Detail Pembayaran	List	Pembayaran	Web
5	Validasi Ticket	Proses	Tiket	Web

### 3.4.5.2 Spesifikasi Layar Utama



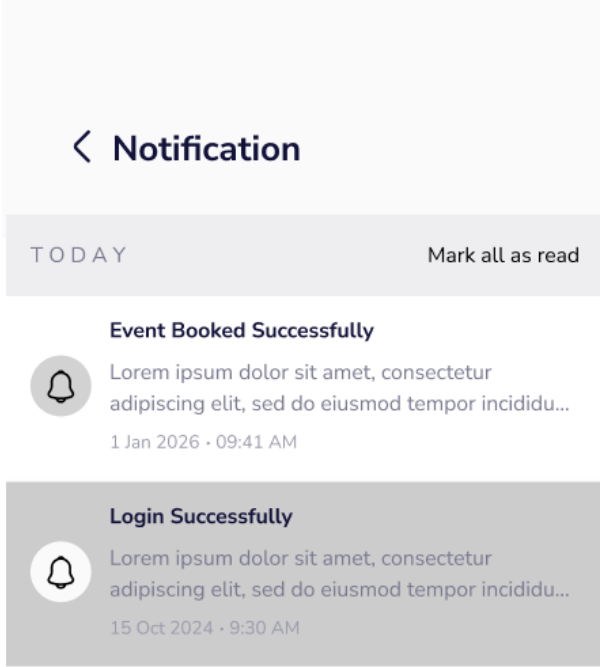
### 3.4.6 Modul Notification

#### 3.4.6.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Daftar Notifikasi	List	Notifikasi	Web
2	Menampilkan Detail Notifikasi	List	Notifikasi	Web
3	Tandai Notifikasi Dibaca	Button	Notifikasi	Web

4	Menampilkan Status Notifikasi	Status	Notifikasi	Web
5	Kirim Notifikasi Sistem	Notifikasi	Notifikasi	Web

3.4.6.2 Spesifikasi Layar

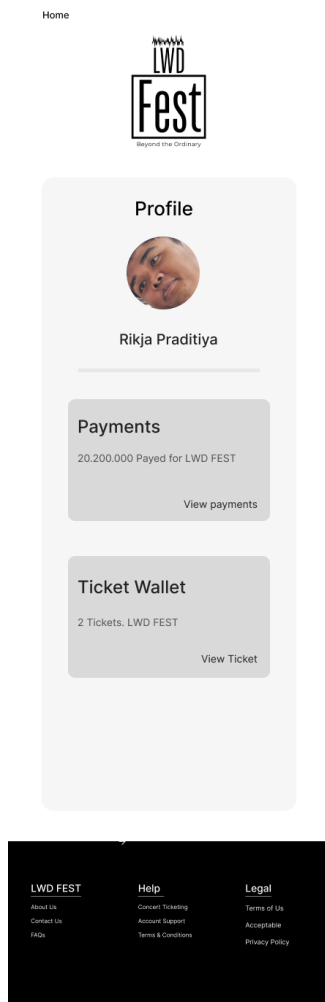


3.4.7 Modul Admin  
3.4.7.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Data Profil Pelanggan	List	Pelanggan	Web
2	Menampilkan Riwayat Pembayaran	List	Pembayaran	Web
3	Menampilkan Ticket Wallet	List	Tiket, Booking	Web
4	Akses Detail Pembayaran	Button	Pembayaran	Web

5	Akses Detail Ticket	Button	Tiket	Web
---	---------------------	--------	-------	-----

### 3.4.7.2 Spesifikasi Layar Utama



### 3.4.8 Modul Pelanggan

#### 3.4.8.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel Terkait	Kategori
1	Menampilkan Data Profil Admin	List	Admin	Web
2	Edit Data Profil Admin	Form Input	Admin	Web
3	Validasi Perubahan Data Admin	Validasi	Admin	Web

4	Simpan Perubahan Data Admin	Update	Admin	Web
5	Menampilkan Role Admin	List	Admin	Web

### 3.4.8.2 Spesifikasi Layar Utama



## SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT PLAN

### 1.1. PENDAHULUAN

#### 1.1. Gambaran Proyek

LWD FEST adalah salah satu aplikasi berbasis mobile yang digunakan oleh seluruh masyarakat, khususnya para penggemar festival musik dan seni, untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai rangkaian acara serta melakukan pembelian tiket secara digital. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi

pengguna dalam mengakses jadwal penampilan (line-up), detail lokasi acara, hingga proses transaksi tiket festival yang diselenggarakan oleh LWD.

Pada proyek ini, sistem dikembangkan berbasis Android dan iOS, di mana seluruh pengolahan informasi, pemesanan tiket, hingga penyimpanan tiket elektronik (e-ticket) dapat diakses secara praktis melalui smartphone. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses distribusi tiket menjadi lebih transparan, cepat, dan memudahkan calon pengunjung tanpa harus melakukan pembelian secara fisik.

#### 1.2. Dokumen-dokumen Dalam Proyek

- SPMP (Software Project Management Plant)
- SRS (Software Reqrutments Specification)
- SDD (Software Design Document)
- STD (Software Testing Document)

#### 1.3. Evolusi SPMP

Pada proyek ini ditujukan untuk masing-masing anggota dan harus bertanggung jawab pada dokumen proyek yang dibuat, setiap personal harus mampu mempertanggung jawabkan setiap job desk yang ditentukan.

#### 1. 4.Material Acuan

- IEEE

#### 1.5 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Android	Sistem oprasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer.
SPMP	Software Project Management Plan
LWD FEST	Aplikasi berbasis website yang menyediakan layanan reservasi dan pembelian tiket festival secara online.

IEEE	(Singkatan : Institute of Electrical and Electronics Engineers) sebuah organisasi profesi nirlaba yang terdiri dari banyak ahli di bidang Teknik yang mempromosikan pengembangan standar-standar dan bertindak sebagai pihak yang mempercepat teknologi-teknologi baru dalam sebuah aspek dalam industry dan rekayasa (engineering), yang mencakup telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan elektronika.
------	---

## 2. Organisasi Proyek

### 2.1. Model Proses

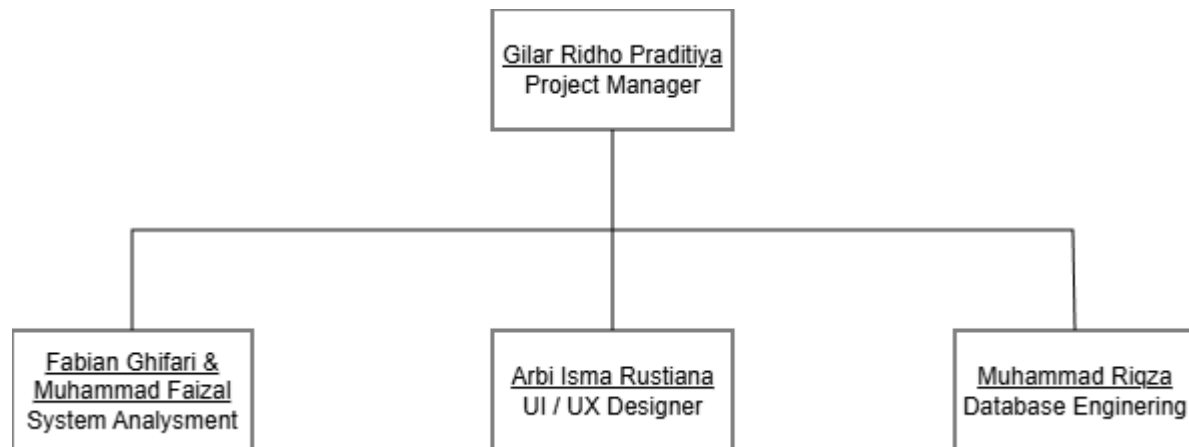
Model proses yang digunakan adalah Agile, Karena model proses Agile memungkinkan pengembangan berulang, setiap anggota tim dapat menyelesaikan tahap berikutnya meskipun tahap sebelumnya masih dalam proses pengerjaan. Untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak, kami menggunakan Android Studio.

#### 2.1.1 Definisi

Metode Agile adalah teknik pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi, fleksibilitas, dan kecepatan. Tim dapat merespon perubahan kebutuhan secara cepat karena proses ini dilakukan secara bertahap melalui siklus pendek yang disebut iterasi. Metode Agile mengutamakan kerja tim dan umpan balik pengguna berkelanjutan daripada merencanakan proyek secara kaku di awal. Metode Agile memungkinkan Anda mencoba berbagai desain dan mengubah estetika visual

berulang kali untuk mendapatkan hasil yang paling memuaskan saat membuat mockup aplikasi Universitas Seni.

## 2.2. Struktur Organisasi



## 2.3. Lingkup dan Tanggung Jawab

No	Tugas	Penjelasan
1	<b>Project Manager</b>	Mengintegrasikan seluruh kegiatan pengembangan aplikasi pemesanan tiket <b>LWD Fest</b> , mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga peluncuran sistem. Project Manager bertanggung jawab mengoordinasikan tim agar aplikasi dapat berjalan sesuai jadwal dan tujuan. Selain itu, Project Manager memastikan komunikasi yang baik antar anggota tim, memantau progres pekerjaan, mengelola risiko, serta memastikan fitur utama seperti pemesanan tiket, pembayaran, dan validasi tiket dapat berfungsi dengan optimal.
2	<b>Database Engineer</b>	Bertanggung jawab dalam perancangan dan pengelolaan basis data aplikasi <b>LWD Fest</b> , termasuk data pengguna, data festival, jenis tiket, transaksi pemesanan, dan pembayaran. Database Engineer memastikan keamanan data, konsistensi informasi, serta performa akses data agar proses pemesanan tiket dapat berjalan cepat, akurat, dan andal.
3	<b>System Analyst</b>	Bertanggung jawab menganalisis kebutuhan sistem aplikasi pemesanan tiket <b>LWD Fest</b> berdasarkan kebutuhan pengguna dan penyelenggara festival. System Analyst mengidentifikasi fitur yang diperlukan seperti registrasi pengguna, pemilihan tiket, pembayaran, dan e-ticket. Selain itu, System Analyst mengevaluasi kelebihan dan kekurangan sistem serta memberikan rekomendasi sebagai acuan pengembangan bagi Database Engineer dan UI/UX Designer.



No	Tugas	Penjelasan
4	UI/UX Designer	Merancang tampilan dan pengalaman pengguna aplikasi <b>LWD Fest</b> agar mudah digunakan, menarik, dan nyaman bagi pengguna. UI/UX Designer memastikan alur pemesanan tiket sederhana, jelas, dan efisien, mulai dari memilih festival hingga menerima tiket digital. Bekerja sama dengan System Analyst untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan fungsional serta berkoordinasi dengan Database Engineer agar desain mendukung data dan fitur yang tersedia.

### 3. Proses Manajerial

#### 3.1 3.1 Tujuan dan Prioritas Manajemen

Tujuan manajemen pada LWD FEST adalah menyediakan sistem reservasi tiket festival berbasis website yang mudah digunakan, aman, dan efisien. Prioritas manajemen difokuskan pada peningkatan kualitas layanan pengguna, keakuratan data pemesanan tiket, serta pengelolaan penjualan tiket yang terstruktur guna mendukung kelancaran penyelenggaraan festival.

#### 3.2 Asumsi, Keterkaitan, dan Batasan

Asumsi proyek adalah sebagai berikut :

- Tim terdiri dari 4 orang
  1. Project Manager: Mengatur timeline proyek, memastikan setiap tahapan SDLC berjalan sesuai jadwal dan Melakukan koordinasi antara anggota tim untuk memastikan komunikasi yang efektif.
  2. UI/UX Designer: Mendesain antarmuka pengguna (User Interface) yang responsif, menarik, mudah digunakan dan Membuat mockup atau prototype menggunakan alat desain seperti Canva dan Figma
  3. Database Engineer: Merancang dan mengembangkan database untuk menyimpan data produk, pelanggan, pesanan dll.
  4. System Analyst: Membuat model sistem menggunakan UML Seperti Usecase, Activity, Sequence dan Class.
- Ketersediaan peralatan dan perangkat lunak  
Semua anggota tim memiliki akses ke Hardware (laptop/PC) dengan spesifikasi yang mendukung Perancangan serta Software pengembangan seperti Visual Paradigm, Draw.io, Figma dll.

Substansi Proyek adalah sebagai berikut :

- Aplikasi **LWD FEST** berfungsi sebagai sistem reservasi dan pembelian tiket festival berbasis website yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan tiket acara secara online.
- Platform memungkinkan pengguna untuk:

Admin: Mengelola data festival, termasuk input jadwal acara, jenis tiket, harga, dan kuota tiket.

Pengguna: Menelusuri informasi festival dan melakukan reservasi atau pembelian tiket berdasarkan jenis acara atau jadwal yang tersedia.

Kendala proyek adalah sebagai berikut ( optional)

- Anggaran terbatas untuk beberapa Software yang membutuhkan fitur Premium Seperti Canva, Codia (Figma Plugin), Visual Paradigm dll.
  - Kendala cuaca yang sulit diprediksi, seperti hujan yang dapat menghambat pelaksanaan pengerjaan proyek bersama.
  - Masalah perangkat yang sering *ngehang* atau tidak stabil sangat menghambat produktivitas. tim harus menerapkan prinsip **Agile** dengan melakukan *backup* rutin di *cloud* (seperti Google Drive atau GitHub) dan menggunakan perangkat lunak yang lebih ringan.
- 
- Manajemen Resiko

Risiko	Manajemen Risiko
Estimasi Biaya dan waktu	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan analisis kebutuhan sistem reservasi tiket secara menyeluruh sebelum pengembangan.</li><li>• Menyusun perencanaan biaya dan jadwal pengembangan yang realistis.</li><li>• Melakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan waktu dan anggaran.</li></ul>
Terlambat membangun kebutuhan software	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memperbaiki dan memperketat pengendalian proyek.</li><li>• Membatasi perubahan kebutuhan sistem reservasi tiket yang tidak mendesak.</li><li>• Meningkatkan komunikasi antara tim pengembang dan pengelola event.</li></ul>

Kegagalan pada komponen-komponen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis sistem reservasi tiket yang akan dibangun.</li> <li>• Mengidentifikasi keterbatasan teknologi dan sumber daya sejak awal.</li> <li>• Melakukan pengujian pada setiap komponen sistem.</li> </ul>
Kegagalan kinerja real time	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengujian performa sistem saat pemesanan tiket secara bersamaan.</li> <li>• Mengoptimalkan database dan server website.</li> <li>• Menyediakan prosedur pemantauan sistem secara real-time.</li> </ul>
Pengembangan yang terlalu sulit karena teknis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis teknis untuk mengidentifikasi masalah kompleks sejak awal.</li> <li>• Meninjau kelayakan teknis sebelum implementasi.</li> <li>• Menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan sistem reservasi tiket.</li> </ul>
Kegagalan menjalankan tugas eksternal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjalin koordinasi yang jelas dengan pihak eksternal seperti payment gateway dan penyelenggara festival.</li> <li>• Menetapkan standar integrasi sistem.</li> <li>• Melakukan pengujian integrasi sebelum sistem dioperasikan.</li> </ul>

#### Mekanisme Pemantauan dan Pengendalian

- Kerja Kelompok 4x dalam Seminggu.
- Penyimpanan dokumen secara Bersama.

#### 4. Proses Teknis

##### 4.1. Metode, Alat, dan Teknik

Proyek ini menggunakan kerangka kerja Agile dengan pendekatan Scrum guna mendukung pengembangan sistem reservasi tiket yang fleksibel dan iteratif.

Metode ini dilaksanakan melalui beberapa siklus kerja (sprint) yang dilakukan secara berulang, sehingga setiap fitur dapat dikembangkan, diuji, dan disempurnakan secara bertahap. Pendekatan ini memungkinkan penyesuaian

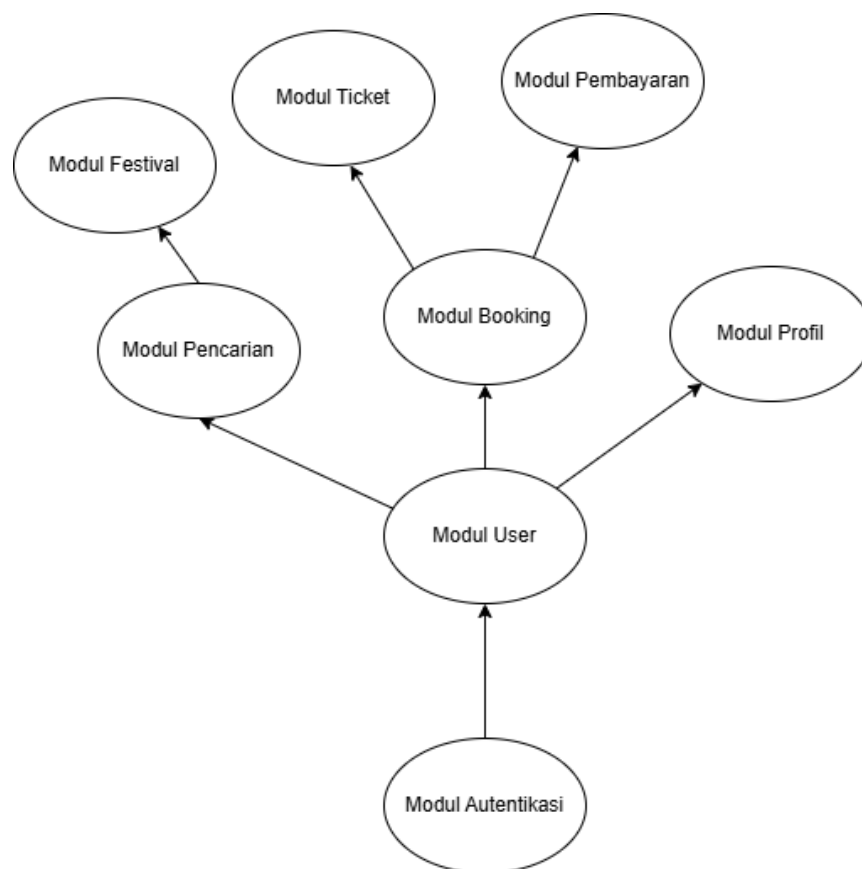
cepat terhadap kebutuhan pengguna dan penyelenggara festival selama proses pengembangan berlangsung.

#### 4.2. Dokumentasi Perangkat Lunak

Dokumentasi perangkat lunak pada aplikasi LWD FEST disusun untuk mendukung proses pengembangan, penggunaan, dan pemeliharaan sistem reservasi tiket festival berbasis website. Dokumentasi ini mencakup kebutuhan sistem, desain sistem, alur proses reservasi tiket, serta panduan penggunaan bagi admin dan pengguna. Dengan adanya dokumentasi yang jelas dan terstruktur, diharapkan pengembangan sistem dapat berjalan konsisten serta memudahkan pengelolaan dan pengembangan lanjutan di masa mendatang.

### 5. Paket Pekerjaan, Jadwal, dan Budget

#### 5.1 Paket Pekerjaan



No	NIM	Nama	Job (Tanggung Jawab Modul & Dokumen)



4	Prototyping Aplikasi (Mockup)									
5	Pengujian Hasil Prototyping									
6	Revisi Aplikasi									
7	Implementasi Database									
8	Penyusunan Laporan									
9	Presentasi									
10	Revisi Laporan									

### 5.3 Budget

No	Kebutuhan	Jumlah Barang	Satuan	Harga	Jumlah Harga
1	Laptop	5	Unit	Rp. 10.000.000	Rp. 50.000.000
2	Smartphone	5	Unit	Rp. 10.000.000	Rp. 50.000.000
3	Internet (Nov - Jan)	1	Paket	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000
4	Konsumsi Tim (21 Pertemuan)	105	Pcs	Rp. 50.000	Rp. 5.250.000
5	Transportasi	120	Liter	Rp. 20.000	Rp. 2.400.000
6	Gaji Anggota (3 Bulan)	5	Orang	Rp. 3.000.000	Rp. 15.000.000
Jumlah Total Biaya					<b>Rp. 124.150.000</b>

## SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya dokumen Software Requirements Specification (SRS) ini adalah untuk menjelaskan spesifikasi kebutuhan yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi LWD FEST. Dokumen ini memuat kebutuhan sistem secara fungsional maupun nonfungsional, termasuk rancangan sistem, alur proses, serta mockup antarmuka pengguna.

## **1.2 Lingkup Masalah**

Lingkup masalah dalam dokumen Software Requirements Specification (SRS) ini dibatasi pada pembahasan kebutuhan sistem Aplikasi LWD FEST sebagai aplikasi pemesanan tiket festival secara daring. Pembahasan difokuskan pada fungsi-fungsi utama sistem, mulai dari proses registrasi dan login pengguna, penyajian informasi acara festival, pemilihan tiket dan tempat duduk, proses checkout dan pembayaran, hingga pengelolaan serta pengunduhan tiket digital oleh pengguna.

## **Overview**

Dokumen Software Requirements Specification (SRS) ini memberikan gambaran umum mengenai kebutuhan sistem Aplikasi LWD FEST. Aplikasi ini dirancang sebagai platform pemesanan tiket festival yang memungkinkan pengguna untuk memperoleh informasi acara, melakukan pemesanan tiket, memilih tempat duduk, melakukan pembayaran secara online, serta mengelola tiket digital melalui satu sistem yang terintegrasi.

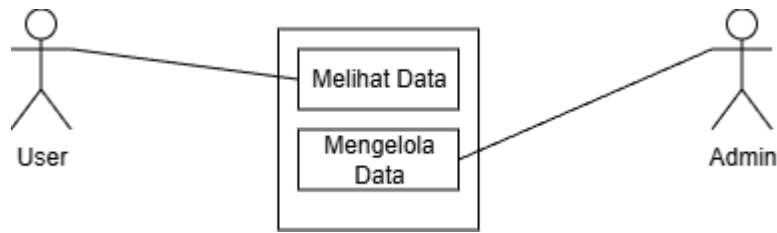
## **GAMBARAN UMUM**

Aplikasi LWD FEST merupakan aplikasi pemesanan tiket festival yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi acara dan melakukan pembelian tiket secara online. Aplikasi ini menyediakan fitur registrasi dan login pengguna, informasi detail mengenai festival yang diselenggarakan, pemilihan jenis dan tempat duduk tiket, proses pembayaran digital, serta pengelolaan dan pengunduhan tiket elektronik.

### **2.1. Perspektif Produk**

Aplikasi LWD FEST merupakan sebuah sistem pemesanan tiket festival yang berdiri sebagai aplikasi mandiri dan terintegrasi dengan layanan pendukung lainnya. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan pemesanan tiket secara online, mulai dari pencarian informasi acara hingga pengelolaan tiket digital setelah proses pembayaran berhasil.

#### **2.1.1 Antarmuka Sistem**

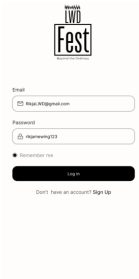



Aplikasi LWD FEST merupakan platform pemesanan tiket festival yang dirancang untuk mengintegrasikan seluruh proses pemesanan melalui interaksi dua aktor utama, yaitu Admin dan Pengguna. Dalam sistem ini, Admin memegang peranan penting sebagai pengelola data pada sisi back-end yang bertanggung jawab atas pengelolaan data acara festival, pengaturan jadwal, kategori dan harga tiket, manajemen data pengguna, serta pemantauan transaksi dan laporan penjualan guna memastikan seluruh informasi dalam sistem tetap akurat dan mutakhir. Sementara itu, Pengguna berinteraksi dengan antarmuka front-end untuk melihat informasi acara, memilih tiket dan tempat duduk, melakukan proses checkout dan pembayaran secara online, serta mengunduh dan mengelola tiket digital yang telah dibeli. Dengan adanya pembagian peran yang jelas antara Admin dan Pengguna, Aplikasi LWD FEST mampu menjaga integritas dan keamanan data serta memberikan pengalaman pemesanan tiket yang mudah, aman, dan terstruktur.

### 2.1.2. Antarmuka Pengguna

- User

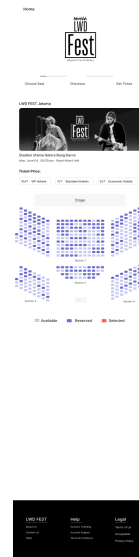
- Pengguna

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Login Pengguna</b></li> </ul>  <p>Ini merupakan mockup dari halaman login pengguna, di mana pengguna harus memasukkan email dan password yang telah terdaftar untuk dapat mengakses aplikasi LWD FEST dan melanjutkan proses pemesanan tiket.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Login Sign In</b></li> </ul>  <p>Ini merupakan mockup dari halaman sign in yang digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang telah terdaftar pada aplikasi LWD FEST.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menu Utama</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pilih Seat</b></li> </ul>





Menu utama merupakan halaman awal Aplikasi LWD FEST yang menampilkan informasi event festival serta menyediakan akses ke fitur utama, seperti pemesanan tiket, informasi event, profil pengguna, dan tiket yang telah dibeli.



Bagian seat merupakan halaman pemilihan tempat duduk yang digunakan oleh pengguna untuk memilih kursi yang tersedia sesuai dengan kategori tiket pada event festival yang dipilih.

## • Booking Seat





Bagian booking merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk melakukan pemesanan tiket setelah memilih event dan seat, dengan menampilkan ringkasan

## • Profile



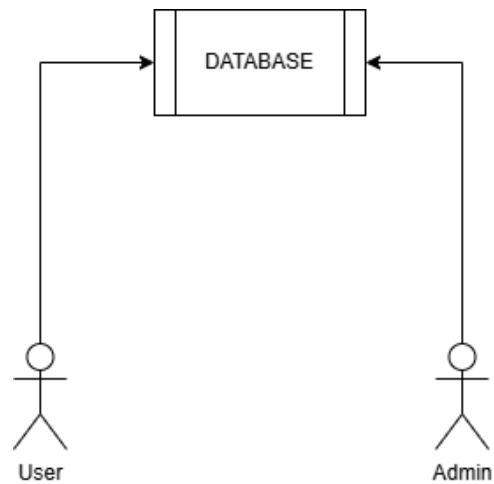
Bagian profil merupakan halaman yang menampilkan data akun pengguna, riwayat transaksi, serta daftar tiket yang telah dibeli dalam Aplikasi LWD FEST.

pesanan sebelum melanjutkan ke proses pembayaran.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Checkout</b></li> </ul>  <p>Bagian checkout merupakan halaman yang menampilkan detail pemesanan tiket, termasuk jumlah tiket, harga, dan metode pembayaran sebelum pengguna menyelesaikan transaksi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pembayaran</b></li> </ul>  <p>Pembayaran merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk menyelesaikan transaksi pemesanan tiket melalui metode pembayaran yang tersedia pada Aplikasi LWD FEST.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Notifikasi Berhasil</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Mendapatkan Tiket</b></li> </ul>
--	--

<div data-bbox="486 302 609 414" data-label="Image"> </div> <p>Notifikasi berhasil merupakan tampilan yang muncul untuk memberikan informasi kepada pengguna bahwa suatu proses dalam aplikasi, seperti pemesanan atau pembayaran tiket, telah berhasil dilakukan.</p>	<div data-bbox="1061 212 1173 526" data-label="Image"> </div> <p>Mendapatkan tiket merupakan kondisi di mana pengguna telah berhasil menyelesaikan seluruh proses pemesanan dan pembayaran sehingga tiket resmi tersimpan dan dapat diakses melalui akun pada Aplikasi LWD FEST.</p>
<div data-bbox="239 896 442 934" data-label="Section-Header"> <h3>● Notifikasi</h3> </div> <div data-bbox="426 1003 568 1160" data-label="Image"> </div> <p>Notifikasi merupakan fitur yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna terkait aktivitas dan status proses dalam Aplikasi LWD FEST, seperti login, pemesanan, pembayaran, dan pembaruan tiket.</p>	

### 2.1.3. Antarmuka Perangkat Keras



#### 2.1.4. Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk dapat menggunakan web LWD FEST, pengguna dapat mengaksesnya melalui browser.

## 2.2. Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

NO	DESKRIPSI KEBUTUHAN FUNGSIONAL	PRIORITAS
1	Sistem dapat menampilkan menu pendaftaran (Sign Up)	Must
2	Sistem dapat menampilkan menu login dan logout	Must
3	Sistem dapat menampilkan halaman utama atau daftar produk (Concert)	Must
4	Sistem dapat menampilkan detail informasi produk (Concert Details)	Must
5	Sistem dapat menyimpan data produk atau data akun	Must
6	Sistem dapat menyimpan data pembeli (Registration data)	Must
7	Sistem dapat menyimpan data pesanan (Ticket Booking)	Must
8	Sistem dapat menyimpan data pembayaran	Must
9	Sistem dapat menyimpan data transaksi pembelian	Must
10	Sistem dapat menghitung jumlah total pesanan	Must
11	Sistem dapat mengecek ketersediaan stok barang (Ticket availability)	Must
12	Sistem dapat mengelola setiap transaksi menjadi laporan	Must
13	Sistem dapat menampilkan Riwayat transaksi pembelian	Must
14	Sistem dapat mendownload e-ticket setelah pembayaran	Must
15	Sistem dapat menghubungkan pengguna dengan admin melalui WhatsApp	Optional

### 2.3. Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

No	Deskripsi Non-Fungsional	Prioritas
1	Waktu respon sistem maksimal 3 detik untuk setiap transaksi pembelian tiket	Must
2	Sistem menggunakan enkripsi untuk penyimpanan password pengguna LWD Fest	Must
3	Implementasi SSL/TLS untuk komunikasi data antara aplikasi dan server	Must
4	Session timeout otomatis setelah 15 menit tidak aktif untuk keamanan akun	Must
5	Interface user-friendly mengikuti brand identity LWD Fest (Dark Mode/Modern)	Must
6	Mendukung Android versi 7.0 (Nougat) ke atas	Must
7	Sistem memiliki uptime minimal 99% terutama saat masa "War Ticket"	Must
8	Validasi input untuk mencegah SQL injection dan serangan keamanan	Must
9	Sistem dapat menampilkan profil dan e-ticket dalam waktu kurang dari 2 detik	Should
10	Aplikasi dapat berjalan lancar pada perangkat dengan minimal RAM 2GB	Should
11	Navigasi pembelian tiket mudah dipahami dengan maksimal 3 klik	Should
12	Kemampuan recovery otomatis jika terjadi error saat checkout	Should
13	Kompatibel dengan berbagai ukuran layar (4" - 7") sesuai layout PDF	Should
14	Implementasi caching untuk mempercepat loading gambar poster konser	Should
15	Backup data transaksi harian secara otomatis	Should

#### 2.3.1 Spesifikasi User Interfac

NO	DESKRIPSI KEBUTUHAN ANTARMUKA	PRIORITAS
1	Usability: Desain sederhana, proses dari pilih konser hingga bayar maksimal 3-4 tahap.	Must
2	Responsiveness: Transisi antar halaman (Home ke Detail Konser) < 5 detik pada jaringan 4G.	Must
3	Compatibility: Layout responsif menyesuaikan resolusi layar smartphone (seperti tampilan di PDF).	Must

### 2.3.2 Spesifikasi Kinerja

NO	DESKRIPSI KINERJA	PRIORITAS
1	Waktu Respon: Menampilkan jadwal konser dan ketersediaan kursi < 5 detik.	Must
2	Akurasi Sinkronisasi: Stok tiket yang diupdate Admin harus real-time terlihat oleh user.	Must
3	Kapasitas (Throughput): Server harus mampu menangani ribuan user saat penjualan tiket dimulai.	Must
4	Efisiensi Memori: Aplikasi dioptimalkan agar tidak force close saat memuat banyak gambar event.	Must
5	Keandalan Koneksi: Otomatis memulihkan status pembayaran jika koneksi terputus saat checkout.	Must
6	Kecepatan Laporan: Admin dapat menarik laporan penjualan tiket dalam waktu < 10 detik.	Must

### 2.3.3 Ketersediaan dan keandalan

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS
1	Availability: Sistem dapat diakses 24/7 untuk pembelian tiket kapan saja.	Must
2	Maintenance: Pemeliharaan dilakukan saat tidak ada event besar/penjualan tiket perdana.	Must
3	Fault Tolerance: Jika server pembayaran pihak ketiga down, sistem tetap bisa menampilkan e-ticket.	Must
4	Integritas Data: Data tiket (barcode/QR) harus 100% akurat dan tidak boleh tertukar antar user.	Must
5	Backup Data: Pencadangan data transaksi dan database user dilakukan secara berkala.	Must
6	Kestabilan: Aplikasi tidak boleh crash saat berpindah dari Wi-Fi ke paket data saat proses booking.	Must

### 2.3.4 Spesifikasi Keamanan

NO	DESKRIPSI KEAMANAN	PRIORITAS
1	Autentikasi: User wajib login menggunakan Email/Password yang terdaftar di LWD Fest.	Must
2	Enkripsi: Password menggunakan algoritma kuat (BCrypt/SHA-256).	Must
3	Otorisasi: User hanya bisa melihat tiket miliknya; Admin bisa mengelola seluruh data event.	Must

4	Keamanan Jaringan: Seluruh pengiriman data transaksi wajib menggunakan protokol HTTPS.	Must
5	Session Timeout: Otomatis logout jika tidak aktif guna mencegah penyalahgunaan QR Code tiket.	Must
6	Validasi Input: Proteksi terhadap serangan SQL Injection pada form pencarian konser.	Must

## 2.4 Karakteristik Pengguna

NO	AKTOR	DESKRIPSI KARAKTERISTIK	TUGAS / TANGGUNG JAWAB
1	<b>Customer</b>	Penikmat musik/konser yang terampil menggunakan aplikasi mobile.	Mencari event, memesan tiket, melakukan pembayaran, dan mengunduh e-ticket.
2	<b>Admin</b>	Tim operasional LWD Fest yang memahami manajemen event dan database.	Menginput jadwal konser, mengelola stok tiket, validasi pembayaran, dan menarik laporan.

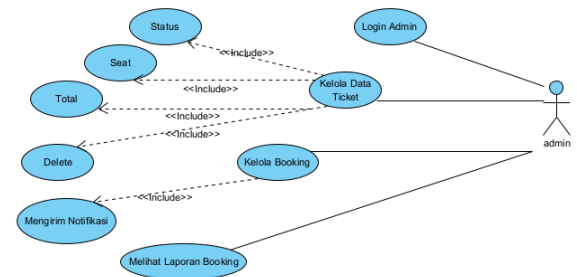
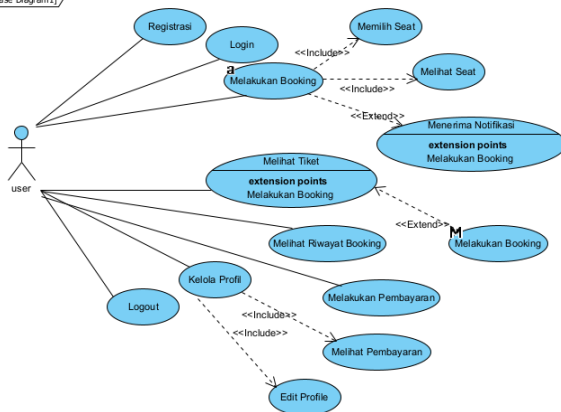
## 2.5. Batasan-batasan

NO	ASPEK BATASAN	DESKRIPSI BATASAN
1	<b>Platform</b>	Khusus untuk Android minimum versi 7.0 (seperti yang tertera pada dokumen ANSI LWD).
2	<b>Konektivitas</b>	Harus online; fitur e-ticket memerlukan internet untuk sinkronisasi awal.
3	<b>Otoritas Data</b>	Customer tidak dapat mengubah detail event atau harga tiket secara mandiri.
4	<b>Sistem Pembayaran</b>	Pembayaran dilakukan melalui integrasi payment gateway (Bank Transfer/Wallet) sesuai PDF.
5	<b>Keamanan Akses</b>	Akun terkunci sementara jika salah password 3x berturut-turut.
6	<b>Penyimpanan</b>	Riwayat tiket yang ditampilkan terbatas pada event yang akan datang dan event masa lalu (history).
7	<b>Pengolahan Laporan</b>	Dashboard admin untuk laporan penjualan hanya bisa diakses lewat portal khusus admin.

### 3.1 UML ( Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram)

#### 3.1.1 USE CASE

[Use Case Diagram1]



#### 1. User

- **Registrasi & Login:** User harus mendaftar dan masuk ke sistem sebelum dapat mengakses fitur utama.
- **Melakukan Booking:** Ini adalah fungsi inti. Saat melakukan booking, sistem secara otomatis menjalankan (**include**) proses **Memilih Seat** dan **Melihat Seat**.
- **Fitur Opsional (Extend):** \* **Menerima Notifikasi** dan **Melihat Tiket** bersifat *extend*, artinya proses ini terjadi sebagai kelanjutan atau kondisi tertentu setelah melakukan booking.
- **Kelola Profil:** User dapat mengelola data diri, yang mencakup (**include**) proses **Edit Profile**.
- **Pembayaran:** User dapat melakukan pembayaran dan melihat status/riwayat pembayaran tersebut.
- **Melihat Riwayat Booking:** User dapat melihat daftar pesanan yang pernah dilakukan sebelumnya.
- **Logout:** Keluar dari sistem.

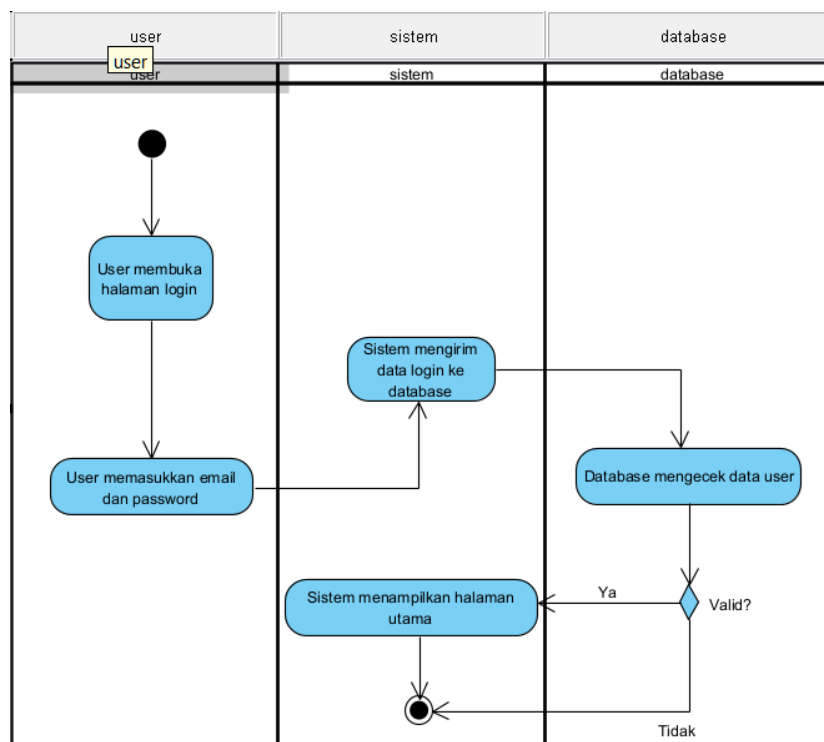
#### 2. Admin



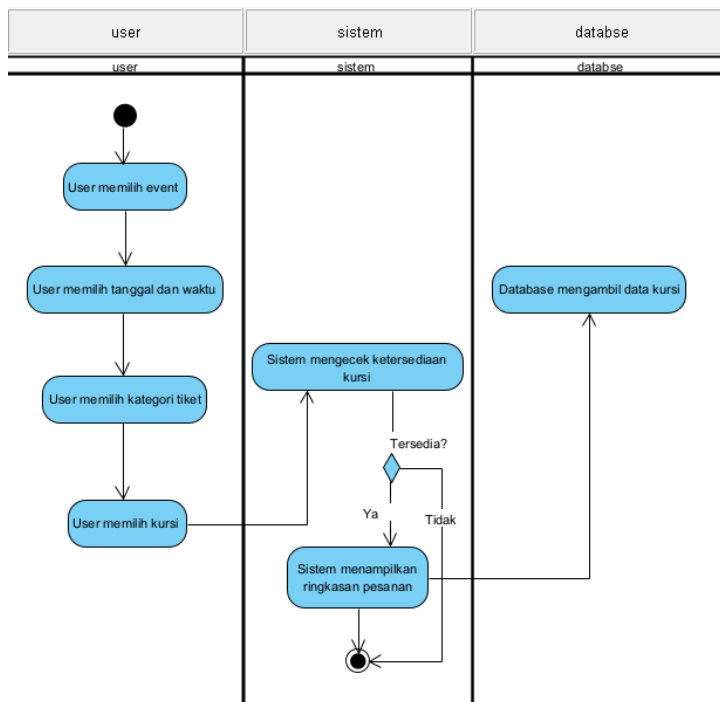
- **Login Admin:** Akses khusus untuk masuk ke panel pengelolaan.
- **Kelola Data Ticket:** Admin memiliki kendali penuh atas tiket. Proses ini mencakup (**include**) beberapa fungsi teknis:
  - **Status:** Mengubah status tiket (tersedia/terjual).
  - **Seat:** Mengatur ketersediaan kursi.
  - **Total:** Mengelola total jumlah tiket atau harga.
  - **Delete:** Menghapus data tiket jika diperlukan.
- **Kelola Booking:** Admin mengelola pesanan yang masuk dari user, yang juga mencakup fungsi untuk **Mengirim Notifikasi** kepada user.
- **Melihat Laporan Booking:** Admin dapat melihat rekapitulasi atau laporan seluruh transaksi booking untuk keperluan dokumentasi atau analisis.

## DIAGRAM ACTIVITY

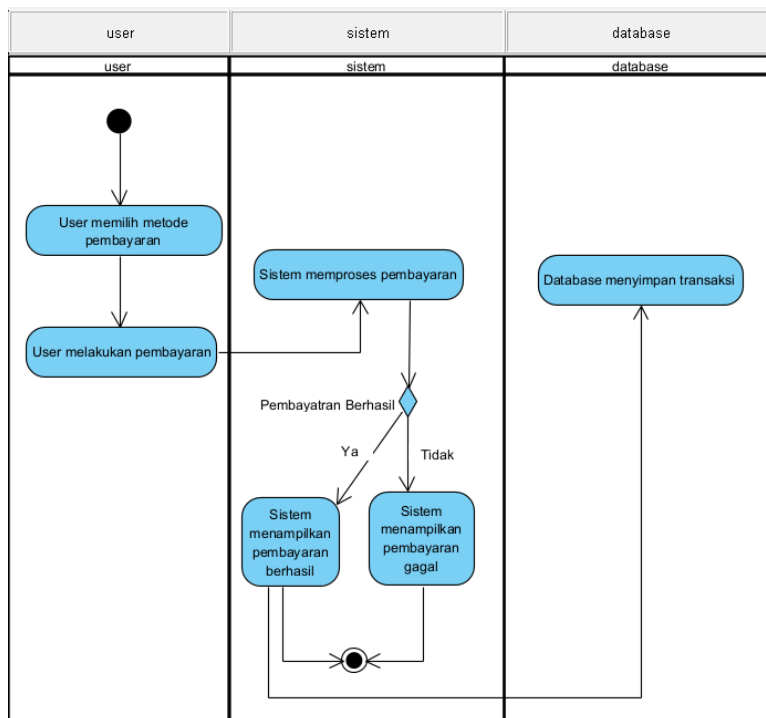
- **Login User**



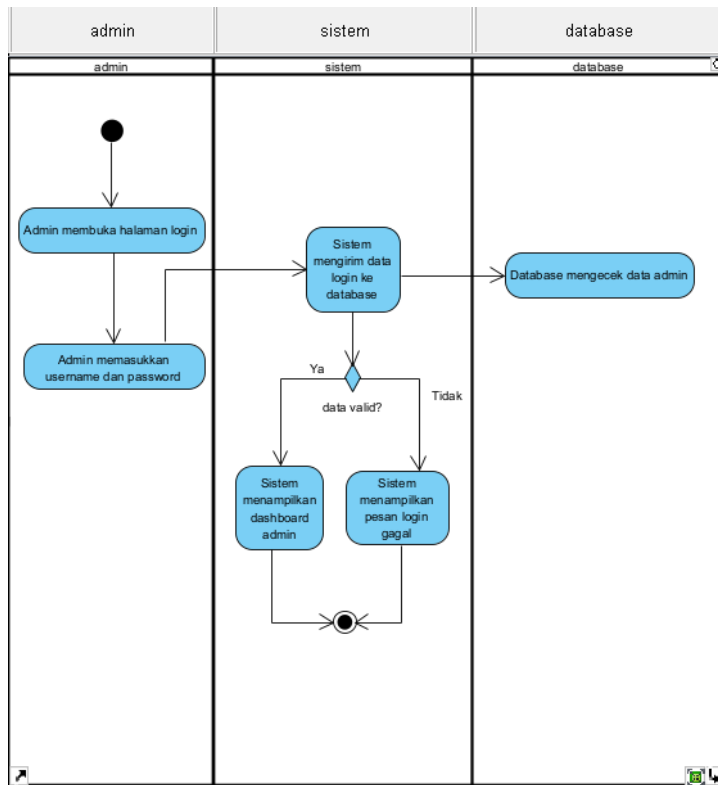
- **User Booking**



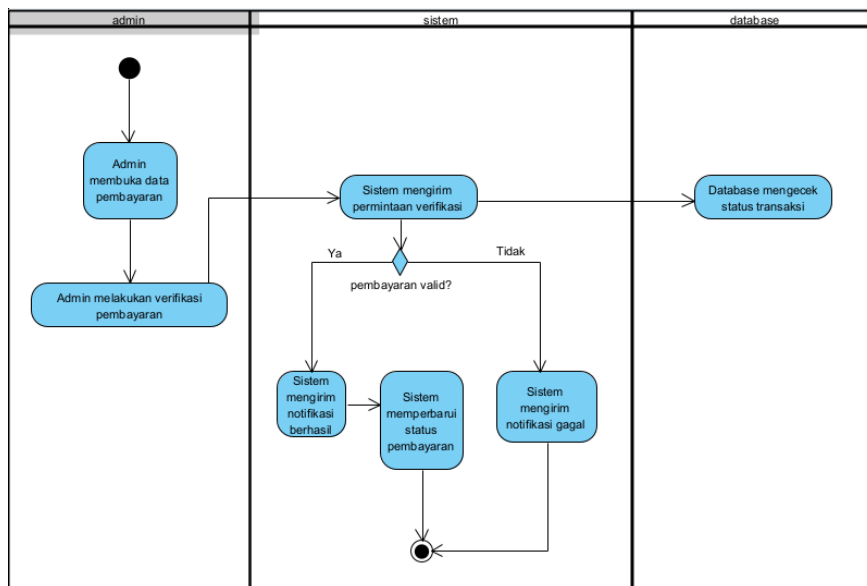
- **Pembayaran**



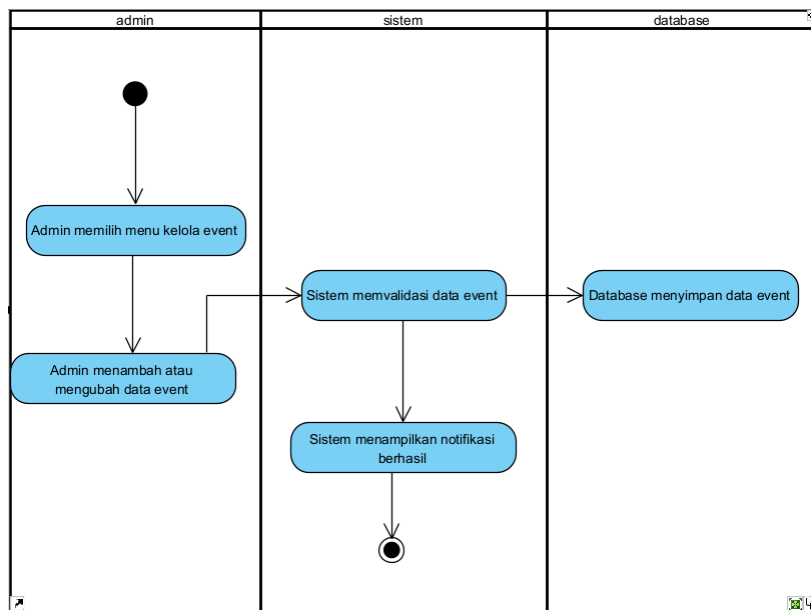
- **Admin Login**



- Admin Verifikasi Pembayaran

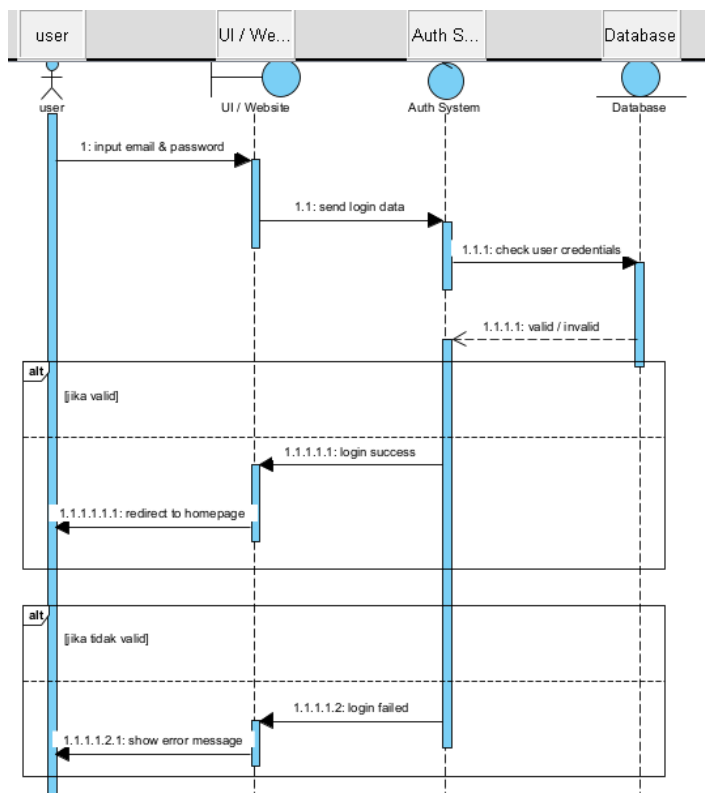


- Admin Kelola Tiket

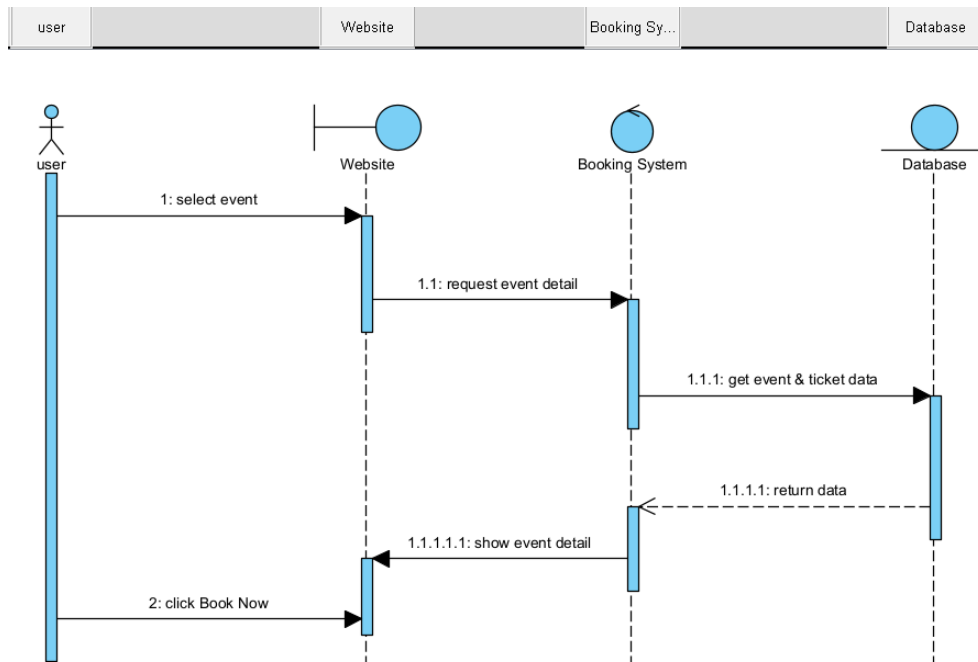


## SEQUENCE DIAGRAM

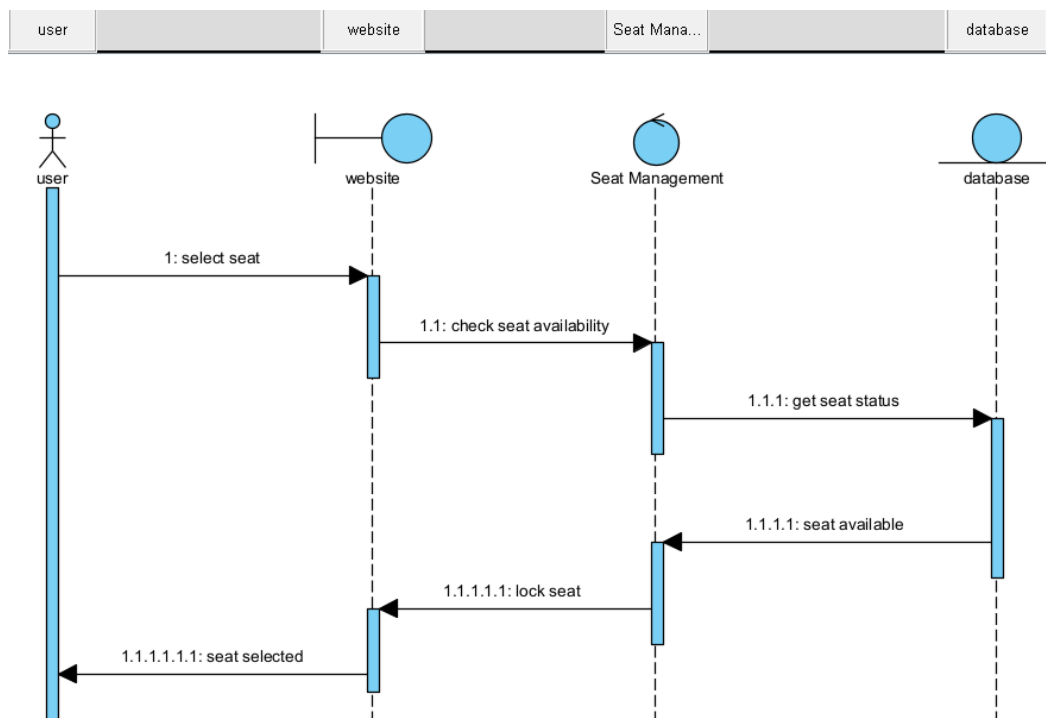
- User
- User Login



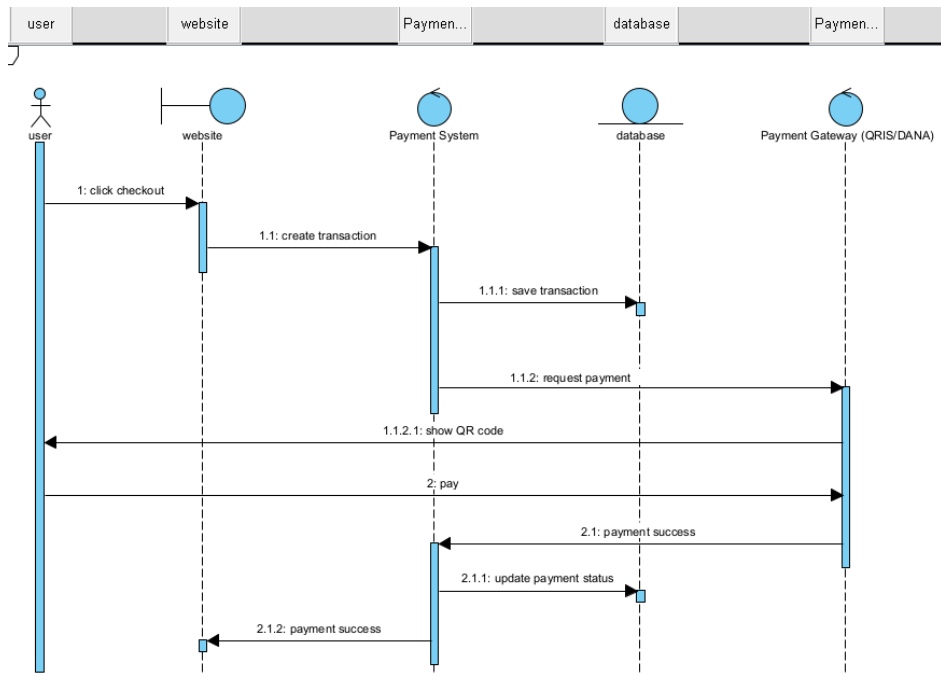
- Pilih Event dan Tiket



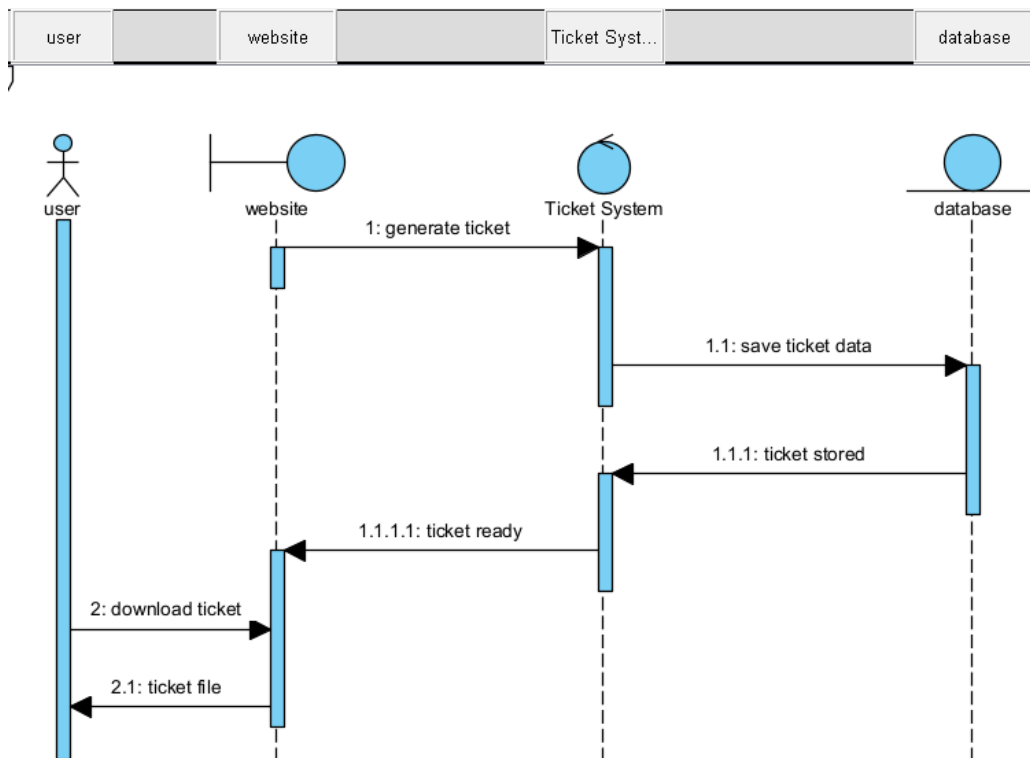
- **Pilih Kursi**



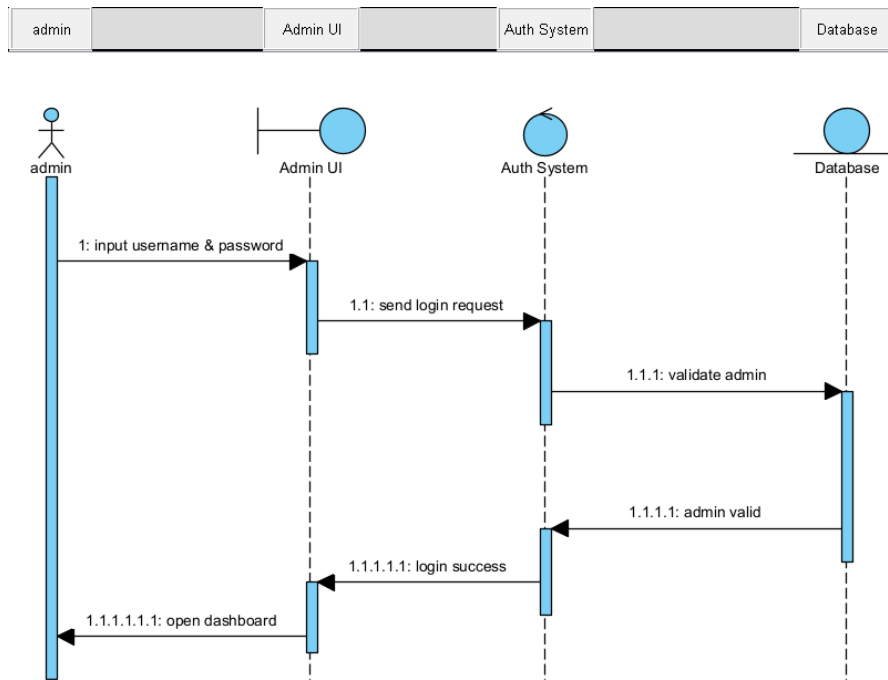
- **Cekout dan Payment**



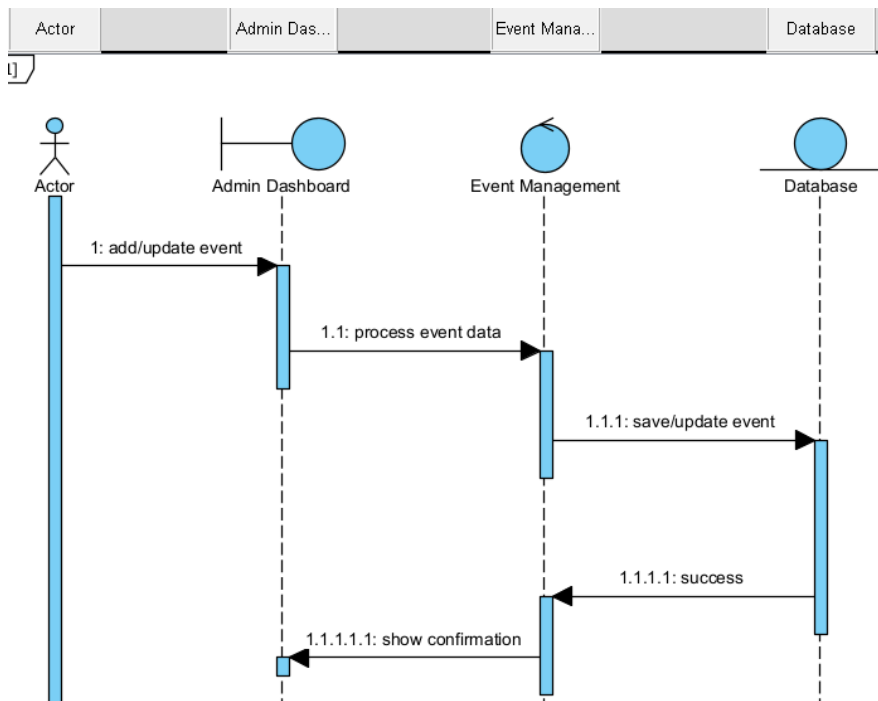
- **Generate dan Download Tiket**



- **Admin**
- **Admin Login**



- Admin Kelola Tiket



- CLASS DIAGRAM





<div><div><div>● Sign in</div><div><div><div>LWD Fest</div><div>Beyond the Ordinary</div></div></div><div><div>Name</div><div><div><div></div><div>Enter your first name</div></div></div></div><div><div>Email</div><div><div><div></div><div>Enter your email</div></div></div></div><div><div>Password</div><div><div><div></div><div>Create a password</div></div><div>Must be at least 8 characters.</div></div></div><div><div>Confirm Password</div><div><div><div></div><div>Confirm your password</div></div></div></div><div><div>Create an account</div></div><div><div>Already have an account?</div><div>Log In</div></div></div></div> <td><div><div><div><div>LWD Fest</div><div>Beyond the Ordinary</div></div></div><div><div>Name</div><div><div><div></div><div>Rikja Praditya</div></div></div></div><div><div>Email</div><div><div><div></div><div>Enter your email</div></div></div></div><div><div>Password</div><div><div><div></div><div>Create a password</div></div><div>Must be at least 8 characters.</div></div></div><div><div>Confirm Password</div><div><div><div></div><div>Confirm your password</div></div></div></div><div><div>Create an account</div></div><div><div>Already have an account?</div><div>Log In</div></div></div></td>	<div><div><div><div>LWD Fest</div><div>Beyond the Ordinary</div></div></div><div><div>Name</div><div><div><div></div><div>Rikja Praditya</div></div></div></div><div><div>Email</div><div><div><div></div><div>Enter your email</div></div></div></div><div><div>Password</div><div><div><div></div><div>Create a password</div></div><div>Must be at least 8 characters.</div></div></div><div><div>Confirm Password</div><div><div><div></div><div>Confirm your password</div></div></div></div><div><div>Create an account</div></div><div><div>Already have an account?</div><div>Log In</div></div></div>
--	--



< Payment Qris

complete payment in

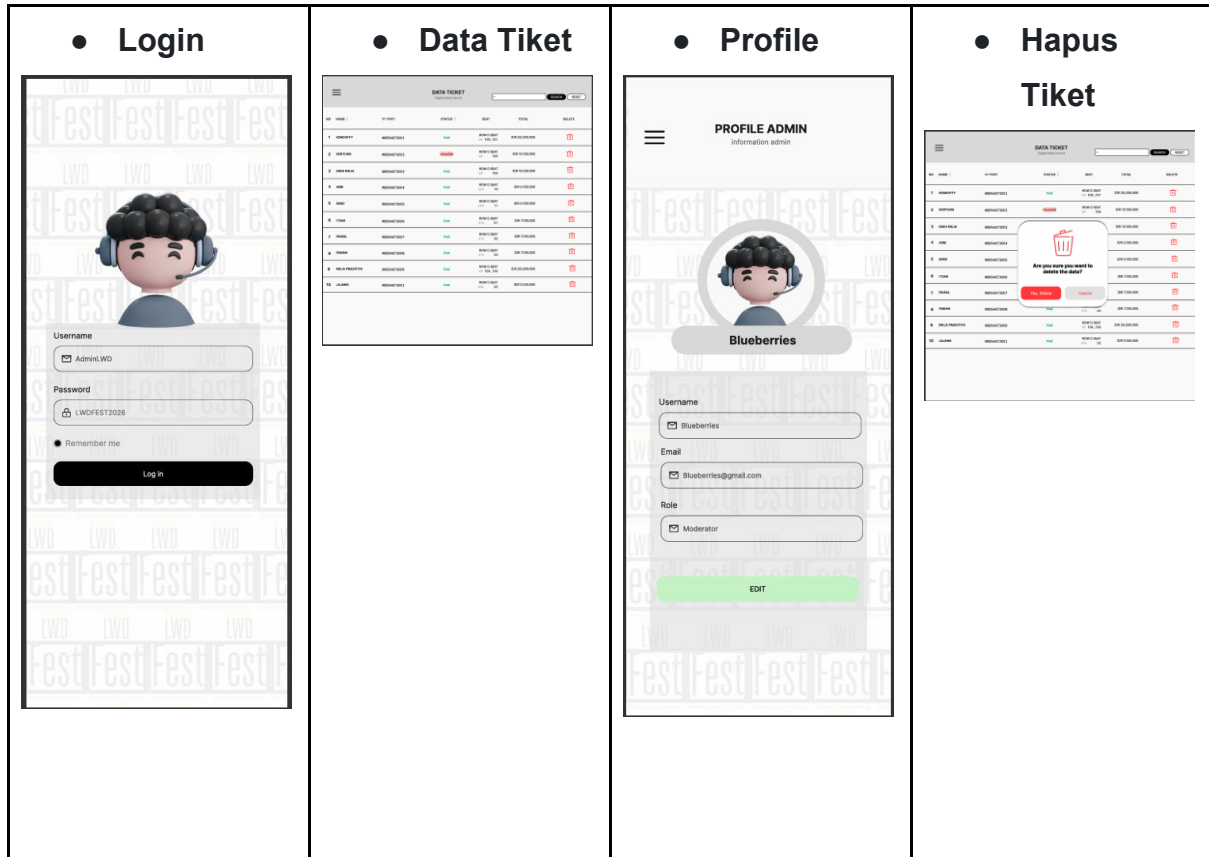


[Detail Ticket](#)



<b><u>LWD FEST</u></b>	<b><u>Help</u></b>	<b><u>Legal</u></b>
<a href="#">About Us</a>	<a href="#">Concert Ticketing</a>	<a href="#">Terms of Us</a>
<a href="#">Contact Us</a>	<a href="#">Account Support</a>	<a href="#">Acceptable</a>
<a href="#">FAQs</a>	<a href="#">Terms &amp; Conditions</a>	<a href="#">Privacy Policy</a>

## 5.1,3 Mockup Admin



<

## SOFTWARE TESTING DOCUMENT

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan proses pengujian terhadap Aplikasi LWD FEST, yaitu aplikasi pemesanan tiket festival musik yang menyediakan layanan pemilihan acara, pemilihan kursi, proses pembayaran, hingga pengunduhan tiket secara digital. Dokumen ini digunakan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi aplikasi telah berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pengembangan sistem.

#### 1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak yang akan diuji adalah Aplikasi LWD FEST. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web dan mobile yang digunakan untuk membantu pengguna dalam melakukan pemesanan tiket festival atau konser musik secara daring. Aplikasi LWD FEST ditujukan untuk masyarakat umum yang ingin memperoleh informasi acara, melakukan pemilihan jadwal dan tempat duduk, melakukan pembayaran tiket secara online, serta mengunduh tiket digital yang telah dibeli.

### 1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen pengujian ini terdiri dari empat bagian utama, yaitu Pendahuluan, Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak, Identifikasi dan Rencana Pengujian, serta Deskripsi dan Uji Hasil. Masing-masing bagian disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pengujian Aplikasi LWD FEST, mulai dari pengenalan sistem, lingkungan pengujian yang digunakan, perencanaan pengujian, hingga pelaksanaan serta hasil pengujian yang diperoleh.

### 1.4 Dokumen Referensi

Dokumen yang menjadi acuan dalam penulisan dan pengembangan sistem ini adalah:

1. **IEEE Standard for Information Technology:** <https://standards.ieee.org/> (Referensi standar internasional untuk dokumentasi teknis dan rekayasa perangkat lunak).
2. **Official Android Documentation:** <https://developer.android.com/> (Referensi pengembangan aplikasi pada sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat bergerak).
3. **Official iOS Documentation:** <https://developer.apple.com/> (Referensi pengembangan aplikasi untuk perangkat iPhone).

## 2. LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

### 2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Aplikasi LWD FEST ini diujikan dengan beberapa perangkat lunak yaitu:

Nama Perangkat Lunak	Deskripsi / Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 11 (Desktop) & Android/iOS (Mobile)
Perangkat Lunak Desain	Figma (Untuk verifikasi desain antarmuka/UI)
Web Browser	Google Chrome, Opera

### 2.2 Perangkat Keras Pengujian

Aplikasi ini diujikan dengan beberapa perangkat keras yaitu:

Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
Laptop / PC	Prosesor minimal Core i3, RAM 8GB (Untuk menjalankan Windows 11 dan Browser)
Smartphone (Android/iOS)	RAM minimal 4GB, Layar Touchscreen (Untuk pengujian aplikasi mobile dan responsivitas web)
Mouse & Keyboard	Perangkat input standar untuk navigasi sistem pada desktop
Koneksi Internet	Koneksi stabil untuk mengakses portal referensi secara real-time

### 2.3 Material Pengujian

Pada aplikasi **LWD FEST** ini, seorang User dapat mengakses informasi mengenai festival dan memesan tiket melalui *smartphone* dengan sistem operasi Android atau iOS. User dapat langsung menggunakan aplikasi dengan melakukan *login* menggunakan akun yang telah didaftarkan. Setelah masuk ke sistem, User dapat memilih kategori tiket yang diinginkan, melakukan pembayaran, serta mendapatkan *e-ticket* berupa QR Code yang datanya akan tersinkronisasi dengan *database* yang dikelola oleh Admin melalui *website* penyelenggara.

### 2.4 Sumber Daya Manusia

Persyaratan sumber daya manusia yang akan terlibat dalam proses pengujian aplikasi ini adalah:

- Memahami konsep pemrograman *mobile* (seperti Flutter, React Native, atau Java/Kotlin) dan bahasa pemrograman pendukung *backend* (seperti PHP atau Node.js).
- Memahami konsep *database* MySQL dan integrasi API untuk pemesanan tiket.

### 2.5 Prosedur Umum Pengujian

#### 2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Penguji aplikasi ini diberikan penyegaran kembali mengenai alur transaksi *e-commerce*, integrasi *payment gateway*, dan pengelolaan *database*. Penguji pada dasarnya telah memiliki pengetahuan dasar, namun latihan diberikan untuk memastikan penguji memahami alur spesifik pemesanan tiket pada **LWD FEST**.

#### 2.5.2 Persiapan Awal

Persiapan awal untuk menguji aplikasi adalah mempersiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan agar proses simulasi pembelian tiket berjalan lancar.

##### 2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Pengujian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pengembangan yang telah ditentukan di luar jam operasional utama untuk menjaga fokus pengujian.

##### 2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Komponen	Spesifikasi
Perangkat	Smartphone Android
Processor	Octa-core (Minimal 2.0 GHz)
Memory (RAM)	4GB / 8GB
Penyimpanan (Internal)	Sisa ruang minimal 1GB (untuk instalasi APK)
Fitur Input	Layar Sentuh (Touchscreen)

##### 2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

**Persiapan yang harus dilakukan adalah :**

1. Aplikasi disimpan dalam bentuk prototipe aplikasi web di Figma
2. Hubungkan perangkat keras dengan jaringan internet agar bisa membuka Figma
3. Buka browser dan telusuri : atau dengan aplikasi Figma dan membuka file prototipe yang sudah dibagikan

#### 2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan sesuai dengan persiapan sebelumnya. Pengujian dilaksanakan berdasarkan skenario yang telah disediakan, mulai dari pendaftaran akun, proses pilih tiket, simulasi pembayaran, hingga munculnya QR Code tiket.



#### 2.5.4 Pelaporan Hasil Dokumen

Setelah aplikasi diuji, laporan hasil dari pengujian tersebut akan didokumentasikan dan diberikan kepada pihak penanggung jawab proyek atau pemangku kepentingan terkait sebagai bahan evaluasi sebelum aplikasi dirilis secara resmi.

### 3 IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Jenis Pengujian	Teknik Pengujian	Penguji
		SRS/SD	SPMP			
Pengujian Login	Pengisian Username dan Password pada aplikasi mobile	SRS-3.2.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Validasi pesan kesalahan saat login gagal	STD-1.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
Pengujian Jadwal	Menampilkan jadwal perkuliahan harian dan mingguan	SRS-3.2.2		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Pemeriksaan detail mata kuliah dan lokasi ruang	STD-2.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
Pengujian Profile	Menampilkan data diri mahasiswa dan foto profil	SRS-3.2.3		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Perubahan data informasi kontak pada menu profil	STD-3.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
Pengujian KHS	Melihat Kartu Hasil Studi (KHS) per semester	SRS-3.2.4		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Menampilkan grafik atau ringkasan nilai semester aktif	STD-4.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
Pengujian KRS	Menambah atau menghapus mata kuliah pada rencana studi	SRS-3.2.5		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Validasi bentrok jadwal saat pengambilan mata kuliah	STD-5.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
Pengujian Nilai	Menampilkan daftar nilai mata kuliah yang sudah ditempuh	SRS-3.2.6		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya

						M.A
	Sinkronisasi nilai terbaru dari server ke aplikasi	STD-6.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
<b>Pengujian Transkrip</b>	Menampilkan transkrip nilai keseluruhan (Semester 1 - Akhir)	SRS-3.2.7		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A
	Fungsi unduh transkrip dalam format PDF melalui mobile	STD-7.1		Sistem	Blackbox	Gilar Ridho Praditiya M.A

#### 4 DESKRIPSI DAN HASIL UJI

Untuk lebih jelas, tim bisa mengakses file pada link berikut ini :

<https://github.com/firstiaulyaa/RPL-D-5.git>