1. Pendahuluan

## Tujuan

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Spesification (SRS)* untuk sistem Sistem Penjualan Tiket Bola*.*Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem Penjualan Tiket Boladan pengguna *(user)* dari perangkat lunak atau personil-personil yang terlibat dalam sistem.Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak Penjualan Tiket Bola.

## Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Penjualan Tiket Bola, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah proses administrasi dan penjualan tiket bola. Aplikasi tiket bola ini dapat melakukan hal-hal berikut ini :

### Fasilitas Login untuk admin, dan karyawan/kasir loket untuk menghindari penyalahgunaan hak akses.

### Menampilkan daftar kursi yang masih kosong di setiap tribun.

### Melayani penjualan tiket secara online berbasis web dan wap,pelanggan dapat memesan tiket untuk jadwal pertandingan kapanpun secara online tanpa harus mengantri, dan juga transaksi dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun.

### Admin dan karyawan dapat melihat rekapitulasi hasil penjualan

Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan,penjualan tiket bola tidak harus antri cukup lama untuk mendapatkan tiket, dimana selama ini penonton terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan tiket. Hal ini tentu saja membawa dampak kerugian karena waktu yangdigunakan untuk mengantri dapat menjadi lebih efektif dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

## Definisi, Akronim dan Singkatan

Tabel 1.Definisi, Singkatan dan Akronim

|  |  |
| --- | --- |
| Istilah, AkronimdanSingkatan | Keterangan |
| *Admin* | Merupakan seseorang yang bertanggungjawab untuk perawatan sistem dan serta bertanggungjawab terhadap operasional sistem. |
| *User* | Karyawan/kasir loket |
| *Penonton* | Merupakan orang yang akan menyaksikan pertandingan di stadion |
| *web* | adalahhalamaninformasi yang disediakanmelaluijalur internet sehingga bisa diakses di seluruhduniaselamaterkoneksidengan internet |
| *wap* | adalah[standar](http://id.wikipedia.org/wiki/Standar" \o "Standar)internasionalterbukauntukaplikasi yang menggunakan[komunikasinirkabel](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Komunikasi_nirkabel&action=edit&redlink=1). Tujuanutamanyauntukmembangunaplikasi yang dapatmengakses[internet](http://id.wikipedia.org/wiki/Internet)dari[telepongenggam](http://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam)atau[PDA](http://id.wikipedia.org/wiki/PDA). |
| *Transaction report* | Laporan rekapitulasi transaksi per satu pertandingan |
| *Monthly report* | Laporan rekapitulasi transaksi per satu bulan |

## Referensi

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut:

### DOKUMEN1: menjelaskan tentang database system dan database pelanggan.

### *DOKUMEN2: daftar Tim, JadwalPertandingan, JumlahKursi*

### *DOKUMEN3: format keluhan standar.*

## DeskripsiUmumDokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

### Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL yang brisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.

### Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi penjualan bola.

# Deskripsi Umum

## Perspektif Produk

Perangkat lunak *Penjualan tiket bola* ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah proses penjualan tiket pertandingan sepak bola. *Aplikasi penjualan tiket bola* berkaitan dengan beberapa entitas luar, yaitu calon penonton,pihak manajemen,admin,dan costumer service (pada loket penjualan).Sistem pembelian tiket bola online merupakan suatu web database application yang mengolah data pelanggan saat melakukan reservasi dengan membeli tiket. Web site yang dilengkapi dengan SSL-128 untuk menjaga keamanan bertransaksi digunakan sebagai user interface antara pengelola stadion dengan pelanggan pada saat melakukan pemesanan tiket.

Pelanggan mendapatkan informasi mengenai jadwal pertandingan dan tim yang akan bertanding, namun hanya pelanggan yang telah melakukan registrasi dan melunasi pembayaran yang dapat melakukan pembelian tiket. Dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan lalu lintas data dimana pelanggan harus memberikan beberapa informasi pribadi, pendaftaran dilakukan hanya dapat dilakukan melalui web. Sistem pembelian tiket juga masih mengakomodir pembelian tiket di loket-loket. Sistem pembelian tiket online menjadi pelengkap sistem pembelian tiket yang ada sekarang.

## Fungsi Produk

Perangkat Lunak Sistem penjualantiket bola ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

### Calon penonton dan karyawan (penjaga loket pembelian tiket) dapat melihat daftar kursi yang kosong pada setiap kelas tribun untuk proses pembelian tiket.

### Memungkinkan pemesanan tiket secara online sehingga dapat memesan tiket pertandingan dimanapun dan kapanpun

### Pemilik usaha dan karyawan dapat melihat rekapitulasi penjualan per pertandingan, dan perbulan. Deskripsi secara detail diberikan di DOC 2

### User sistem penjualan tiket harus login terlebih dahulu untuk melaksanakan proses penjualan dan pembelian, serta untuk melihat laporan transaksi.

## Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna Sistem Administrasi dan InformasiPoliklinik adalah seperti terlihat pada tabel Karakteristik Pengguna sebagai berikut :

Admin : Mengelola server termasuk setup & maintenanc database, pemberian hak akses

## Batasan-batasan

Pengembangan Aplikasi penjualan webini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

### Aplikasi bersifat web base dan wap

### Aplikasipenjualantiketakan dibangun menggunakan PHP dengan database menggunakan MySQL.

## Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi-asumsi pada sistem informasi poliklinik ini adalah:

### Setiap entitas mempunyai hak akses.

### Admin bisa melihat sistem secara keseluruhan, tetapi tidak dapat merubah data-data. Admin hanya mengatur data-data user.

### Bagian costumer service mempunyai wewenang untuk melakukan penjualan tiket

# Deskripsi Rinci Kebutuhan

## Kebutuhan antar muka eksternal

### *Antarmuka pemakai*

Aplikasi penjualan tiket ini menggunakan antarmuka berbasis web, dan pengguna mengoperasikannya menggunakan *keyboard dan mouse* dengan sistem operasi windows dan linux serta dapat diakses menggunakan perangkat mobile seperti HP, PDA, dan lain-lain.

### *Antarmuka Perangkat Keras*

Aplikasi ini berjalan di atas perangkat keras berupa beberapa komputer yang saling terhubung oleh jaringan internet dan berkomunikasi dengan protocol https. Dimana file aplikasiditempatkanpada webhosting yang dioperasikan oleh Administrator

### *Antarmuka perangkat lunak*

Sistem Aplikasi penjualan tiket bola adalah program yang akan dibangun menggunakan bahasa PHP, *DBMS* MySQL dan akan berjalan pada Sistem Operasi Windows danlinux dan akan memakai browser browser computer dan browser perangkat mobile

### *Antarmuka komunikasi*

Sistem SSL-128 merupakan sistem sertifikasi jaringan internet untuk menjagakeamananbertransaksi, system iniakanmengenkripsi data taransaksi yang dilakukan.

## Kebutuhan Fungsionalitas

### *Fungsi user*

#### *Login sebagai user*

Sebelum mengunakan aplikasi, user harus login untuk mendapatkan hak akses sesuai dengan jenis loginygdipilih

#### *Calon pembeli tiket online*

Sebelum melakukan pembelian tiket, calon pembeli harus melakukan registrasi melalui web penjualan tiket. Setelah registrasi, pelangganakan mendapatkan sebuah user id yang unik, dengan menggunakan user id ini, pelanggan dapat melakukan transksi. Proses pembayaran dilakukan menggunakan transfer ke rekening pengelola stadion melalui ATM, setelah proses transfer selesai pelanggan perlu melakukan konfirmasi melalui web penjualan tiket. Setelah proses konfirmasi pelanggan akan diberikan kode unik dan no. Kursi sebagai key untuk masuk ke stadion.

#### *Penjualan tiket melalui loket*

Pada halaman utama setelah login sebagai costumer service, klik menu penjualan ticket maka akan tampil form penjualan tiket, pilih pertandingan, waktu pertandingan, tim yang akan bertanding dan jumlah kursi yang akan dipesan pada combo box yang tersedia, masukkan nama calon pembeli. Setelah mengisi data calon pembeli klik tombol check untuk melihat apakah masih ada kursi yang kosong atau sudah penuh. Jika masih terdapat kursi kosong maka nomor kursi tersebut dapat di booking terlebih dahulu atau bisa langsung di bayar dan dicetak. Waktu maksimal batas pembayaran tiket yang telah dibooking adalah 1 x 24 jam sebelum waktu pertandingan. Tetapi jika tidak kursi kosong maka ada pilihan untuk memilih kelas lain dengan jenis pertandingan yang sama.

#### *Melihat rekapitulasi penjualan*

Pilih menu laporan pada halaman utama untuk login karyawan dan admin, pilih waktu mulai dan batas akhir melihat laporan. Hasil laporan akan ditampilkan menggunakan table berurut sesuai waktu dan pertandingan. Jumlah data yang tampil per halaman adalah 10 data dan dilengkapi dengan tombol navigasi next untuk melihat record berikutnya. Rekapitulasi penjualan juga dapat langsung di cetak.

### *Fungsi admin*

#### *pengelolaan user*

admin memiliki otoritas untuk menambahkan mengedit dan menghapus user yang terdiri dari pemilik, karyawan dan member. Untuk pengelolaan user dengan mengklik menu admin dan sub menu pengelolaan user.

## Performansi

Tidak ada batasan performansi karena kemampuan perangkat keras yang digunakan telah memadai.

### *Batasan Memori*

Besarnya memory yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi penjualan tiket bolo sebesar 128 MB. Besarnya kapasitas harddisk pada PC yang digunakan untuk instalasi web browser adalah sebesar 100 MB.

## Atribut Kualitas Perangkat Lunak

### *Keandalan*

Aplikasi penjualan tiket bole ini dapat digunakan selama 1 X 24 jam, dengan dukungan sistem operasi Windows dan Linux yang memiliki stabilitas yang tinggi.

### *Ketersediaan*

Aplikasi penjualan bola ini dapat berjalan dan tersedia selama tidak mengalami kendala, seperti pasokan suplai tenaga listrik atau terkendalanya jaringan lokal, jaringan internet serta web server hosting aplikasi.

### *Keamanan*

Admin dan user harus melakukan log in untuk dapat mengakses sistem dan didukung keandalan dari server penyedia hosting. Untuk melakukan transaksi, pelanggan dilengkapi dengan user id yang unik dan password. Site juga dilengkapi dengan enkripsi SSL-128 yang meng-enkripsi setiap data yang dikirim melalui jaringan internet.

### *Perawatan*

Aplikasi ini dibuat secara full parameter dan dinamis. Isi site, serta informasi yang terdapat di dalamnya dapat diupdate kapan saja sesuai dengan keputusan management stadion. Management hanya perlu mengakses aplikasi sebagai administrator dan mengakses menu yang khusus disediakan untuk administrator.

## BatasanPerancangan

Sistem Sistem Administrasi penjualan tiket bola ini akan diimplementasikan pada Sistem server berbasis apache, menggunakan bahasa pemrograman PHP.