

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM PERENCANAAN PARIWISATA

Devara Fikry Akmal (145150200111177)
Yulfa Hadi Wicaksono (145150201111157)
Yosua Christoper S (135150200111146)
Shindy Maria Ulfa (145150201111147)
Muhammad Ilham Akbar (145150200111038)

Asisten :
Radita Noer Pratiwi
Putri R Hardein

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	<p>Bab 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan deskripsi umum dokumen : Menambahkan penjelasan mengenai sistem yang akan dibuat. • Perbaikan tujuan penulisan dokumen : Menambahkan nama sistem yaitu Sistem Perencanaan Pariwisata yang akan dikembangkan. • Perbaikan aturan penomoran : Menyesuaikan seperti di modul, dimana terdapat nama sistem-nomor jenis kebutuhan – nomor kebutuhan. <p>Bab 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan umum sistem : Menambahkan alur sistemnya, bagaimana mengambil data dari database. <p>Bab 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan use case yang kurang tepat. • Perbaikan use case scenario pada letak penomorannya • Perbaikan sequence diagram, dari kode menjadi keterangan, misalnya registrasi. • Perbaikan class diagram yang masih kurang tepat
B	<p>Bab 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan deskripsi umum dokumen : Menambahkan nama system dan dibentuk menjadi paragraph. • Meringkas lingkup masalah menjadi 1 paragraf yang singkat, jelas, dan mudah dimengerti.

	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki aturan penomoran menjadi SPP_1_101, dimana terdapat pembeda antara nomor kebutuhan admin dan nomor kebutuhan user. <p>Bab 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbaikan pada gambar Arsitektur Sistem Perencanaan Pariwisata Perbaikan jarak spasi pada penulisan fungsi produk. Menghilangkan penjelasan pada karakteristik pengguna dan hanya menggunakan tabel. Memperbaiki batasan system. <p>Bab 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbaikan penomoran yang telah diperbaharui. Pemberian nama diagram pada class diagram.
C	<p>Daftar Halaman Perubahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbaikan font tulisan <p>Bab 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbaikan penomoran yang telah diperbaharui. <p>Bab 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbaikan kebutuhan antarmuka eksternal. Perbaikan model use case. Perbaikan class diagram.
D	<p>Bab 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Penambahan pada fungsi produk. Pengubahan batasan pada DBMS dan Bahasa Pemrograman. Perbaikan lingkungan operasi dengan mengubah aplikasi menjadi berbasis web.

	<p>Bab 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perubahan kebutuhan fungsional dengan menghapuskan fungsi login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada kebutuhan admin ditambahkan fungsi melihat daftar permintaan wisata baru. • Perubahan antarmuka. • Perbaikan use case. • Perbaikan use case scenario dengan menghapuskan fungsi login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada use case scenario admin ditambahkan fungsi melihat daftar permintaan tempat wisata baru. • Perbaikan sequence diagram dengan menghapuskan sequence login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada sequence diagram admin ditambahkan sequence melihat daftar permintaan tempat wisata baru. • Perubahan class diagram dengan menambahkan package mvc di setiap komponen.
F	

G	
----------	--

INDEX TGL	A 30/10/16	B 6/11/16	C 10/11/16	D 16/11/16	E	F	G	H
Ditulis Oleh	Kelompok 7	Kelompo 7	Kelompok 7	Kelompok 7				
Diperiksa Oleh	Radita Noer Pratiwi	Radita Noer Pratiwi	Radita Noer Pratiwi	Radita Noer Pratiwi				
Disetujui Oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
1	Menambahkan penjelasan mengenai sistem yang akan dibuat.	6	Perbaiki jarak spasi pada penulisan fungsi produk.
1	Menambahkan nama sistem yaitu Sistem Perencanaan Pariwisata yang akan dikembangkan.	6	Menghilangkan penjelasan pada karakteristik pengguna dan hanya menggunakan tabel.
4	Menyesuaikan seperti di modul, dimana terdapat nama sistem-nomor jenis kebutuhan dan nomor kebutuhan.	8	Memperbaiki batasan system.
6	Menambahkan alur sistemnya, bagaimana mengambil data dari database.	10-11	Perbaiki penomoran yang telah diperbaharui.
14	Perbaiki use case yang kurang tepat.	39	Pemberian nama diagram pada class diagram.
15-28	Perbaiki use case scenario pada letak penomorannya	lv	Perbaiki font tulisan.
29-37	Perbaiki sequence diagram, dari kode menjadi keterangan, misalnya registrasi.	4	Perbaiki aturan penomoran.
38	Perbaiki class diagram yang	12	Perbaiki pada kebutuhan antarmuka eksternal.
		13	Perbaiki model use case system
		39	Perbaiki model class diagram.

1	masih kurang tepat Menambahkan nama system dan dibentuk menjadi paragraph.		
1	Meringkas lingkup masalah menjadi 1 paragraf yang singkat, jelas, dan mudah dimengerti.		
2	Memperbaiki aturan penomoran menjadi SPP_1_101, dimana terdapat pembeda antara nomor kebutuhan admin dan nomor kebutuhan user.		
5	Perbaikan pada gambar Arsitektur Sistem Perencanaan Pariwisata		
6	Penambahan pada fungsi produk		
7	Pengubahan batasan pada DBMS dan Bahasa Pemrograman		
8	Perbaikan lingkungan operasi dengan mengubah aplikasi menjadi berbasis web		

10	Perubahan kebutuhan fungsional dengan menghapuskan fungsi login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada kebutuhan admin ditambahkan fungsi melihat daftar permintaan wisata baru.		
12	Perubahan antarmuka Perbaiki use case		
14	Perbaiki use case scenario dengan menghapuskan fungsi login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada use case scenario admin ditambahkan fungsi melihat daftar permintaan tempat wisata baru.		

26	<p>Perbaikan sequence diagram dengan menghapuskan sequence login pada User dan menambah fungsi mencetak rencana wisata, dan membuat permintaan tempat wisata baru pada kebutuhan fungsional User. Sedangkan pada sequence diagram admin ditambahkan sequence melihat daftar permintaan tempat wisata baru.</p>		
35	<p>Perubahan class diagram dengan menambahkan package mvc di setiap komponen.</p> <p>..</p>		

DAFTAR ISI

DAFTAR PERUBAHAN	i
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Deskripsi Umum Dokumen	1
1.2 Tujuan Penulisan Dokumen	1
1.3 Lingkup Masalah	1
1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan	2
1.5 Aturan Penomoran	3
1.6 Referensi	4
BAB 2 DESKRIPSI SISTEM	5
2.1 Deskripsi Umum Sistem	5
2.2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	5
2.3 Fungsi Produk/Perangkat Lunak	5
2.4 Karakteristik Pengguna	6
2.5 Batasan.....	7
2.6 Lingkungan Operasi	7
BAB 3 DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	8
3.1 Identifikasi Kebutuhan PL	8
3.2 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional	9
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	9
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	10
3.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	11
3.3.1 Antarmuka Pengguna.....	11
3.3.2 Antarmuka Perangkat Keras	11
3.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	11
3.3.4 Antarmuka Komunikasi	11

3.4 Pemodelan Kebutuhan	12
3.4.1 Use Case	12
3.4.2 Use Case Scenario	13
3.4.3 Sequence Diagram	23
3.4.4 Class Diagram	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Istilah dan Singkatan	2
Tabel 1.2 Aturan Penomoran	4
Tabel 2.1 Karakteristik Pengguna	6
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional User	9
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional Admin	9
Tabel 3.3 Kebutuhan Non Fungsional	10
Tabel 3.4 Use Case Scenario Melihat Daftar Kota	13
Tabel 3.5 Use Case Scenario Isi Form Data Perjalanan	14
Tabel 3.6 Use Case Scenario Membuat Rencana Wisata	15
Tabel 3.7 Use Case Scenario Mencetak Rencana Pariwisata	16
Tabel 3.8 Use Case Scenario Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru	17
Tabel 3.9 Use Case Scenario Log In	17
Tabel 3.10 Use Case Scenario Log Out	18
Tabel 3.11 Use Case Scenario Menambah Tempat Wisata	19
Tabel 3.12 Use Case Scenario Melihat Tempat Wisata	20
Tabel 3.13 Use Case Scenario Mengedit Tempat Wisata	21
Tabel 3.14 Use Case Scenario Menghapus Tempat Wisata	22
Tabel 3.15 Use Case Scenario Permintaan Tempat Wisata Baru	23

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Sequence Diagram Melihat Daftar Kota	24
Diagram 3.2 Sequence Diagram Isi Form Data Perjalanan	24
Diagram 3.3 Sequence Diagram Membuat Rencana Wisata	25
Diagram 3.4 Sequence Diagram Mencetak Rencana Pariwisata	25
Diagram 3.5 Sequence Diagram Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru	26
Diagram 3.6 Sequence Diagram Log In	26
Diagram 3.7 Sequence Diagram Log Out	27
Diagram 3.8 Sequence Diagram Menambah Tempat Wisata	27
Diagram 3.9 Sequence Diagram Melihat Tempat Wisata	28
Diagram 3.10 Sequence Diagram Mengedit Tempat Wisata	28
Diagram 3.11 Sequence Diagram Menghapus Tempat Wisata	29
Diagram 3.12 Sequence Diagram Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru	29
Diagram 3.13 Class Diagram Sistem Perancangan Pariwisata	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Sistem Perencanaan Pariwisata	5
Gambar 3.1 Use Case Sistem Perencanaan Pariwisata	12

BAB 1 PENDAHULUAN

Dokumen ini akan berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk Sistem Perencanaan Wisata.

1.1 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab yang menjadi dokumentasi dari Program Sistem Perencanaan Pariwisata (SPP). Bab 1 Pendahuluan, berisi penjelasan tentang document SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, referensi dan deskripsi umum. Bab 2 Deskripsi Sistem, berisi uraian kebutuhan perangkat lunak meliputi kebutuhan fungsional, non fungsional, informasi dan usability, beserta batasan sistem. Bab 3 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak, berisi penjelasan lebih rinci dari perangkat lunak yang dikembangkan meliputi use case diagram, spesifikasi use case, class diagram, dan sequence diagram. Dimana diagram-diagram ini yang memperjelas proses Sistem Perencanaan Pariwisata.

1.2 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SPP (Sistem Perencanaan Pariwisata) yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.3 Lingkup Masalah

Pada Sistem Perencanaan Pariwisata ini, user dapat melihat pilihan kota di Indonesia yang berupa tempat wisata yang tersedia. Ketika user sudah memilih kota, maka akan tersedia form Data Perjalanan yang berisi waktu keberangkatan dan pulang, tempat menginap, minat, dan dana yang ada (budget). Lalu akan tersedia perencanaan kosong dimana user dapat menambahkan susunan kegiatan. User dapat mencetak susunan kegiatan/perencanaan yang telah dibuat. Admin dapat melihat informasi tempat wisata, menambah informasi tempat wisata, mengedit informasi tempat wisata, menghapus informasi tempat wisata, dan melihat request tempat wisata baru, dan melakukan verifikasi tempat wisata baru.

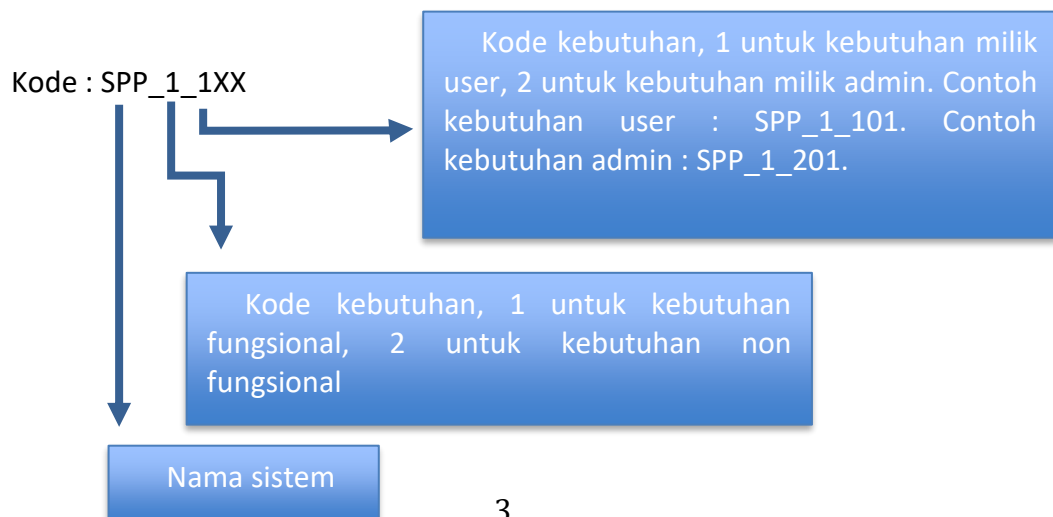
1.4 Definisi, Istilah, dan Singkatan

Tabel 1.1 Definisi Istilah dan Singkatan

Istilah dan Singkatan	Uraian Penjelasan
SPP	Sistem Perencanaan Pariwisata, adalah perangkat lunak yang dikembangkan dalam dokumentasi ini.
Verifikasi	Proses pengesahan data untuk menunjukkan bahwa data tersebut valid untuk digunakan dalam aplikasi.
SKPL	Adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak yaitu Spesifikasi dari suatu produk/program yang melakukan suatu fungsi tertentu pada lingkungan tertentu.
Template	fasilitas yang disediakan aplikasi tertentu dengan model/type tampilan/program tertentu
Login	Proses masuk atau mengakses kedalam sebuah layanan online atau perangkat komputer yang biasanya berisi nama dan password.
Logout	Proses keluar atau selesai mengakses sebuah layanan online atau perangkat komputer, yang biasanya harus login dengan nama atau password.
Administrator	Orang-orang yang bertugas untuk mengurus hal-hal administrasi. Dalam dunia komputer, seorang administrator bertugas untuk mengelola hal-hal yang berhubungan dengan komputer.
Database	Kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data

Availability	Istilah suatu ketersediaan ataupun upaya pencegahan ditahannya informasi atau sumber daya terkait oleh mereka yang tidak berhak
Security	Istilah dalam rekayasa Perangkat Lunak yang berarti sistem harus mempunyai autentifikasi, keamanan jaringan, dan keamanan data.
Reliability	Istilah dalam rekayasa Perangkat Lunak yang berarti keandalan system
Portability	Istilah dalam rekayasa Perangkat Lunak yang berarti kemudahan dalam pengaksesan sistem khususnya terkait dengan faktor waktu dan lokasi pengaksesan, serta perangkat atau teknologi yang digunakan untuk mengakses.
User	Pengguna SPP yang bertujuan untuk melakukan perancangan kegiatan liburan berupa perencanaan.
Admin	Pengguna SPP yang bertujuan untuk melakukan pembaruan terhadap data pada SPP.

1.5 Aturan Penomoran



Tabel 1.2 Aturan Penomoran

No	Aturan Penomoran/Penamaan	Hal/Bagian
1	SPP_1_XXX	Kebutuhan Fungsional
2	SPP_2_XXX	Kebutuhan Non Fungsional

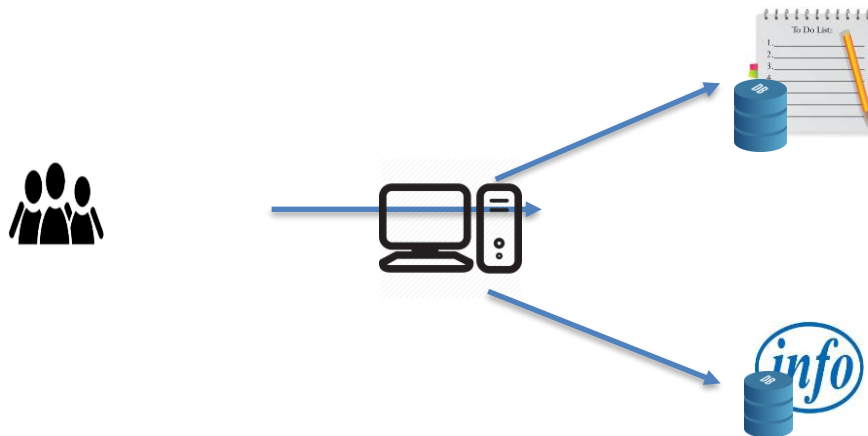
1.6 Referensi

1. Modul Praktikum RPL, Program Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2014.

BAB 2

DESKRIPSI SISTEM

2.1 Deskripsi Umum Sistem



Gambar 2.1 Arsitektur Sistem Perencanaan Pariwisata

SPP merupakan aplikasi berbasis web dimana masyarakat dapat mengakses aplikasi ini dengan terhubung ke internet. Aplikasi ini digunakan untuk membuat rancangan jadwal kegiatan liburan berupa perencanaan berdasarkan informasi yang dimiliki oleh User. User dapat mengakses informasi tempat wisata yang ada pada database SPP. Berdasarkan database tersebut, User dapat melakukan perencanaan pariwisata dan menyimpannya dalam database SPP. Semua akses ke database dilakukan melalui interface Browser milik User.

2.2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

SPP merupakan aplikasi dimana user dapat melakukan perencanaan wisata. Pada halaman home, terdapat ikon untuk mulai membuat perencanaan pariwisata. Selain itu, user dapat memeriksa kota – kota yang memiliki tempat wisata. Ketika user mengklik salah satu kota yang tersedia, user akan diberikan form Data Perjalanan perjalanan yang memuat tempat wisata, waktu berangkat dan pulang, dan budget. Setelah itu, User dapat merancang kegiatan liburan berdasarkan informasi tempat wisata dan informasi Data Perjalanan perjalanan milik User.

2.3 Fungsi Produk/Perangkat Lunak

1. User dapat memilih kota tujuan tempat wisata.

2. User dapat mengisi form Data Perjalanan yang memuat tujuan wisata, waktu keberangkatan, waktu pulang, minat, dan budget.
3. User melakukan pembuatan perencanaan wisata.
4. User dapat mencetak perencanaan yang telah dibuatnya.
5. User dapat membuat permintaan tempat wisata baru.
6. Admin dapat melakukan login ke dalam SPP.
7. Admin Wisatawan dapat melakukan logout dari SPP.
8. Admin dapat menambah informasi tempat wisata.
9. Admin dapat melihat informasi tempat wisata.
10. Admin dapat mengedit informasi tempat wisata.
11. Admin dapat menghapus informasi tempat wisata.
12. Admin dapat memverifikasi permintaan tempat wisata baru.

2.4 Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi ini adalah Admin dan User yang sudah terdaftar di SPP dan mau merencanakan perjalanan pariwisatanya. Admin menggunakan browser untuk dapat menambahkan, memodifikasi/ mengedit, melihat dan dapat menghapus data informasi tempat pariwisata dari data base sistem. Sedangkan User dapat memilih kota tempat wisata, mengisi form tentang keinginan perjalanan pariwisata seperti waktu berangkat dan pulang, dan budget. Dan dapat juga membuat perencanaan agenda tentang perjalanan pariwisatanya. Namun juga User dapat melihat peringatan dari sistem jika budget perjalanan tidak cukup untuk rancangan pariwisata user.

Tabel 2.1 Karakteristik Pengguna

No	Identifikasi Pengguna	Karakteristik
1.	Admin	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menambah tempat wisata baru pada database. • Dapat melihat daftar semua tempat wisata yang ada pada database. • Dapat mengedit informasi tempat wisata yang ada pada database. • Dapat menghapus informasi tempat wisata yang ada pada database. • Dapat memverifikasi permintaan tempat wisata baru.

		<ul style="list-style-type: none">• Dapat keluar dari system sebagai admin.
2.	User	<ul style="list-style-type: none">• Dapat memilih kota tempat tujuan wisata.• Dapat mengisi form Data Perjalanan yang berisi data jumlah wisatawan, alat transportasi yang digunakan untuk berangkat dan pulang, waktu tiba dan pulang, minat wisata (jenis wisata), lokasi/tempat menginap, dan budget.• Dapat membuat perencanaan wisata.• Dapat mencetak perencanaan wisata.• Dapat membuat permintaan tempat wisata baru.• Dapat melakukan log in untuk diautentikasi sebagai admin.

2.5 Batasan

Batasan-batasan yang digunakan dalam membangun perangkat lunak SPP adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML,JS
- b. DBMS yang digunakan adalah MySQL.
- c. Perangkat lunak SPP harus terhubung dulu dengan internet agar bisa digunakan.
- d. Hanya dapat merencanakan suatu agenda wisata dalam 1 kota saja.

2.6 Lingkungan Operasi

Sistem ini akan dibangun dengan Bahasa Pemrograman dinamis, yaitu HTML, PHP, dan CSS. Untuk database akan digunakan Apache HTTP server, MySQL untuk mendukung penyimpanan data. Lingkungan operasi yang dibutuhkan untuk menjalankan desktop aplikasi ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Server: XAMPP(local)
2. Client: Web Browser
3. Database: DBMS MySQL
4. Minimum Sistem Operasi: Windows Vista

BAB 3

DESKRIPSI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Identifikasi Kebutuhan PL

Sistem Perencanaan Pariwisata (SPP) merupakan Aplikasi yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata. SPP memiliki 2 fitur utama, yaitu menampilkan informasi lengkap tempat wisata yang terdapat di suatu kota dan perencanaan perjalanan wisata dalam bentuk perencanaan waktu.

Pada SPP, user dapat memilih kota tempat tujuan wisata, pilihan kota ini nantinya akan diproses oleh system untuk mencari tempat wisata yang berada di kota tersebut. Kemudian user akan diberikan form Data Perjalanan untuk mengisi data perjalanan yang akan direncanakan. Form tersebut berisi data waktu tiba dan pulang, dan budget. Setelah form diisi, user akan diberikan perencanaan kosong yang di pisahkan berdasarkan waktu dalam bentuk jam. Perencanaan ini akan memiliki waktu awal yang didapat dari waktu tiba dan berakhir di waktu pulang. Dalam tahap ini, user dapat menambah acara pada perencanaan dengan menekan tombol tambah di rentang waktu tertentu. Dengan menekan tombol tambah, user akan diberikan daftar tempat wisata berdasarkan kota yang dipilih sebelumnya dengan informasi singkat tempat wisata yang meliputi nama tempat wisata, estimasi harga, estimasi durasi wisata. Disini user dapat memilih dengan menekan salah satu tempat wisata yang diinginkan untuk diletakkan pada rentang waktu yang telah dipilih sebelumnya. Ketika user telah memilih, program akan memproses dengan membandingkan informasi tempat wisata dengan informasi user pada Data Perjalanan. Jika terdapat konflik antara budget pada Data Perjalanan user dengan rancangan wisata yang dibuat, maka system akan memberikan peringatan kepada user. Setelah user merasa puas dengan perencanaan yang dibuat, user dapat menyimpan atau mencetak perencanaan tersebut. Selain itu, user juga dapat membuat permintaan tempat wisata baru.

Di sisi admin, admin dapat login ke dalam system. Kemudian admin memiliki beberapa fitur yang tersedia. Fitur pertama adalah menambah tempat wisata baru. Dengan menambah tempat wisata baru, admin akan diberikan form untuk menuliskan informasi tempat wisata baru yang meliputi nama tempat wisata, estimasi harga, estimasi lama wisata, lama perjalanan dari tempat menginap, jam buka dan jam tutup. Fitur kedua adalah melihat daftar informasi tempat wisata yang ada di dalam database. Fitur ketiga adalah admin dapat mengedit atau menghapus tempat wisata dengan memilih salah satu tempat wisata dalam daftar. Dan pada Fitur terakhir, admin dapat memverifikasi permintaan tempat wisata baru yang diusulkan oleh User.

3.2 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

A. Pengguna : User

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional User

No	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi
1	SPP-1-101	Melihat Daftar Kota	User dapat melihat daftar kota tempat tujuan wisata yang tersedia pada sistem.
2	SPP-1-102	Isi Form Data Perjalanan	User dapat mengisi form Data Perjalanan yang berisi data waktu tiba dan pulang dan budget.
3	SPP-1-103	Membuat Rencana Wisata	User dapat membuat rencana wisata dengan memilih tempat wisata yang ingin dikunjungi berdasarkan informasi data perjalanan yang telah dimasukkan sebelumnya.
4	SPP-1-104	Mencetak Rencana Wisata	User dapat membuka menu cetak pada browser untuk mencetak halaman perencanaan yang telah dibuat.
5	SPP-1-105	Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru	User dapat mengirimkan permintaan usulan tempat wisata baru kepada admin.
6	SPP-1-106	Log in	User masuk ke dalam system sebagai admin dengan menggunakan alamat email dan password.

B. Pengguna : Admin

Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional Admin

No	Kode Fungsi	Nama Fungsi	Deskripsi
1	SPP-1-201	Log out	Admin dapat keluar dari system

			dengan mengklik tombol logout.
2	SPP-1-202	Menambah Tempat Wisata	Admin dapat mengisi form untuk menuliskan informasi tempat wisata baru yang meliputi nama tempat wisata, deskripsi tempat wisata, estimasi biaya, estimasi durasi wisata.
3	SPP-1-203	Melihat Tempat Wisata	Admin dapat melihat daftar tempat wisata yang ada pada database. Tempat wisata yang dapat dilihat termasuk tempat wisata terverifikasi dan tempat wisata yang merupakan permintaan dari User.
4	SPP-1-204	Mengedit Tempat Wisata	Admin dapat mengedit informasi tempat wisata yang ada pada database.
5	SPP-1-205	Menghapus Tempat Wisata	Admin dapat menghapus informasi tempat wisata yang ada pada database.
6	SPP-1-206	Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru	Admin dapat memverifikasi permintaan tempat wisata yang telah dibuat oleh user untuk dijadikan tempat wisata baru dalam aplikasi.

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 3.3 Kebutuhan Non Fungsional

No	Kode	Parameter	Deskripsi Kebutuhan
1	SPP-2-001	Security	Sistem di-autentifikasi menggunakan username dan password
2	SPP-2-002	Portability	Sistem dapat dijalankan di berbagai platform (PC, Laptop

			dan smartphone)
--	--	--	-----------------

3.3 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.3.1 Antarmuka Pengguna

Perangkat Lunak ini tidak memerlukan antarmuka khusus.

3.3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat Lunak ini tidak memerlukan antarmuka khusus.

3.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat Lunak ini tidak memerlukan antarmuka khusus.

3.3.4 Antarmuka Komunikasi

Perangkat Lunak ini tidak memerlukan antarmuka khusus.

3.4 Pemodelan Kebutuhan

3.4.1 Use Case

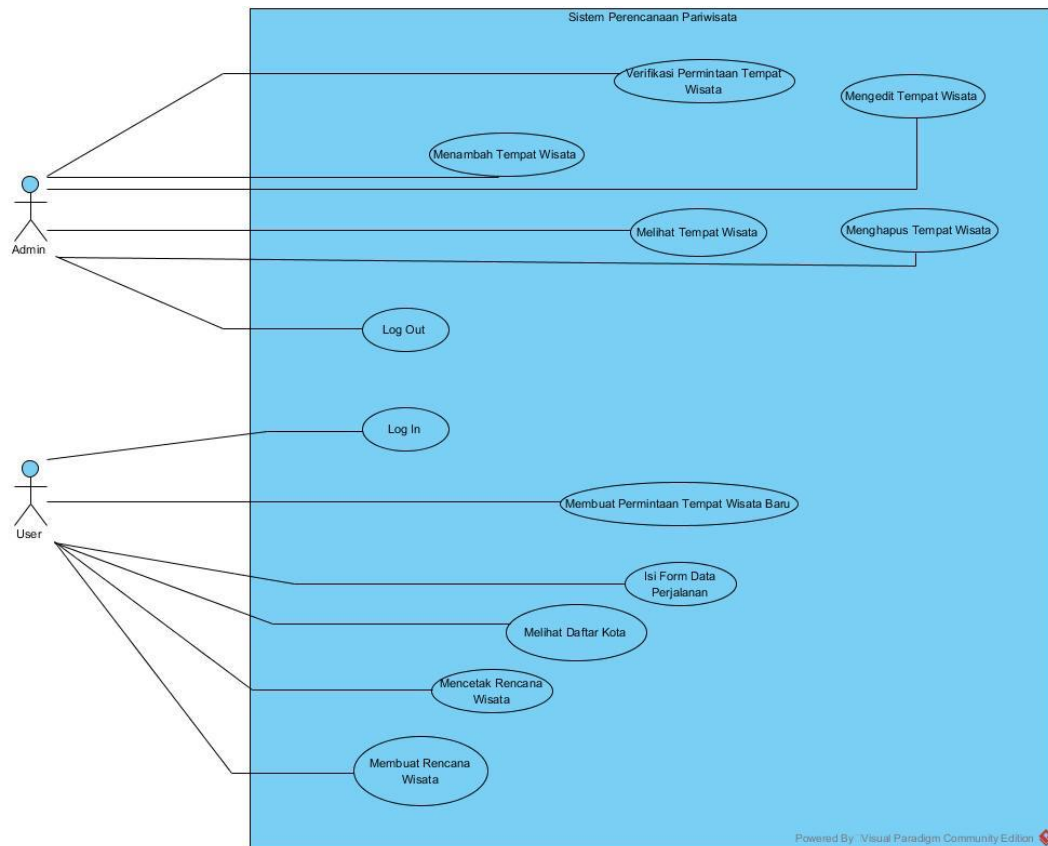


Diagram 3.1 Use Case Sistem Perencanaan Pariwisata

Dalam SPP terdapat 2 aktor, yaitu Admin dan User. Masing-masing aktor dapat melakukan aktivitas sebagai berikut :

1. User
 - a. Melihat Daftar Kota
 - b. Isi Form Data Perjalanan
 - c. Membuat Rencana Wisata
 - d. Mencetak Rencana Wisata
 - e. Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru
 - f. Login
2. Admin
 - a. Logout

- b. Menambah Tempat Wisata
- c. Melihat Tempat Wisata
- d. Mengedit Tempat Wisata
- e. Menghapus Tempat Wisata
- f. Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru

3.4.2 Use Case Scenario

1. Use Case Scenario Melihat Daftar Kota

Tabel 3.4 Use Case Scenario Melihat Daftar Kota

SPP_1_101	Melihat Daftar Kota
Objective	Sistem menerima Melihat Daftar Kota tujuan wisata yang dapat dipilih oleh actor.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor berada di halaman utama.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor membuka halaman utama SPP. 2. Aktor melakukan klik tombol buat rencana.
Alternative Flow	
Post Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor melihat daftar kota tujuan wisata yang dapat dipilih.

2. Use Case Scenario Isi Form Data Perjalanan

Tabel 3.5 Use Case Scenario Isi Form Data Perjalanan

SPP_1_102	Isi Form Data Perjalanan
-----------	--------------------------

Objective	Sistem menerima Data Perjalanan perjalanan yang direncanakan oleh actor.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor telah melihat daftar kota tujuan wisata.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih kota tujuan wisata dengan menekan salah satu thumbnail kota tujuan wisata. 2. Sistem memberikan form dengan kolom : <ul style="list-style-type: none"> - Waktu tiba dan pulang. - Budget. 3. Aktor mengisi form Data Perjalanan. 4. Aktor melakukan konfirmasi dengan menekan tombol submit. 5. Sistem menyimpan data plan baru dengan informasi data yang diisi oleh aktor.
Alternative Flow	
Post Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menerima Data Perjalanan perjalanan yang direncanakan oleh actor dan menyimpannya ke dalam database. 2. Aktor berpindah ke halaman buat perencanaan untuk

	mengatur perencanaan.
--	-----------------------

3. Use Case Scenario Membuat Rencana Wisata

Tabel 3.6 Use Case Scenario Membuat Rencana Wisata

SPP_1_103	Membuat Rencana Wisata
Objective	Aktor membuat perencanaan wisata di kota tujuan yang telah dipilih sebelumnya.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor telah mengisi Data Perjalanan.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih waktu yang tersedia. 2. Sistem Mengambil data tempat wisata pada database. 3. Aktor melihat daftar informasi tempat wisata yang tersedia. 4. Aktor memilih salah satu tempat wisata untuk waktu tersebut. 5. Aktor klik submit rencana wisata. 6. Sistem menampilkan halaman complete page.
Alternative Flow	Jika biaya tempat wisata memiliki konflik budget pada Data Perjalanan perjalanan aktor, maka system akan memberi peringatan dan

	membatalakan penambahan tempat wisata.
Post Condition	User membuat perencanaan wisata di kota yang telah dipilih dan berpindah ke halaman complete page.

4. Use Case Scenario Mencetak Rencana Pariwisata

Tabel 3.7 Use Case Scenario Menyimpan Perencanaan

SPP_1_104	Mencetak Rencana Pariwisata
Objective	Sistem menampilkan menu untuk mencetak halaman complete plan yang berisi rencana perjalanan user.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor telah selesai mengatur rencana wisata.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol cetak. 2. System membuka menu untuk mencetak rencana wisata
Alternative Flow	Aktor membatalkan pencetakan perencanaan.
Post Condition	Sistem mencetak perencanaan yang telah didesain oleh User.

5. Use Case Scenario Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru

Tabel 3.8 Use Case Scenario Menyimpan Perencanaan

SPP_1_105	Membuat Permintaan Tempat
-----------	---------------------------

	Wisata Baru
Objective	Aktor membuat permintaan tentang informasi tempat wisata baru.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor berada di halaman home.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol request 2. Sistem akan memberikan form berisi informasi tempat wisata yang akan diusulkan.
Alternative Flow	Aktor membatalkan permintaan dengan menekan tombol batal.
Post Condition	Sistem menerima permintaan tempat wisata baru.

6. Use Case Scenario Log In

Tabel 3.9 Use Case Scenario Log In

SPP_1_106	Log in
Objective	Aktor masuk ke halaman utama admin dengan menggunakan akun yang telah terdaftar.
Actor	User.
Pre Condition	Aktor berada di halaman log in.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor mengisi form login. 2. Aktor menekan tombol login. 3. Sistem mengecek form login. 4. Sistem akan mengautentikasi informasi username dan

	password yang dimasukkan. 5. Sistem menampilkan halaman adminview.
Alternative Flow	1. Jika masih ada kolom yang belum terisi, maka akan muncul peringatan untuk mengisi kolom tersebut terlebih dahulu. 2. Jika kombinasi email dan password aktor salah, maka system akan memunculkan peringatan bagi user untuk mengisi kembali form log in.
Post Condition	Aktor terautentikasi sebagai admin dan memasuki halaman utama admin.

7. Use Case Scenario Log Out

Tabel 3.10 Use Case Scenario Log Out

SPP_1_201	Log Out
Objective	Aktor menuju halaman log in setelah keluar dari akun miliknya.
Actor	Admin.
Pre Condition	Admin berada di halaman utama admin.
Main Flow	1. Aktor mengklik tombol logout pada halaman utama. 2. System mengeluarkan akun milik actor. 3. Aktor berpindah ke halaman

	home.
Alternative Flow	
Post Condition	System mengeluarkan akun milik aktor dan aktor berpindah ke halaman login.

8. Use Case Scenario Menambah Tempat Wisata

Tabel 3.11 Use Case Scenario Menambah Tempat Wisata

SPP_1_202	Menambah Tempat Wisata
Objective	Sistem menerima informasi tempat wisata baru dan menyimpannya ke dalam database.
Actor	Admin.
Pre Condition	Aktor berada di halaman utama.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol tambah tempat. 2. Sistem memberikan form informasi tempat wisata yang berisi kolom : Nama tempat wisata. Deskripsi tempat wisata Foto tempat wisata Estimasi harga. Estimasi lama wisata. 3. Aktor mengkonfirmasi form dengan menekan tombol submit. 4. Sistem menyimpan data tempat

	wisata baru ke dalam database.
Alternative Flow	1. Aktor membatalkan penambahan tempat wisata dengan menekan tombol cancel.
Post Condition	System menulis informasi tempat wisata baru ke dalam database.

9. Use Case Scenario Melihat Tempat Wisata

Tabel 3.12 Use Case Scenario Melihat Tempat Wisata

SPP_1_203	Melihat Tempat Wisata
Objective	Aktor melihat tempat wisata yang ada pada database.
Actor	Admin yang telah log in.
Pre Condition	Aktor berada di halaman utama admin.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol details pada table daftar tempat wisata. 2. Sistem mengambil informasi tempat wisata tersebut pada database. 3. Sistem menampilkan informasi tempat wisata yang ada pada database.
Alternative Flow	
Post Condition	1. Aktor melihat informasi tempat wisata yang ada pada database.

10. Use Case Scenario Mengedit Tempat Wisata

Tabel 3.13 Use Case Scenario Mengedit Tempat Wisata

SPP_1_204	Mengedit Tempat Wisata
Objective	Aktor mengubah informasi salah satu tempat wisata yang ada pada database.
Actor	Admin yang telah log in.
Pre Condition	1. Aktor berada pada halaman utama admin.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol details tempat wisata. 2. Sistem mengambil informasi tempat wisata tersebut pada database. 3. Aktor menekan tombol edit pada details tempat wisata. 4. Sistem memberikan form yang telah berisi informasi tempat wisata yang dipilih. 5. Aktor mengedit informasi tempat wisata yang dipilih. 6. Aktor melakukan konfirmasi dengan menekan tombol submit. 7. System melakukan update pada data tempat wisata. 8. Aktor akan menerima notifikasi dari system bahwa modifikasi telah berhasil dilakukan.
Alternative Flow	

Post Condition	System memodifikasi informasi tempat wisata pada database.
----------------	--

11. Use Case Scenario Menghapus Tempat Wisata

Tabel 3.14 Use Case Scenario Menghapus Tempat Wisata

SPP_1_205	Menghapus Tempat Wisata
Objective	System menghapus informasi tempat wisata yang terdapat pada database.
Actor	Admin yang telah log in.
Pre Condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat wisata yang dipilih terdaftar dalam database. 2. Aktor berada pada halaman daftar tempat wisata.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol details tempat wisata. 2. Sistem mengambil informasi tempat wisata tersebut pada database. 3. Aktor menekan tombol hapus pada details tempat wisata. 4. System melakukan penghapusan pada data tempat wisata. 5. Aktor akan menerima notifikasi dari system bahwa modifikasi telah berhasil dilakukan.

Alternative Flow	
Post Condition	System menghapus informasi tempat wisata pada database.

12. Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru

Tabel 3.15 Use Case Scenario Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru

SPP_1_206	Verifikasi Permintaan Tempat Wisata
Objective	Aktor memverifikasi tempat wisata baru yang diusulkan oleh User.
Actor	Admin yang telah log in.
Pre Condition	Aktor berada di halaman utama.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menekan tombol verifikasi pada tempat wisata yang diusulkan. 2. Sistem melakukan verifikasi pada data tempat wisata di database.
Alternative Flow	
Post Condition	Usulan tempat wisata baru diverifikasi.

3.4.3 Sequence Diagram

Melihat Daftar Kota

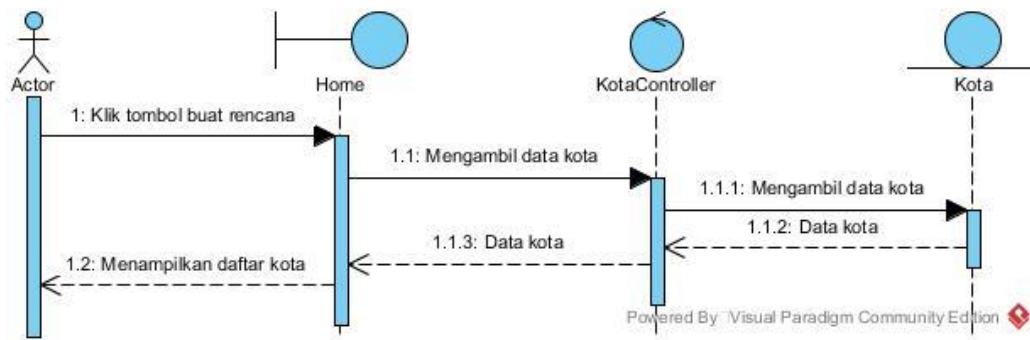


Diagram 3.1 Sequence Diagram Melihat Daftar Kota

User melakukan klik pada tombol buat rencana di halaman home, kemudian system akan mengambil data kota dan mengarahkan User ke daftar kota yang tersedia.

Isi Form Data Perjalanan

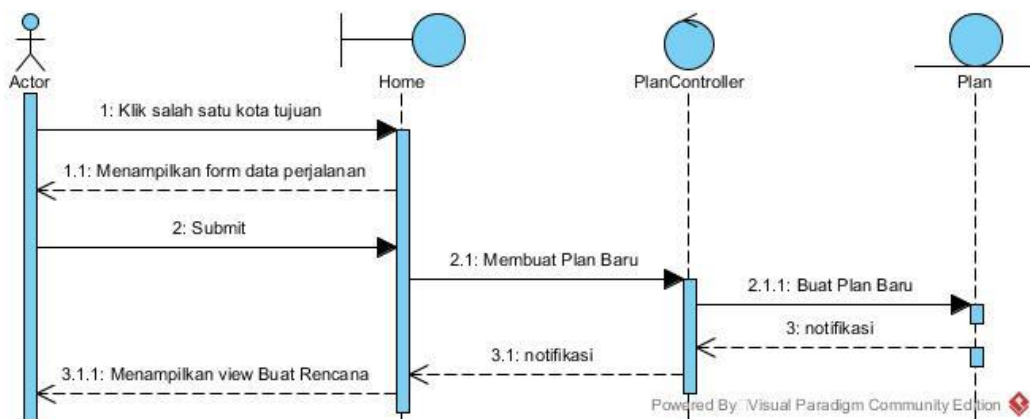


Diagram 3.2 Sequence Diagram Isi Form Data Perjalanan

User memilih salah satu kota tujuan wisata, kemudian system akan menampilkan form data perjalanan. Form data perjalanan berisi nilai waktu tiba, waktu pulang, dan budget User. Setelah Aktor melakukan submit form, system akan membuat data plan baru pada database dan menampilkan halaman buat rencana.

Membuat Rencana Wisata

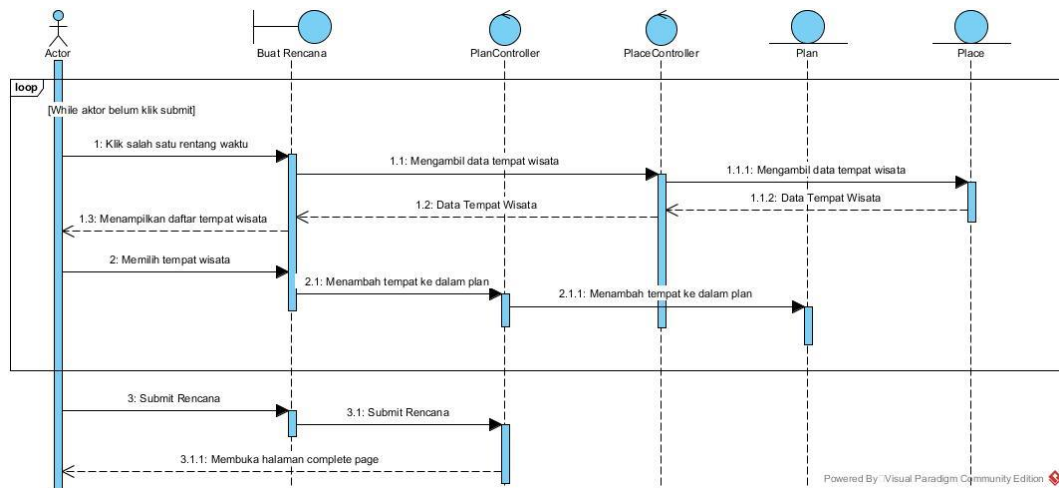


Diagram 3.3 Sequence Diagram Memilih Tempat Wisata

User memilih salah satu rentang waktu yang tersedia pada form perencanaan, kemudian system akan mengambil data informasi tempat yang tersedia pada kota tujuan User. Setelah itu system akan memberikan feedback berupa daftar tempat wisata yang tersedia di kota tujuan User. Lalu, user memilih salah satu tempat wisata. Kemudian system akan menyimpan tempat wisata tersebut pada database plan. Ketika actor telah selesai membuat rencana dan melakukan submit rencana, maka system akan menampilkan halaman complete page.

Mencetak Rencana Pariwisata

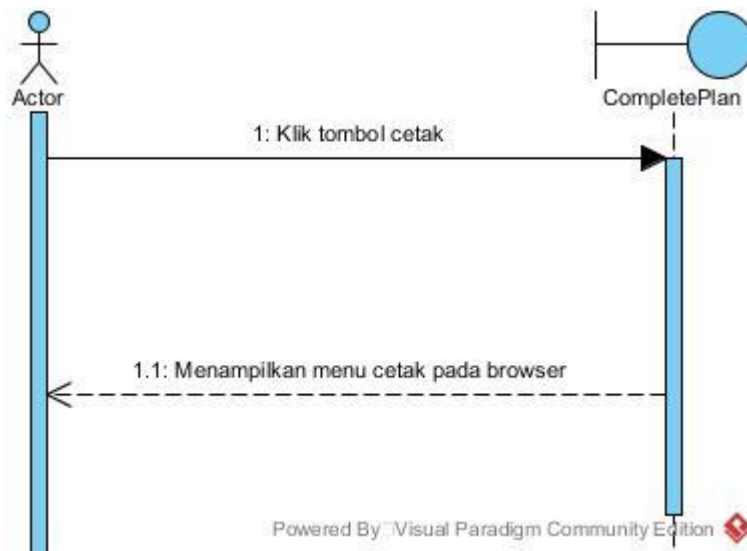


Diagram 3.4 Sequence Diagram Menyimpan Perencanaan

User mengklik tombol print pada halaman complete plan, dan system akan menampilkan menu print pada browser untuk mencetak halaman completeplan.

Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru

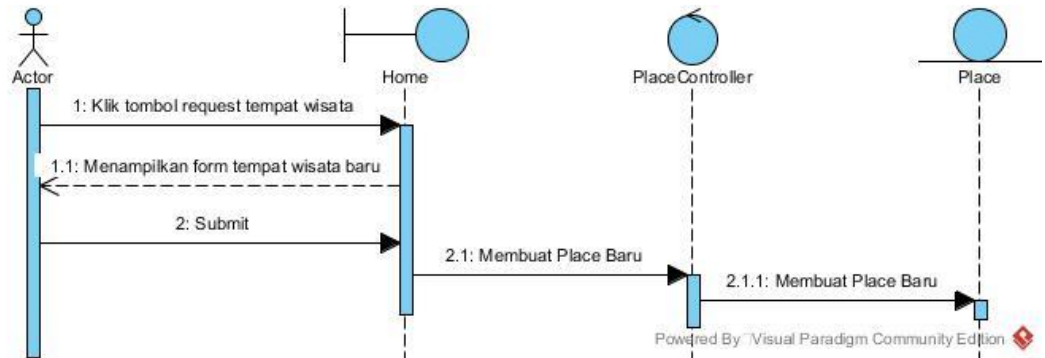


Diagram 3.5 Sequence Diagram Membuat Permintaan Tempat Wisata Baru

User mengklik tombol request, setelah itu system akan memberikan form tempat wisata baru pada User. Form berisi nilai nama tempat wisata, deskripsi tempat wisata, durasi wisata, biaya wisata dan foto tempat wisata. Setelah User melakukan submit form, system akan menyimpan data tersebut ke dalam database place.

Log in

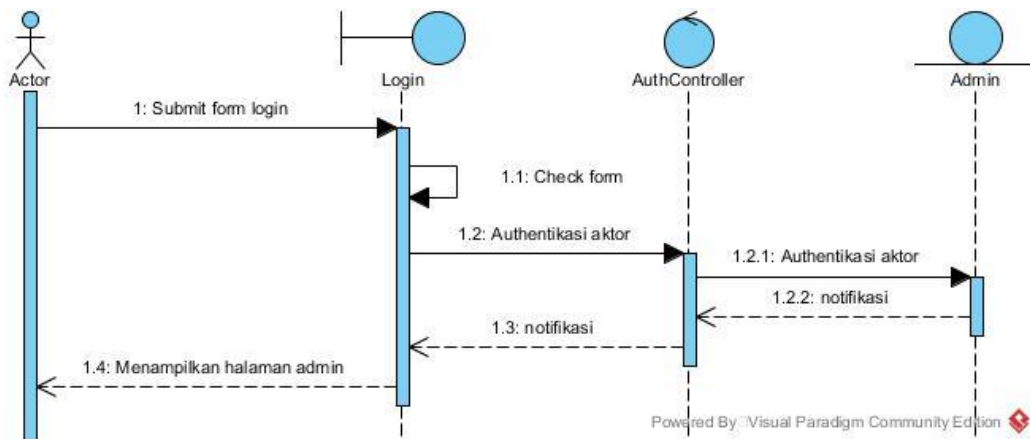


Diagram 3.6 Sequence Diagram Login

User melakukan login dengan membuka halaman login, kemudian mengisi form login dan melakukan submit form login. Sistem akan melakukan pengecekan terhadap form login ketika admin melakukan submit. Setelah itu system akan mengautentikasi admin dengan mencocokkan username dan password pada database. Setelah itu, system akan menampilkan halaman admin.

Log out

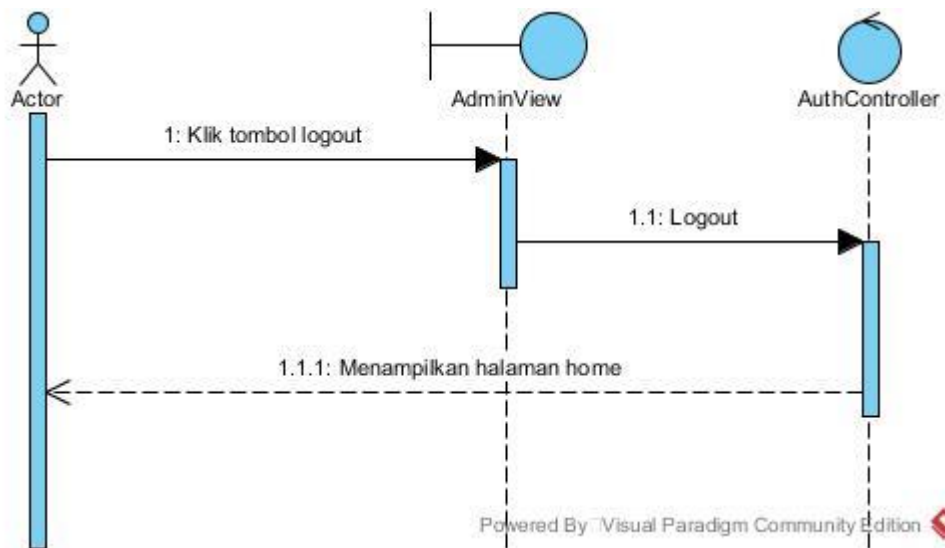


Diagram 3.7 Sequence Diagram Logout

Admin menekan tombol logout. Setelah itu system akan melakukan logout melalui AuthController. Kemudian system akan memberikan feedback berupa notifikasi keberhasilan logout dan memindahkan user ke halaman home.

Menambah Tempat Wisata

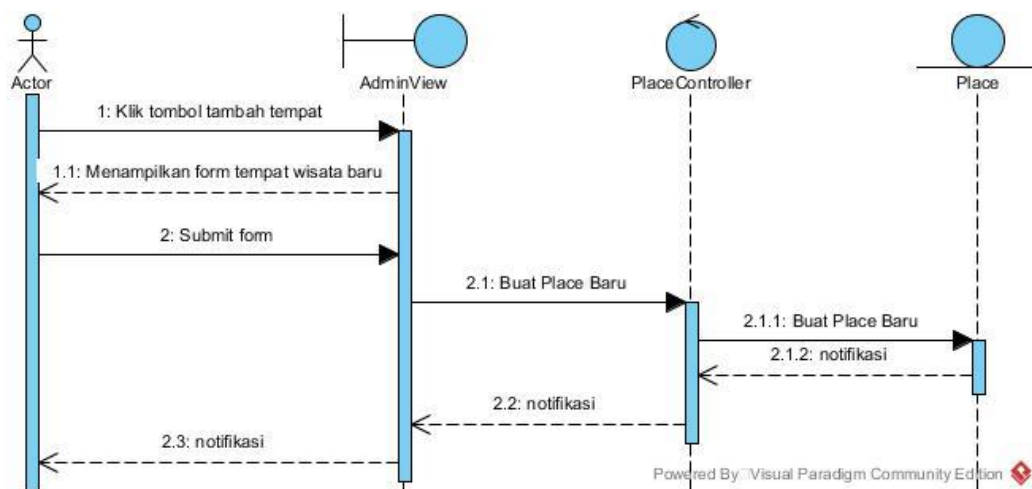


Diagram 3.8 Sequence Diagram Menambah Tempat Wisata

Admin mengklik tombol tambah tempat wisata. Kemudian system akan memberikan form tempat wisata baru yang akan diisi oleh admin. Setelah admin melakukan submit, system akan menuliskan data tempat wisata baru kedalam database. Ketika data berhasil ditulis ke dalam databse, system akan memberikan notifikasi kepada admin.

Melihat Tempat Wisata

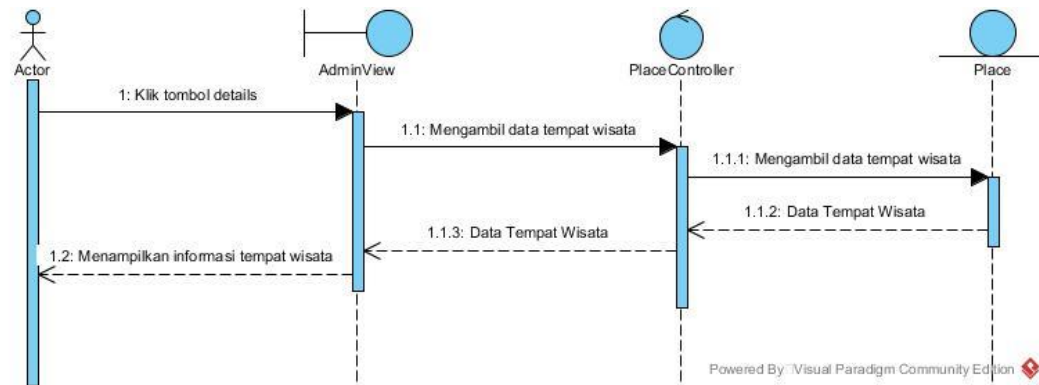


Diagram 3.9 Sequence Diagram Melihat Tempat Wisata

Admin mengklik details pada salah satu tempat wisata dalam daftar tempat wisata di halaman admin. Kemudian system akan mengambil informasi data tempat wisata tersebut dan menampilkan informasi data tempat wisata kepada admin.

Mengedit Tempat Wisata

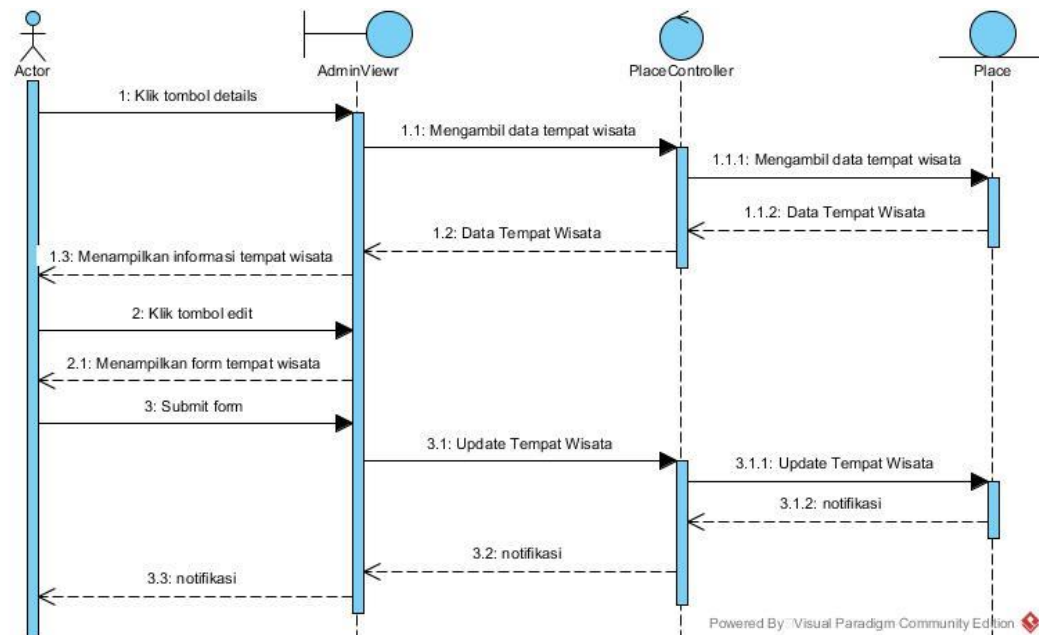


Diagram 3.10 Sequence Diagram Mengedit Tempat Wisata

Admin mengklik details pada salah satu tempat wisata dalam daftar tempat wisata di halaman admin. Kemudian system akan mengambil informasi data tempat wisata tersebut dan menampilkan informasi data tempat wisata kepada admin. Setelah itu admin mengklik tombol edit dan system akan memberikan form yang telah berisi value tempat wisata yang telah dipilih. Setelah admin melakukan submit form, system akan melakukan update pada

database. System akan memberikan notifikasi kepada admin ketika proses update berhasil.

Menghapus Tempat Wisata

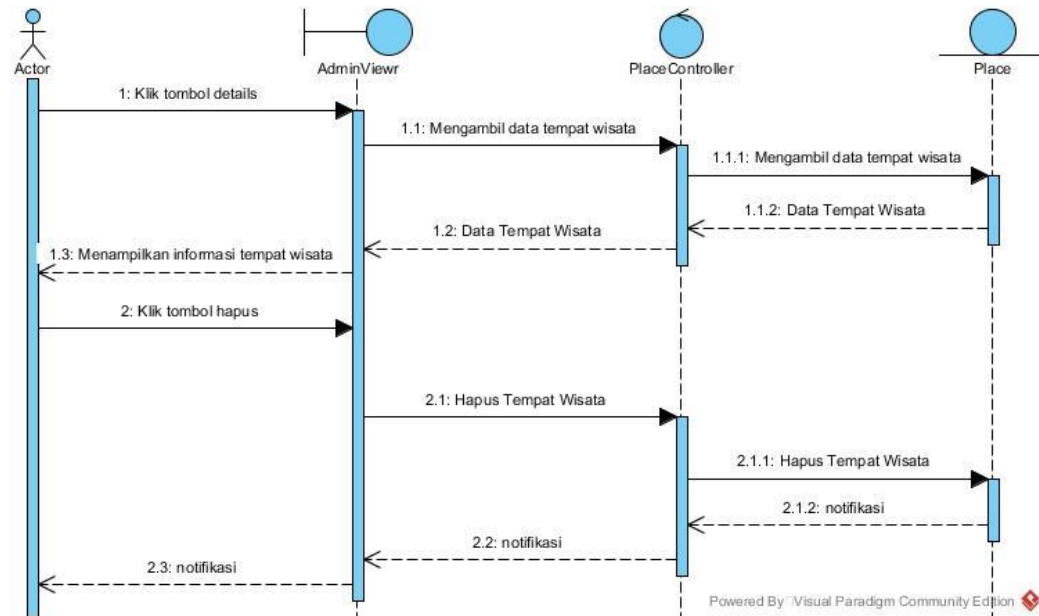


Diagram 3.11 Sequence Diagram Menghapus Tempat Wisata

Admin mengklik details pada salah satu tempat wisata dalam daftar tempat wisata di halaman admin. Kemudian system akan mengambil informasi data tempat wisata tersebut dan menampilkan informasi data tempat wisata kepada admin. Setelah itu admin mengklik tombol hapus. System akan melakukan penghapusan pada data tempat wisata yang dipilih dan memberikan notifikasi ketika proses penghapusan berhasil.

Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru

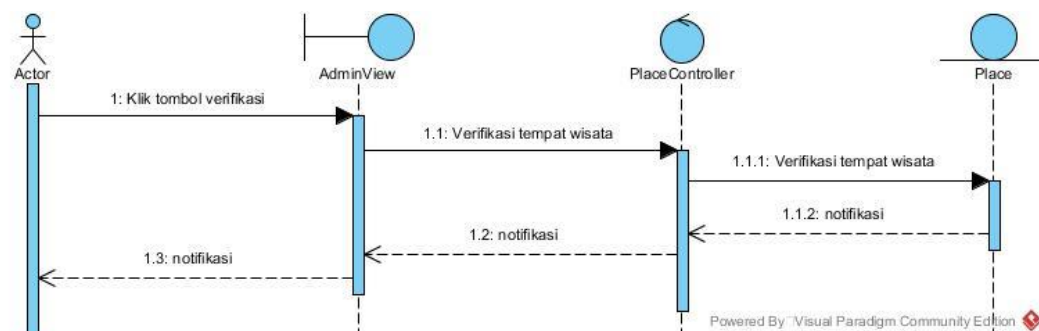


Diagram 3.12 Sequence Diagram Verifikasi Permintaan Tempat Wisata Baru.

Admin mengklik tombol verifikasi pada salah satu tempat wisata yang terdapat pada daftar tempat wisata yang ada pada halaman admin. Setelah itu,

system akan melakukan update pada data tempat wisata tersebut dan memberikan notifikasi kepada admin ketika proses update berhasil.

3.4.4 Class Diagram

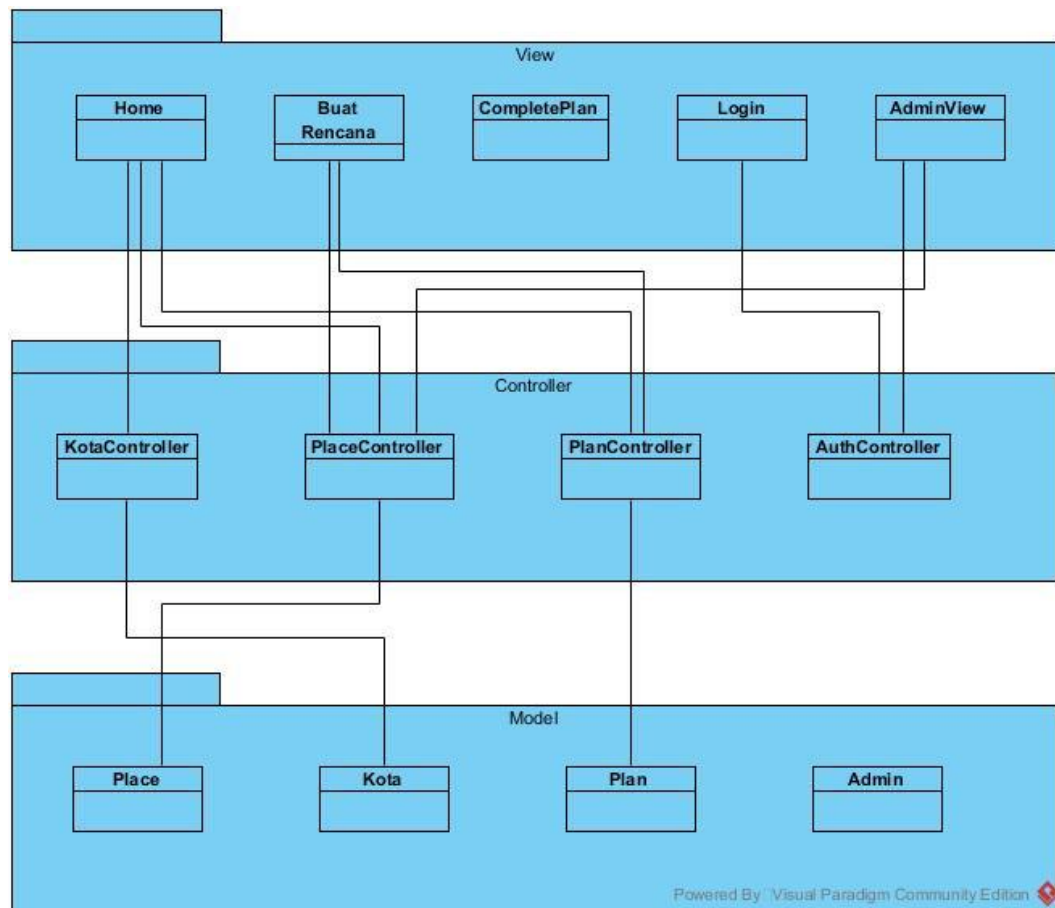


Diagram 3.13 Class Diagram Sistem Perancangan Pariwisata

	<p>SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK</p>	<p>Nomor Dokumen Revisi : x</p>
---	---	--