

SKPL-XXXX

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

APLIKASI HealtyMe

untuk:

Konsumen HealtyMe

Dipersiapkan oleh:

Nalurisa Izma Mardiana (1301194093)

Yora Auliya (1301194121)

Firra Millaty Suryadi (1301194314)

Teguh Surya Apri Handoyo(1301194305)


Samuel Andryan Susandy (1301194026)

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	SKPL-xxx		20
	Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Konvensi Dokumen	5
1.3 Cakupan Produk	5
1.4 Referensi	6
2. Overall Description	6
2.1 Perspektif Produk	6
2.2 Fungsi Produk	6
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	7
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	9
2.6 Dokumentasi Pengguna	9
2.7 Asumsi dan Dependensi	9
3. Requirements Antarmuka Eksternal	9
3.1 Antarmuka Pengguna	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	22
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	22
3.4 Antarmuka Komunikasi	22
4. Fitur Sistem	23
4.1 Registrasi	24
4.1.1 Deskripsi:	25
4.1.2 Trigger:	25
4.1.3 Input:	26
4.1.4 Output:	26
4.1.5 Skenario Utama:	26
4.1.6 Skenario eksepsional 1:	26
4.2 Login	27
4.2.1 Deskripsi:	27
4.2.2 Trigger:	27
4.2.3 Input:	27
4.2.4 Output:	27
4.2.5 Skenario Utama:	27
4.2.6 Skenario eksepsional 1:	28
4.3 Pembelian Paket	28
4.3.1 Deskripsi:	28
4.3.2 Trigger:	29
4.3.3 Input:	29
4.3.4 Output:	29
4.3.5 Skenario Utama:	29
4.3.6 Skenario eksepsional 1:	29
4.4 Mapel	30

4.4.1	Deskripsi:	30
4.4.2	Trigger:	30
4.4.3	Input:	30
4.4.4	Output:	30
4.4.5	Skenario Utama:	30
4.4.6	Skenario eksepsional 1:	31
4.5	Live	31
4.5.1	Deskripsi:	31
4.5.2	Trigger:	32
4.5.3	Input:	32
4.5.4	Output:	32
4.5.5	Skenario Utama:	32
4.5.6	Skenario eksepsional 1:	32
4.6	Chat	33
4.6.1	Deskripsi:	33
4.6.2	Trigger:	33
4.6.3	Input:	33
4.6.4	Output:	33
4.6.5	Skenario Utama:	33
4.6.6	Skenario eksepsional 1:	34
4.7	Profil	34
4.7.1	Deskripsi:	34
4.7.2	Trigger:	34
4.7.3	Input:	34
4.7.4	Output:	34
4.7.5	Skenario Utama:	34
4.7.6	Skenario eksepsional 1:	35
5.	Requirements Nonfungsional	35
5.1	Atribut Kualitas	35
5.2	Requirements Legal	35

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk sistem belajar. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak HealtyMe dan pengguna (*user*) dari perangkat lunak yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan perangkat lunak maupun diakhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembang perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak HealtyMe.

1.2 Konvensi Dokumen

Dokumen ini dibuat dengan aturan penulisan sebagai berikut :

1. Font : Times new roman
2. Judul : Ukuran font 18 dengan menggunakan bold
3. Sub judul : ukuran font 14 dengan menggunakan bold
4. Isi : ukuran font 12

1.3 Cakupan Produk

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak pemesanan makanan yang sehat dan rendah kalori dimana perangkat lunak ini akan membantu para pelanggan yang sedang mengatur pola makan mereka untuk hidup lebih sehat.

Tujuan utama dari aplikasi ini yaitu membantu para user (pelanggan) dalam memberikan informasi mengenai gizi yang baik serta mengatur pola makan mereka agar makan makanan yang sehat, bergizi, serta rendah kalori sehingga mereka dapat hidup lebih sehat. Cukup dengan ponsel pintar ataupun laptop dan internet yang mereka miliki, user dapat melakukan pemesanan makanan sesuai dengan menu yang diinginkan dengan lebih mudah. Aplikasi makanan sehat yang kami buat dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- Adanya informasi mengenai gizi yang dibutuhkan para user
- Menu makanan yang tersedia setiap hari
- Menjual makanan pendukung untuk hidup sehat
-

Dengan adanya aplikasi makanan sehat ini diharapkan para pengguna dapat mengetahui gizi dan nutrisi yang mereka butuhkan agar mereka dapat hidup lebih sehat dan tercapai target diet mereka .

1.4 Referensi

Dokumen - dokumen dan alamat web yang diacu sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut :

Alamat Web

1. Referensi konten:
<https://www.yellowfitkitchen.com/>
<https://www.fatsecret.co.id/>
2. Referensi UI/UX: <https://www.yellowfitkitchen.com/>

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Perangkat lunak untuk membantu merubah gaya hidup seseorang dari yang tidak sehat menjadi sehat. Perangkat lunak ini merupakan produk yang sudah ada namun terdapat inovasi baru di dalamnya. Tidak hanya menjual makanan sehat, perangkat lunak ini akan membantu customer menjelaskan gizi yang mereka butuhkan, selain itu kami menjual makanan pendukung untuk hidup sehat.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat lunak HealtyMe mempunyai fungsi produk sebagai berikut:

1. Melakukan registrasi untuk masuk dan mendapatkan notifikasi informasi dari aplikasi
2. Melakukan penghitungan gizi
3. Aplikasi memberikan informasi gizi customer
4. Aplikasi menyediakan menu makanan sehat yang dapat dipesan customer
5. Aplikasi menjual makanan pendukung untuk hidup sehat

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Perangkat lunak HealtyMe merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu user mengubah gaya hidup dari yang tidak sehat menjadi sehat. Target user untuk aplikasi ini adalah user yang ingin menurunkan berat badan. Sistem ini berkaitan dengan entitas luar yaitu admin dan customer. Hal yang dilakukan oleh entitas-entitas tersebut adalah.

1. Owner
 - Melakukan Login
 - Melihat daftar menu yang dijual
 - Melihat data history order
2. Admin
 - Mengatur data para customer
 - Mengedit fitur menu makanan
 - Menjawab semua feedback

- Mengecek transaksi pembayaran
 - Mengatur fitur pengorderan makanan
3. Customer
- Dapat melakukan registrasi untuk masuk dan mendapatkan notifikasi informasi dari aplikasi
 - Dapat melakukan login untuk masuk kedalam aplikasi
 - Dapat mengecek tipe berat badan ideal berdasarkan inputan dan tinggi badan
 - Dapat memilih dan memfilter menu makanan yang tersedia
 - Dapat melakukan transaksi terhadap barang yang dijual

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Kelas Pengguna	Pengguna	Tugas	Hak Akses	Keahlian Teknis
1	Owner	Melakukan pengawasan transaksi pada aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Login - Melihat daftar menu yang dijual - Melihat data history order 	Mengoperasikan komputer atau smartphone
2	Admin	<ul style="list-style-type: none"> -Mengupload menu makanan -Mengecek pembayaran - Menjawab semua feedback - Mengedit fitur makanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat data customer -Melihat data pemesanan 	Mengoperasikan komputer atau smartphone
3	Customer	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan menu makanan - Melakukan pengorderan - Melakukan pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek tipe berat badan ideal sesuai inputan - Memilih dan memfilter menu makanan yang tersedia 	Mengoperasikan komputer dan smartphone

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini akan beroperasi untuk membantu user mengubah gaya hidup dari yang tidak sehat menjadi sehat. Target user untuk aplikasi ini adalah user yang ingin menurunkan berat badan. Dengan perangkat keras komputer atau *smartphone*, perangkat lunak ini akan beroperasi pada sistem berbasis web sehingga mudah diakses oleh user dimanapun.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Sistem website healtyme ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Pemesanan makanan melalui website healtyme ini hanya bisa dilakukan di kota Bandung
2. Website ini hanya menyediakan menu makanan yang sehat
3. Tidak bisa request menu makanan
4. Makanan memiliki ketahanan kurang dari 24 jam

2.6 Dokumentasi Pengguna

Pengguna dari perangkat lunak ini adalah customer yang ingin merubah pola hidup menjadi sehat. Dengan rentang usia 15-60 tahun. Admin adalah bagian dari aplikasi yang mengatur data customer, mengedit item dari fitur dan mengelola transaksi.

2.7 Asumsi dan Dependensi

1. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet
2. Menggunakan komputer dan tipe ponsel *smartphone* yang sesuai
3. Aplikasi ini digunakan oleh customer dan admin
4. Customer dan admin harus login terlebih dahulu agar dapat memakai fungsi- fungsi yang ada pada sistem dan menggunakan hak akses mereka

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Antar muka pengguna adalah berbasis web, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi melalui antarmuka program. Aplikasi ini akan menerima input dari aktor yang ada pada use case diagram dan output dari aplikasi ini mengeluarkan hasil tampilan menu makanan, dan history transaksi.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Untuk dapat mengakses HealtyMe ini user dapat mengaksesnya melalui *smartphone* atau komputer yang sudah terhubung dengan internet.

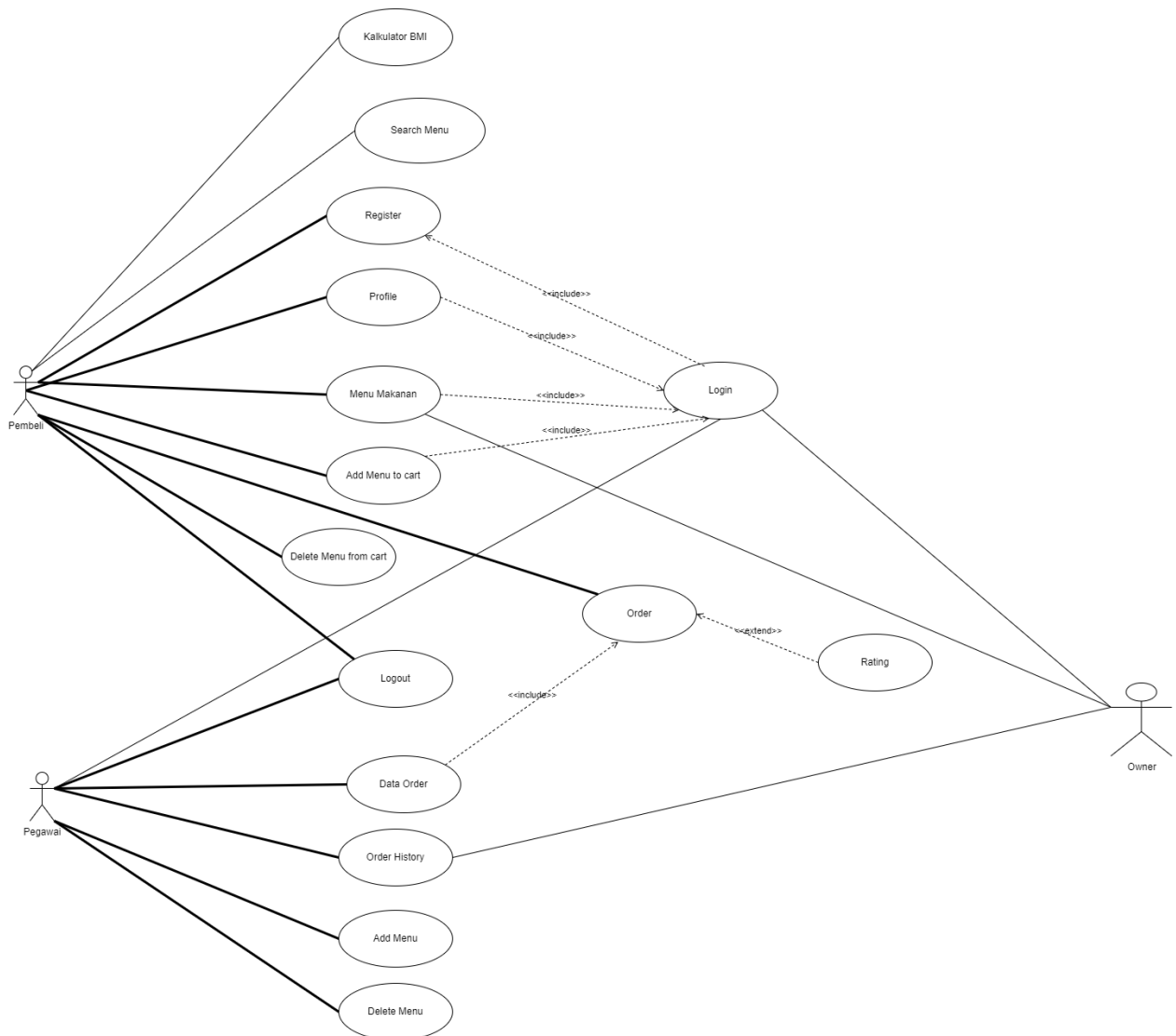
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

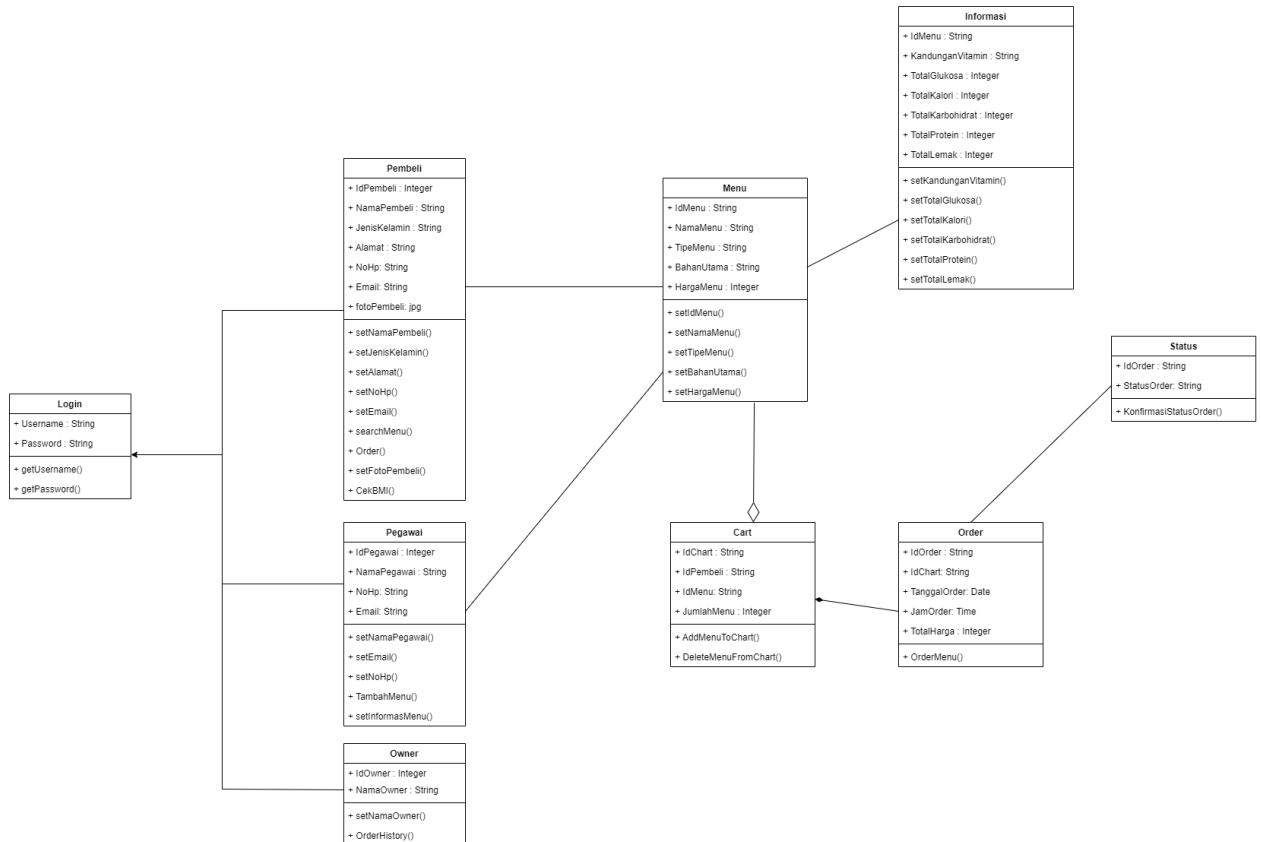
Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman php dan pada database menggunakan MySQL. Aplikasi HealtyMe ini dapat dijalankan dalam komputer dan smartphone berbasis android dengan sistem operasi versi 6.0 ke atas.

3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi HealtyMe ini menyediakan layanan chatbot interaktif yang dapat digunakan user untuk bertanya ataupun berdiskusi mengenai kendala dengan admin.

4. Fitur Sistem





4.1 Registrasi

4.1.1 Deskripsi:

User dapat membuat dan memiliki akun dengan mengisi data-data tertentu dan dapat melakukan login pada aplikasi.

4.1.2 Trigger:

Jika user belum mempunyai akun, maka mereka harus terlebih dahulu mendaftar dengan mengakses registrasi untuk mendaftarkan akun mereka. Data yang dimasukkan harus sesuai, kalau tidak sesuai system akan mengeluarkan error.

4.1.3 Input:

Pada Registrasi ini akan diberikan kolom untuk diisi oleh user sesuai tipe register yang user pilih.

Data yang menjadi masukan dalam fitur ini adalah:

- Registrasi Customer

Nama Lengkap
Email

Username
No Handphone
Kata Sandi
Konfirmasi Kata Sandi

4.1.4 **Output:**

Data yang menjadikan luaran dari fitur ini user menerima kode untuk memverifikasi akun, setelah diverifikasi system akan menampilkan kalimat “ successful registration” menandakan akun telah terdaftar. Setelah registrasi sukses data akan disimpan di database aplikasi.

4.1.5 **Skenario Utama:**

4.1.5.1 *Prakondisi:* User melakukan registrasi data dengan mengisi data yang diminta oleh sistem.

4.1.5.2 *Pascakondisi:* User dapat membuat akun untuk melakukan login pada aplikasi.

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

- User membuka aplikasi
- Sistem menampilkan halaman untuk melakukan registrasi/login
- User memilih pilihan registrasi dan melakukan pengisian data informasi yang diminta dan menyetujui syarat ketentuan yang berlaku
- System menampilkan tampilan lanjut untuk membuat akun
- User mengisi data pada kolom yang telah disediakan
- System melakukan pengecekan username dan password, lalu mengirim kode verifikasi
- User menerima kode verifikasi dan memasukkan ke kolom kode verifikasi
- System memverifikasi data. Jika data terverifikasi maka akan lanjut ke tahap selanjutnya, jika data tidak terverifikasi maka akan kembali ke tahap menerima kode verifikasi.
- User memiliki akun dan dapat melakukan login akun
- System menampilkan halaman login

4.1.6 **Skenario eksepsional 1:**

Jika username dan password yang diinputkan saat verifikasi akun tidak sama dengan yang diinputkan sebelumnya maka siswa akan menampilkan error, dan user harus mengisi kembali formulir registrasi.

4.1.6.1 *Prakondisi:* System mengarahkan ke pilihan Registrasi

4.1.6.2 *Pascakondisi:* User mengisi data diri di kolom yang disediakan di Registrasi

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- User mengklik pilihan Registrasi
- System menampilkan tampilan lanjut untuk membuat akun
- User mengisi data pada kolom yang telah disediakan
- System melakukan pengecekan username dan password, lalu mengirim kode verifikasi
- User menerima kode verifikasi dan memasukkan ke kolom kode verifikasi
- System memverifikasi data. Jika data terverifikasi maka akan lanjut ke tahap selanjutnya, jika data tidak terverifikasi maka akan kembali ke tahap menerima kode verifikasi.
- User memiliki akun dan dapat melakukan login akun
- System menampilkan halaman login

4.2 Login

4.2.1 *Deskripsi:*

User dapat masuk ke akun dengan menginputkan username dan password yang telah ada, lalu masuk ke halaman utama dari aplikasi

4.2.2 *Trigger:*

Jika user memilih tombol login

4.2.3 *Input:*

Data yang menjadi masukan dalam fitur ini adalah:

Username/Email
Password

4.2.4 *Output:*

Jika login berhasil system akan menampilkan halaman utama, jika login gagal terjadi error user harus mengulangi langkah login.

4.2.5 *Skenario Utama:*

4.2.5.1 *Prakondisi*: User menginput username dan password untuk dapat masuk ke akun

4.2.5.2 *Pascakondisi*: User masuk ke akun dan memilih menu pada halaman utama

4.2.5.3 *Langkah-langkah*:

- System menampilkan halaman login
- User menginputkan username dan password yang telah ada
- User mengklik tombol login
- System akan mengecek data, jika benar akan lanjut ke langkah selanjutnya, jika salah maka akan kembali ke langkah kedua.
- User dapat masuk ke halaman utama dan dapat memilih menu yang dimiliki oleh aplikasi.

4.2.6 ***Skenario eksepsional 1:***

Pada saat system menampilkan kolom pengisian username dan password dan diisi oleh user, jika salah satu atau keduanya dari username dan password itu salah maka sistem akan menampilkan kalimat “Username/Password Error”. User akan diarahkan untuk mengulangi langkah login.

4.2.6.1 *Prakondisi*: System menampilkan halaman login

4.2.6.2 *Pascakondisi*: Sistem menampilkan halaman utama yang berisi fitur dari aplikasi

4.2.6.3 *Langkah-langkah*:

- User menginputkan username dan password
- User mengklik tombol login
- System menampilkan kembali halaman login
- User menginputkan username dan password, jika pengguna lupa password maka pengguna akan menekan tombol lupa password
- System akan menampilkan halaman lupa password
- Pengguna menggunakan Email pengguna, lalu menekan tombol send code
- Lalu pengguna akan mengisi code yang sudah diterima pengguna melalui e-mail pengguna kemudian menyentuh tombol konfirmasi
- Mengisi kolom dengan password yang baru, lalu tekan konfirmasi
- System akan mengembalikan pengguna ke halaman login
- User menginputkan username dan password yang baru
- Pengguna menyentuh tombol login
- System akan menampilkan halaman beranda

4.3 **Pengecekan Berat Badan**

4.3.1 ***Deskripsi:***

Pada fitur pengecekan berat badan customer diminta untuk menginputkan berat badan dan tinggi badan. Dari inputan tersebut sistem akan mengkategorikan berat badan

customer yaitu obesitas, berat badan berlebih, berat badan normal, dan berat badan dibawah normal. Kemudian akan muncul rekomendasi gizi yang diperlukan customer.

4.3.2 **Trigger:**

Pada saat user mengklik fitur ini maka system akan memberi form input untuk diisi.

4.3.3 **Input:**

Memasukan berat badan dan juga tinggi badan

4.3.4 **Output:**

Menampilkan hasil perhitungan berat badan.

4.3.5 **Skenario Utama**

4.3.5.1 *Prakondisi:* User berada di halaman utama dan mengklik fitur cek berat badan. Hasil pengkategorian berat badan belum keluar.

4.3.5.2 *Pascakondisi:* User masuk ke fitur cek berat badan, system menampilkan hasil pengkategorian berat badan.

4.3.5.3 *Langkah-langkah*

- User mengklik fitur cek berat badan
- Sistem menampilkan tampilan fitur yang berisi form inputan
- User menginputkan berat badan dan tinggi badan, kemudian klik “lihat hasil”
- Sistem menampilkan hasil berupa pengkategorian berat badan
- User keluar dari fitur
- Sistem menampilkan halaman awal

4.3.6 **Skenario eksepsional 1:**

Jika pada saat proses penginputan kemudian internet terputus maka user mengulangi langkah tersebut.

4.3.6.1 *Prakondisi:* System menampilkan tampilan fitur

4.3.6.2 *Pascakondisi :* system akan berhenti karena internet terputus

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

- Sistem memberitahu koneksi internet terputus
- User menghubungkan ulang
- Sistem menampilkan tampilan fitur yang berisi form inputan
- User menginputkan berat badan dan tinggi badan, kemudian klik “lihat hasil”
- Sistem menampilkan hasil berupa pengkategorian berat badan
- User keluar dari fitur
- Sistem menampilkan halaman awal

4.4 **Menu Makanan**

4.4.1 **Deskripsi:**

Fitur ini berisi daftar menu makanan pada hari itu bagi para customer. Dalam fitur ini customer dapat melihat berbagai macam menu makanan yang tersedia. Selain itu di fitur ini juga

nanti nya akan tersedia berbagai cemilan dan minuman sehat yang dapat dipilih oleh para customer terutama yang sedang melakukan diet agar kalori yang masuk ke tubuhnya tetap terjaga.

4.4.2 **Trigger:**

Pada saat user mengklik fitur “Menu Makanan” pada aplikasi, maka system akan menampilkan isi dari fitur Mapel.

4.4.3 **Input:**

User memilih menu makanan, cemilan dan minuman apa yang akan dipilih dengan mengklik ikon yang sesuai.

4.4.4 **Output**

System akan menampilkan isi dari pilihan yang dipilih user seperti jumlah kalori dan gizi dari menu makanan itu.

4.4.5 **Skenario Utama:**

4.4.5.1 *Prakondisi:* User belum memilih menu makanan.

4.4.5.2 *Pascakondisi:* Menu makanan yang dipilih akan masuk Cart (keranjang pembelian)

4.4.5.3 *Langkah-langkah*

Langkah-langkah Siswa mengakses fitur Menu Makanan:

- Customer memilih fitur Menu Makanan
- System menampilkan isi yang ada di fitur Menu Makanan
- Customer dapat memilih makanan, cemilan, dan minuman sehat
- Customer memilih makanan
- System menampilkan berbagai makanan yang tersedia
- Customer memilih makanan dan menampilkan total kalori serta gizi yang ada pada makanan
- System akan memasukkan makanan yang dipilih kedalam cart
- Customer memilih cemilan
- System menampilkan berbagai pilihan cemilan sehat
- Customer akan memilih cemilan yang diinginkan
- System memasukkan pilihan nya ke dalam cart
- Customer memilih minuman
- System akan menampilkan minuman sehat yang tersedia
- Customer akan memilih minuman yang diinginkan
- System memasukkan pilihan nya ke dalam cart

4.4.6 **Skenario eksepsional 1:**

Jika sedang memilih menu makanan dan sambungan internet terputus maka user harus mengulangi langkah upload tersebut.

4.4.6.1 *Prakondisi:* Proses pemilihan makanan terhenti

4.4.6.2 *Pascakondisi :* System Menampilkan halaman terakhir yang dikunjungi user

4.4.6.3 *Langkah-langkah:*

- System menampilkan halaman isi dari fitur menu makanan
- User mengulangi langkah yang sebelumnya tertunda
- System menyimpan apa yang dilakukan user

4.5 **Order Makanan**

4.5.1 **Deskripsi:**

Dalam fitur order makanan customer dapat melakukan checkout terhadap makanan yang sebelumnya telah dimasukkan nya di fitur cart serta melakukan transaksi pembayaran.

4.5.2 **Trigger:**

Pada saat customer memilih fitur “Order” maka akan langsung terlihat semua makanan yang telah ia masukkan ke cart sebelumnya.

4.5.3 **Input:**

Makanan dan jumlah pembelian

4.5.4 **Output:**

Menampilkan total pembayaran

4.5.5 **Skenario Utama:**

4.5.5.1 *Prakondisi:* User tidak bisa melakukan order makanan

4.5.5.2 *Pascakondisi:* User dapat melakukan order makanan yang dipilih

4.5.5.3 *Langkah-langkah:*

Langkah-langkah Customer menggunakan fitur Order:

- Customer memilih fitur cart lalu klik Order
- System menampilkan total tagihan pembayaran
- Customer melakukan pembayaran melalui no rekening yang sudah diberikan
- Customer mengupload bukti pembayaran
- Admin mengecek bukti pembayaran

4.5.6 **Skenario eksepsional 1:**

Proses order gagal karena masalah sinyal

4.5.6.1 *Prakondisi:* proses order gagal

4.5.6.2 *Pascakondisi:* user dapat melanjutkan proses order makanan

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

Langkah-langkah Customer menggunakan fitur order:

- Pastikan koneksi internet stabil
- Customer memilih fitur order
- Customer melakukan langkah- langkah yang sebelumnya
- system mengirim dan menyimpan pertanyaan agar dibahas oleh tutor

4.6 **Chatbot**

4.6.1 **Deskripsi:**

Ketika customer bermasalah dalam penggunaan website, maka dapat mengirimkan pesan permasalahan tersebut kepada chatbot dan chatbot akan membalas pesan tersebut yang berisikan solusi dari permasalahan yang ditanyakan.

4.6.2 **Trigger:**

Pada saat customer memilih fitur Chatbot mereka dapat mengirimkan pesan yang terkait dengan kendala penggunaan website dan chatbot akan membalas pesan tersebut dengan cepat..

4.6.3 **Input:**

Teks pesan.

4.6.4 **Output:**

Teks pesan.

4.6.5 **Skenario utama:**

4.6.5.1 *Prakondisi:* User tidak bisa menanyakan solusi dari permasalahan pada website

4.6.5.2 *Pascakondisi:* User dapat menanyakan solusi dari permasalahan yang terjadi pada website

4.6.5.3 Langkah - langkah

Langkah-langkah siswa menggunakan fitur chatbot:

- Customer memilih fitur Chatbot
- System akan menampilkan kolom chat
- Customer mengetik pesan permasalahan
- System akan membalas solusi dari permasalahan tersebut

4.6.6 **Skenario eksepsional 1:**

Pesan tidak terkirim karena masalah jaringan internet

4.6.6.1 *Prakondisi:* pesan tidak terkirim

4.6.6.2 *Pascakondisi:* pesan terkirim

4.6.6.3 *Langkah-langkah :*

- Pastikan koneksi internet stabil
- System memberi tanda bahwa pesan tidak terkirim
- User mengetik ulang pesan di kolom teks
- System akan mengirim pesan ke kontak yang dituju dan membuat notifikasi pesan diterima

4.7 **Profil**

4.6.1 **Deskripsi:**

Fitur Profile menampilkan informasi dari pengguna terdiri dari foto profil yang dapat diganti-ganti, nama lengkap, alamat email, alamat rumah. Selain itu terdapat logout untuk user keluar dari HealtyMe. Jika user mengklik logout maka aplikasi akan menampilkan halaman awal dari aplikasi.

4.6.2 **Trigger:**

Pada saat User memilih fitur Profile maka user dapat melihat informasi akun

4.6.3 **Input:**

Gambar, teks

4.6.4 **Output :**

Gambar, nama, email, alamat

4.6.5 **Skenario utama:**

4.6.5.1 *Prakondisi:* User tidak bisa melihat informasi tentang pemilik akun dan user tidak bisa log out dari akun tersebut.

4.6.5.2 *Pascakondisi:* User dapat melihat informasi tentang pemilik akun dan user dapat melakukan aktivitas log out

4.6.5.3 *Langkah-langkah:*

- User memilih fitur Profil
- System menampilkan informasi foto profil, nama, email, alamat rumah
- User mengganti foto profil dengan mengklik foto
- System mengubah dan menyimpan foto dari yang lama ke yang baru
- User menekan tombol log out

- Sistem menampilkan halaman registrasi/login
- 4.6.6 **Skenario eksepsional 1:**
 - Foto profil tidak terganti karena putusnya sambungan internet saat user ingin mengganti foto profil.
 - 4.6.6.1 *Prakondisi*: foto profil belum berubah
 - 4.6.6.2 *Pascakondisi*: foto profil sudah diubah
 - 4.6.6.3 *Langkah-langkah*:
 - Pastikan koneksi internet bagus
 - System menampilkan foto lama
 - User mengganti foto profil dengan mengklik foto
 - System mengubah dan menyimpan foto dari yang lama ke yang baru

5. Requirements Non Fungsional

5.1 Atribut Kualitas

- Fungsionalitas (*Functionality*): Perangkat lunak ini menyediakan fitur-fitur yang sangat membantu customer memilih makanan sehat.
- Kehandalan (*Reliability*): Perangkat lunak ini dapat digunakan selama 24 jam dengan koneksi internet
- Kebergunaan (*Usability*): Perangkat lunak mudah untuk digunakan oleh pengguna
- Efisiensi (*Efficiency*): Efisien dalam penyimpanan saat digunakan oleh user
- Pemeliharaan (*Maintainability*): Konsistensi dalam memodifikasi, memperbaiki, dan mengoreksi sesuai dengan keadaan lingkungan dengan mengupgrade database aplikasi
- Portabilitas (*Portability*): Perangkat lunak dapat diakses di smartphone atau komputer

5.2 Requirements Legal

Hak cipta aplikasi menjadi hak milik pencipta dan pengembang aplikasi, pihak lain dilarang menyebarkan aplikasi ini tanpa adanya kesepakatan bersama.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- User: Pengguna aplikasi.
- Customer : Pengguna aplikasi.
- Username: Nama yang digunakan seseorang yang dipakai di dunia maya.
- Password: Kombinasi angka dan huruf yang dipakai untuk mengamankan akses akun.
- Smartphone: Telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi kadang-kadang.dengan fungsi menyerupai komputer.
- PHP : sebuah bahasa pemrograman dasar dalam sebuah pembuatan aplikasi
- MySQL : merupakan database engine atau server database yang mendukung bahasa database pencarian

Lampiran B: Analysis Models

