

SKPL-0003

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM JASTIP YUK TITIP YUK

untuk:

Yuk Titip Yuk

Dipersiapkan oleh:


Ahmad Naufal Bayhaqi	1301184356	Project Leader
Liyan Fajar Ramdahan	1301180381	Analyst
Anisa Nur Aini	1301180015	Analyst
Athirah Rifdha Aryani	1301183455	Designer

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	SKPL-003		1/3739
	Revisi	-	<i>Tgl: 1 Maret 2020</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

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	5
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	5
1.4 Referensi	6
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	7
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	7
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak	7
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	10
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	10
2.6 Asumsi dan Dependensi	10
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	12
3.1 Deskripsi Kebutuhan	12
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	12
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	14
3.2 Pemodelan Analisis	15
3.2.1 Usecase Diagram	15
3.2.1.1 Usecase Scenario Penitip #1	16
3.2.1.2 Usecase Scenario Penitip #2	17
3.2.1.3 Usecase Scenario Penitip #3	18
3.2.1.4 Usecase Scenario Penitip #4	19
3.2.1.5 Usecase Scenario Penitip #5	21
3.2.1.6 Usecase Scenario Penitip #6	22
3.2.1.7 Usecase Scenario Traveller #1	23

3.2.1.8	Usecase Scenario Traveller #2	24
3.2.1.9	Usecase Scenario Traveller #3	24
3.2.1.10	Usecase Scenario Traveller #4	25
3.2.1.11	Usecase Scenario Traveller #5	25
3.2.1.12	Usecase Scenario Traveller #6	26
3.2.1.13	Usecase Scenario Traveller #7	27
3.2.1.14	Usecase Scenario Admin #1	28
3.2.1.15	Usecase Scenario Admin #2	28
3.2.1.16	Usecase Scenario Admin #3	29
3.2.1.17	Usecase Scenario Admin #4	30
3.2.1.18	Usecase Scenario Admin #5	30
3.2.2	Class Diagram:	31
4.	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	33
4.1	Antarmuka Pengguna	33
a.	Antarmuka Perangkat Keras	34
b.	Antarmuka Perangkat Lunak	34
c.	Antarmuka Komunikasi	35
5.	Requirements Lain	36
5.1	Database	36
5.2	MySQL	36
5.3	Apache	36
5.4	Xampp	36

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) yang akan dikembangkan, dan digunakan oleh pengembang perangkat lunak dalam acuan pembuatan perangkat lunak ke tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen SKPL ini adalah untuk menguraikan proses-proses tahapan pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak secara detail agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Diharapkan dengan adanya dokumen SKPL ini pengembangan perangkat lunak lebih terarah kepada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini. Sedangkan bagi pengguna, dokumen SKPL ini digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan yang diinginkan pengguna.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi kebutuhan perangkat lunak.
- IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*, standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
- ANSI : *American National Standard Institute* adalah Lembaga Standardisasi di Amerika.
- Use Case Diagram : Gambaran grafik dari beberapa atau semua actor, Use case dan interaksinya.

- TBD : To be defined.

1.4 Referensi

Penulisan Dokumen berdasarkan :

- Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) . Jurusan Teknik Informatika , Telkom University, 2016.
- Berdasarkan group focus dalam pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibuat dalam SKPL ini merupakan sebuah perangkat lunak dari sistem yang baru ada, yaitu sistem jasa titip barang pada sebuah website, dimana website tersebut menyediakan fitur utama yaitu jasa titip barang di luar negeri. Perangkat lunak Yuk Titip Yuk ini merupakan perangkat lunak berbasis aplikasi yang diakses melalui website yang digunakan untuk mempermudah penitipan barang dari luar negeri melalui traveller. Dalam aplikasi ini meliputi Penitipan barang, Informasi negara yang akan traveller tuju, dan lain-lain. Dengan adanya sistem jasa titip berbasis web diharapkan masyarakat dapat lebih mudah untuk membeli produk-produk yang berada di luar negeri.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak berbasis website ini dibuat berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi oleh sebagian masyarakat yang ingin membeli produk-produk dari luar negeri, diantaranya adalah :

1. Kesulitan dalam mencari produk-produk dari luar negeri yang tidak masuk ke Indonesia.
2. Mahalnya akomodasi keberangkatan ke negara tersebut dibandingkan dengan menggunakan layanan jasa titip barang.

Sehingga dengan dibangunnya Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web ini, diharapkan dapat membantu semua pihak yang terkait dalam Aplikasi Yuk Titip Yuk agar menjadi lebih mudah dalam mencari produk-produk dari Luar Negeri yang tidak masuk ke Indonesia. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Login
2. Registrasi Akun
3. Update Akun
4. Update Password
5. Kelola User
6. Reset Password
7. Backup Database
8. Input Konfirmasi
9. Input Negara
10. Update Negara
11. Baca Pemesanan
12. Update Pengiriman
13. Baca Transaksi
14. Update Transaksi
15. Hapus Pemesanan
16. Input Pemesanan

17. Baca Konfirmasi
18. Input Transaksi
19. Konfirmasi Pengiriman
20. Request Withdraw
21. Withdraw Balance
22. Message Traveller
23. Konfirmasi Pemesanan
24. Input Deposit
25. Baca Deposit

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
<i>Admin</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memonitoring website agar tetap berjalan. -pembaruan pada website agar tetap berkembang. -Backup and recovery 	<ul style="list-style-type: none"> - Login - View Pesanan - View Transaksi - Update Transaksi - Withdraw Balance 	<ul style="list-style-type: none"> -kemampuan menganalisa dari suatu website yang telah dibuat. -dapat mengoperasikan website dengan baik

Traveller	<ul style="list-style-type: none"> - Konfirmasi pesanan yang telah di pesan oleh pengguna jastip - Memenuhi barang titipan dari pengguna jasa titip barang - Memberikan informasi untuk setiap perubahan yang terjadi karena kondisi tertentu. - Konfirmasi barang telah dikirim sesuai metode yang dipilih oleh pengguna jastip pada saat melakukan transaksi didalam web Jastip 	<ul style="list-style-type: none"> - Registrasi Akun - Login - Input Barang - Update Barang - Konfirmasi Pengiriman - Konfirmasi Pesanan - Request Withdraw 	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami jenis dan target produk yang di pesan oleh pengguna jastip. - keterampilan waktu yang efisien dalam memenuhi pesanan.
Penitip	<ul style="list-style-type: none"> - Pengguna wajib mengisi data pribadi secara lengkap dan jujur dihalaman akun (profil). - Memberikan Informasi barang yang jelas pada kolom deskripsi barang. - Melakukan transaksi sesuai harga barang yang dititipkan. - Konfirmasi barang yang dititip agar traveller dapat mengetahui barang apa saja yang akan di belikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Registrasi Akun</i> - <i>Login</i> - <i>Input Pesanan</i> - <i>View Pesanan</i> - <i>Cancel Pesanan</i> - <i>Pembayaran Pesanan</i> - <i>Message Traveller</i> - <i>Deposit</i> - <i>Konfirmasi Pesanan</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan komunikasi yang baik dengan traveller agar barang yang di titip tidak terjadi miss komunikasi. - Dapat mengelola akun nya dengan baik.

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat Lunak yang dibuat dalam SKPL ini akan digunakan dengan implementasi aplikasi berbasis web, sehingga perangkat lunak dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Traveller dan Penitip merupakan actor utama yang nantinya dapat berhubungan langsung dengan aplikasi ini. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat diakses menggunakan perangkat keras seperti laptop, computer, maupun smartphone dengan sistem operasi Windows XP, Windows 7, Windows 10, Mac OS, iOS, sampai Android dengan bantuan browser seperti Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera, Google Chrome, UC Browser, dan browser setara lainnya.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

- a. Aplikasi Yuk Titip Yuk ini hanya dapat di akses oleh warga negara Indonesia.
- b. Aplikasi Yuk Titip Yuk hanya bisa diakses dengan satu akun untuk satu orang.
- c. User dibagi 3 role yaitu Admin, Traveller, Penitip

2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi:

- Sistem Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan syarat utama harus terhubung dengan jaringan internet ;
- Data informasi dapat di akses secara realtime ;
- Penitip dapat mengetahui siapa traveller yang menerima jasa titipnya ;
- Data informasi titipan dapat dilihat ketika barang sudah dikonfirmasi oleh traveller
- Web ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan para penitip, dalam menginginkan barang yang tidak terdapat didalam negeri

Dependensi:

- Semua actor yang menggunakan Aplikasi Yuk Titip Yuk, harus login saat ingin menggunakan sistem tersebut ;
- . ketersediaan stock barang akan di informasikan ke kolom message apabila stock yang dipesan tidak tersedia.
- . Konfirmasi barang titipan tergantung pada traveller , sudah atau belumnya barang tersebut didapatnya.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-RP	Registrasi Penitip	Fungsi ini digunakan untuk penitip melakukan registrasi akun
2.	FR-LA	Login Akun	Fungsi ini digunakan Penitip untuk login kedalam website ataupun aplikasi.
3.	FR-IP	Input Pemesanan	Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk menginputkan barang ke sistem
4.	FR-VB	View Barang	Fungsi ini digunakan melihat detail barang.
5.	FR-BP	Bayar Pemesanan	Fungsi ini digunakan penitip untuk melakukan pembayaran
6.	FR-CP	Cancel Pemesanan	Fungsi ini digunakan untuk menghapus barang titipan yang belum diproses.
7.	FR-MT	Message	Fungsi ini digunakan untuk melakukan percakapan antara Penitip dengan Traveller
8.	FR-DP	Deposit	Fungsi ini digunakan untuk menambahkan saldo pada akun penitip
9.	FR-KP	Konfirmasi Pemesanan	Fungsi ini digunakan bahwa penitip telah menerima barang yang sudah dipesan
10.	FR-RT	Registrasi Traveller	Fungsi ini untuk Registrasi melakukan registrasi akun

11.	FR-LT	Login Traveller	Fungsi ini digunakan Traveller untuk login kedalam website ataupun aplikasi.
12.	FR-IN	Input Negara	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk menginputkan negara yang akan dituju
13.	FR-UN	Update Negara	Fungsi ini digunakan untuk mengupdate negara yang sedang dituju.
14.	FR-BB	Belikan Barang	Fungsi ini digunakan oleh traveler untuk mengkonfirmasi untuk membelikan barang yang dititip oleh penitip.
15.	FR-KPT	Konfirmasi Pemesanan Traveller	Fungsi ini digunakan traveler untuk memberitahu bahwa pengiriman barang titipan telah dilakukan.
16.	FR-RW	Request Withdraw	Fungsi ini digunakan traveler untuk meminta mencairkan dana
17.	FR-LS	Login System	Fungsi ini digunakan admin untuk login kedalam website ataupun aplikasi.
18.	FR-VP	View Pemesanan	Fungsi ini digunakan untuk admin melihat pemesanan yang sudah dipesan oleh penitip.
19.	FR-VT	View Transaksi	Fungsi ini digunakan untuk admin melihat hasil transaksi pemesanan dari penitip.
20.	FR-KT	Konfirmasi Transaksi	Fungsi ini digunakan untuk admin mengkonfirmasi transaksi pemesanan dari penitip.

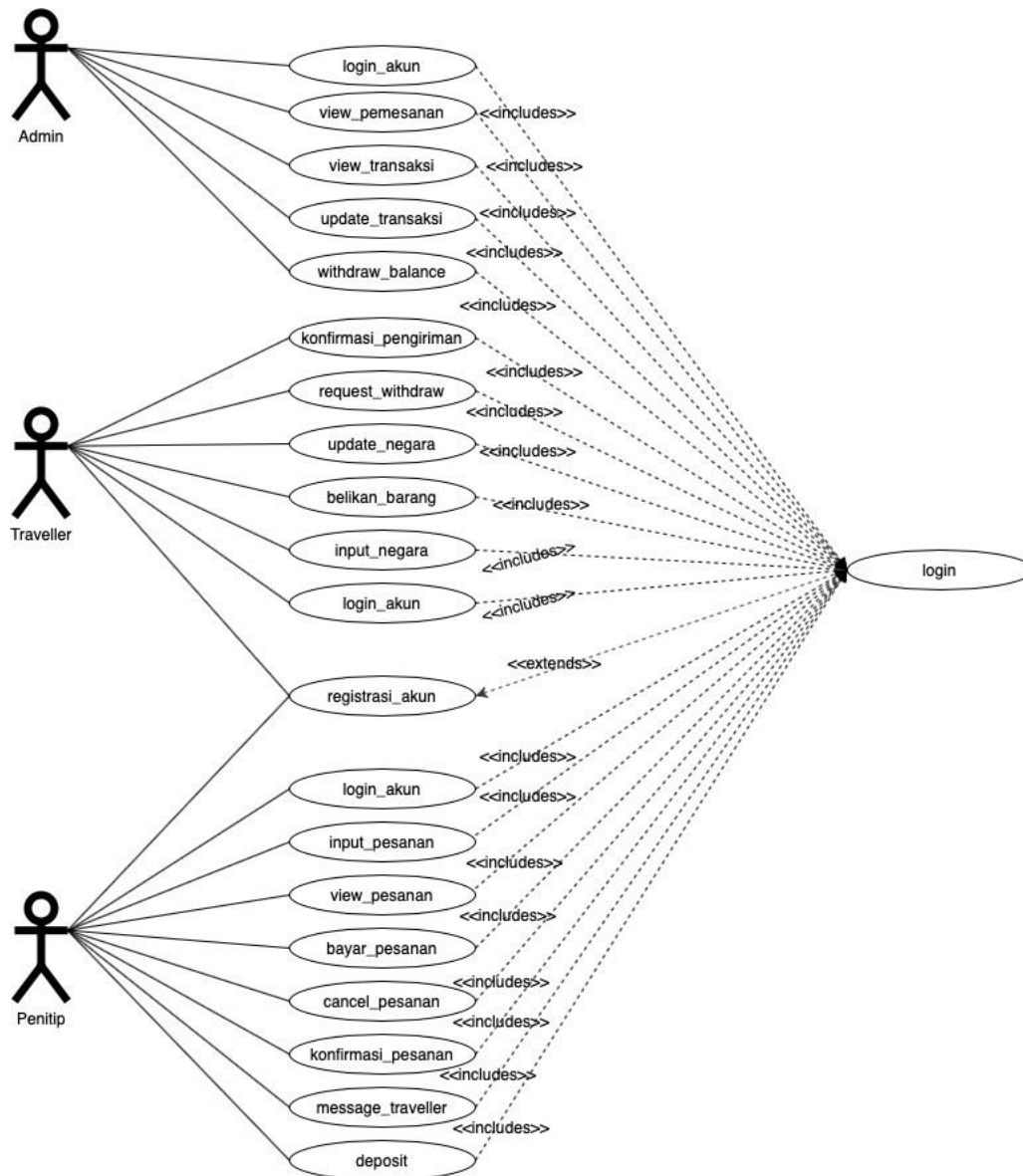
21.	FR-WB	Withdraw Balance	Fungsi ini digunakan untuk admin mengirim hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler.
-----	-------	------------------	--

3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Security Safety	NFR-SS	Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk menginputkan barang ke sistem
2.	Internal Security	NFR-IS	Fungsi ini digunakan untuk melindungi keamanan data di dalamnya
3.	Availability	NFR-AV	Ketersediaan Website aplikasi untuk dapat diakses oleh User
4	Memory	NFR-MM	Kebutuhan Website Aplikasi akan media penyimpanan

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.2.1.1 Usecase Scenario Penitip #1

Nama Use Case	Registrasi	
Deskripsi	Fungsi ini untuk penitip melakukan registrasi akun	
Pre-Kondisi	User belum memiliki akun	
Post-Kondisi	User telah memiliki akun	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Penitip mengakses web Yuk Titip Yuk	
		2. Sistem Menampilkan halaman web Yuk Titip Yuk
	3. Penitip membuka halaman registrasi	
		4. Menampilkan halaman registrasi
	5. Penitip memasukkan data registrasi	
		6. Menampilkan data registrasi
	7. Penitip mengkonfirmasi data registrasi	
		8. Menyimpan data registrasi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.2 Usecase Scenario Penitip #2

Nama Use Case	Login Akun	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan Penitip untuk login kedalam website ataupun aplikasi.	
Pre-Kondisi	Penitip sudah memiliki akun	
Post-Kondisi	Penitip berhasil login kedalam website	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Melakukan verifikasi akun 3. Menampilkan profil Penitip
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

Nama Use Case	Input Pemesanan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk menginputkan barang ke sistem	
Pre-Kondisi	Penitip telah memiliki akun dan sudah melakukan login	
Post-Kondisi	Penitip telah menginputkan data barang	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Menu Barang	
		2. Menampilkan pengelolaan barang
	3. Klik input barang	

		4. Menampilkan form barang
	5. Menginput data barang	
		6. Sistem menyimpan data barang
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.3 Usecase Scenario Penitip #3

Nama Use Case	View Barang	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan melihat detail barang.	
Pre-Kondisi	User sudah melakukan penitipan barang.	
Post-Kondisi	User berhasil melihat detail barang.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Penitip membuka halaman pemesanan.	
		2. Menampilkan menu pemesanan.
	3. Penitip memilih barang yang akan ditambahkan.	
		4. Menampilkan hasil barang yang sudah diupdate.
	5. Mengkonfirmasi barang yang akan ditambahkan.	
		6. Mengupdate barang pemesanan ke system.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	

3.2.1.4 Usecase Scenario Penitip #4

Nama Use Case	Bayar Pemesanan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan penitip untuk melakukan pembayaran .	
Pre-Kondisi	Penitip belum melakukan pembayaran.	
Post-Kondisi	Penitip Sudah melakukan pembayaran.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman pemesanan	
		2. Menampilkan halaman menu
	3. Penitip memilih pemesanan yang sudah dikonfirmasi oleh traveler	
		4. Menampilkan pemesanan yang dipilih oleh penitip
	5. Penitip melakukan pembayaran dan pengiriman yang ingin digunakan	
		6. Melakukan verifikasi pembayaran dari penitip. 7. Menambahkan konfirmasi pemesanan di dalam system. 8. Menampilkan pemesanan yang sudah dibayar.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	

Nama Use Case	Cancel Pemesanan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menghapus barang titipan yang belum diproses.
Pre-Kondisi	Penitip sudah menginputkan barang yang ingin dititip
Post-Kondisi	Penitip berhasil menghapus barang yang ingin dititip
Skenario Utama	

	Aktor	Sistem
	1. Penitip membuka menu pemesanan	
		2. Menampilkan menu pemesanan
	3. Penitip memilih barang yang ingin dicancel	
		4. Menampilkan hasil barang yang akan dicancel.
	5. Mengkonfirmasi barang yang akan dihapus.	
		6. Menghapus barang titipan dari system.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

Nama Use Case	Message Travel	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk melakukan percakapan antara Penitip dengan Traveller	
Pre-Kondisi	Penitip sudah melakukan pemilihan barang	
Post-Kondisi	Penitip telah melakukan percakapan dengan traveler.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Penitip membuka halaman pemesanan	
		2. Menampilkan menu pemesanan
	3. Penitip memilih pesanan	
		4. Menampilkan hasil barang yang akan dipilih
	5. Penitip mengklik tombol untuk	

	obrolan kepada traveller	
		6. Menampilkan halaman obrolan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.5 Usecase Scenario Penitip #5

Nama Use Case	Deposit	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menambahkan saldo pada akun penitip	
Pre-Kondisi	Penitip sudah login akun	
Post-Kondisi	Penitip sudah berhasil menambahkan saldo	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman deposit	
		2. Menampilkan menu deposit
	3. Penitip memilih cara menambahkan saldo	
		4. Menampilkan cara untuk menambahkan saldo
	5. Penitip melakukan proses penambahan saldo	
		6. Menampilkan proses penambahan saldo 7. Menampilkan update saldo pada system

		8. Menampilkan saldo setelah di tambahkan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.6 Usecase Scenario Penitip #6

Nama Use Case	Konfirmasi_Pemesanan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan bahwa penitip telah menerima barang yang sudah dipesan	
Pre-Kondisi	Penitip membeli barang	
Post-Kondisi	Penitip sudah selesai melakukan jasa titip barang	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman pemesanan	
		2. Menampilkan menu pemesana
	3. Penitip mengklik konfirmasi pesanan	
		4. Menampilkan hasil konfirmasi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.7 Usecase Scenario Traveller #1

Nama Use Case	Registrasi	
Deskripsi	Fungsi ini untuk Registrasi melakukan registrasi akun	
Pre-Kondisi	User belum memiliki akun	
Post-Kondisi	User telah memiliki akun	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Traveller mengakses web Yuk Titip Yuk	
		2. Sistem Menampilkan halaman web Yuk Titip Yuk
	3. Traveller membuka halaman registrasi	
		4. Menampilkan halaman registrasi
	5. Traveller memasukkan data registrasi	
		6. Menampilkan data registrasi
	7. Traveller mengkonfirmasi data registrasi	
		8. Menyimpan data registrasi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.8 Usecase Scenario Traveller #2

Nama Use Case	Login Traveller	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan Traveller untuk login kedalam website ataupun aplikasi.	
Pre-Kondisi	Traveller sudah memiliki akun	
Post-Kondisi	Traveller berhasil login kedalam website	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Melakukan verifikasi akun 3. Menampilkan profil Traveller
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.9 Usecase Scenario Traveller #3

Nama Use Case	Input Negara	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk menginputkan negara yang akan dituju	
Pre-Kondisi	Traveller telah login	
Post-Kondisi	Traveller berhasil mengubah negara yang dituju	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu trip	
		2. Menampilkan menu trip
	3. Memilih kemana traveler akan pergi serta berapa lamanya.	

		4. Menyimpan data traveler ke sistem
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.10 Usecase Scenario Traveller #4

Nama Use Case	Update Negara	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengupdate negara yang sedang dituju.	
Pre-Kondisi	Traveler sudah memilih negara yang ingin dituju	
Post-Kondisi	Traveler berhasil mengubah negara tujuannya.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman trip	
		2. Menampilkan halaman trip
	3. Memilih negara baru yang sedang dituju	
		4. Menyimpan ke system data baru traveler
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	5.	
		5.
		6.

3.2.1.11 Usecase Scenario Traveller #5

Nama Use Case	Belikan Barang
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh traveler untuk mengkonfirmasi untuk membelikan barang yang dititip oleh penitip.
Pre-Kondisi	Traveler telah login ke website dan ingin membelikan barang
Post-Kondisi	Traveler telah mengkonfirmasi bahwa ingin membelikan barang titipan

Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman request	
		2. Menampilkan halaman request
	3. Memilih barang yang ingin dibeli	
		4. Menampilkan detail halaman barang yang ingin dibeli
	5. Mengkonfirmasi harga serta tanggal pengiriman	
		6. Sistem mengubah data barang titipan dan menambahkan pesanan kedalam akun traveler.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.12 Usecase Scenario Traveller #6

Nama Use Case	Konfirmasi Pengiriman	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan traveler untuk memberitahu bahwa pengiriman barang titipan telah dilakukan.	
Pre-Kondisi	Traveler telah membelikan barang titipan dan sudah sampai di Indonesia.	
Post-Kondisi	Mengubah status Orderan menjadi “Terkirir”	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman pesanan	
		2. Menampilkan halaman pesanan
	3. Traveler menginput nomor tracking ke	

	pesanan yang sudah dikirim	
		4. Menyimpan data tracking ke dalam system 5. Mengubah status pesanan menjadi “Ter kirim”
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.13 Usecase Scenario Traveller #7

Nama Use Case	Request Withdraw	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan traveler untuk meminta mencairkan dana	
Pre-Kondisi	Penitip mempunyai pesanan yang sudah terselesaikan	
Post-Kondisi	Penitip berhasil menerima dana	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman withdraw	
		2. Menampilkan halaman withdraw
	3. Menginput banyak saldo yang ingin dicairkan	
		4. Memverifikasi penarikan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.14 Usecase Scenario Admin #1

Nama Use Case	Login System	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan admin untuk login kedalam website ataupun aplikasi.	
Pre-Kondisi	Admin sudah memiliki akun	
Post-Kondisi	Admin berhasil login ke dalam website	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman login.	
		2. Menampilkan halaman login.
	3. Memasukan data login.	
		4. Memverifikasi data login
		5. Menampilkan halaman utama website.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.15 Usecase Scenario Admin #2

Nama Use Case	View Pemesanan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk admin melihat pemesanan yang sudah dipesan oleh penitip.	
Pre-Kondisi	Penitip melakukan pemesanan.	
Post-Kondisi	Admin berhasil melihat pemesanan yang sudah dipesan oleh penitip.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Membuka halaman view pemesanan.	
		2. Menampilkan halaman view pemesanan.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.16 Usecase Scenario Admin #3

Nama Use Case	View Transaksi	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk admin melihat hasil transaksi pemesanan dari penitip.	
Pre-Kondisi	Penitip berhasil melakukan transaksi pembayaran.	
Post-Kondisi	Admin berhasil melihat transaksi pembayaran penitip.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman pembayaran.	
		2. Menampilkan halaman pembayaran.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.17 Usecase Scenario Admin #4

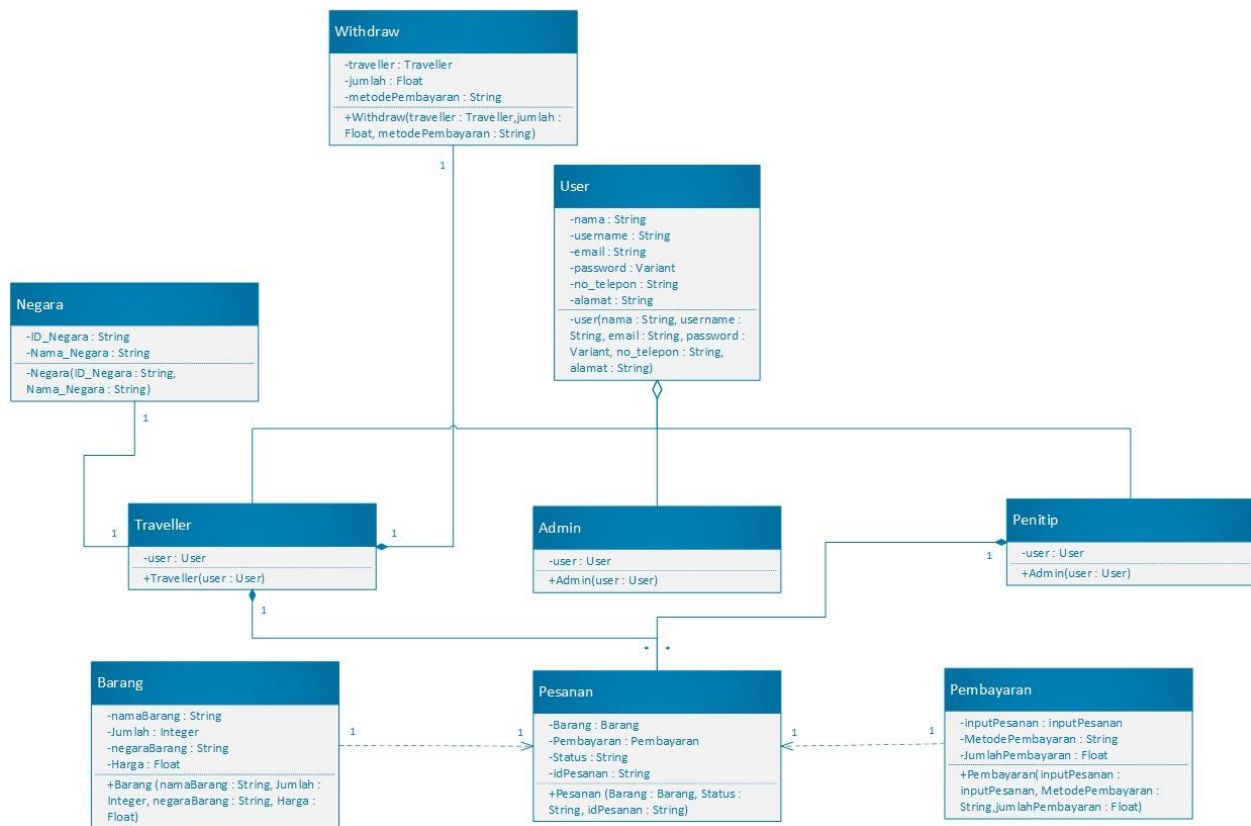
Nama Use Case	Konfirmasi Transaksi	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk admin mengkonfirmasi transaksi pemesanan dari penitip.	
Pre-Kondisi	Penitip melakukan pembayaran pesanan.	
Post-Kondisi	Admin berhasil menerima hasil pembayaran dari pembeli.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman pembayaran.	
		2. Menampilkan halaman pemebayaran.
	3. Meng-click konfirmasi pemesanan.	
		4. Memverifikasi data pemesanan penitip.
		5. Menampilkan hasil konfirmasi pemesanan dari penitip.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.1.18 Usecase Scenario Admin #5

Nama Use Case	Withdraw Balance	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk admin mengirim hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler.	
Pre-Kondisi	Traveller meminta penarikan dana.	
Post-Kondisi	Admin berhasil mengirimkan hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Membuka halaman withdraw	
		1. Menampilkan halaman hakaman withdraw.
	2. Meng-click withdraw pemesanan.	
		3. Memverifikasi pengiriman dana kepada traveler.
		4. Menampilkan hasil verifikasi withdraw.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.2.2 Class Diagram:



4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

Di dalam pembuatan Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web ini, pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak melalui antarmuka berbasis web browser, dimana perangkat lunak dapat menampilkan menu beserta fungsinya kepada pengguna. Perangkat lunak mendapat masukan berupa klik untuk mengklik tombol fungsi yang ada di perangkat lunak melalui perangkat keras berupa mouse atau touchpad dan perangkat lunak dapat menerima masukan berupa teks dari pengguna melalui keyboard. Keluaran dari perangkat lunak dapat dilihat oleh pengguna dengan menggunakan monitor secara langsung. Berikut ini penjelasan yang mencakup dari antarmuka Aplikasi Yuk Titip Yuk:

- **Formulir Login untuk Admin, Penitip, dan Traveller**
Client atau Penitip dapat mengakses perangkat lunak ketika sudah menginputkan username dan password yang valid.
- **Formulir Registrasi untuk Penitip dan Traveller**
Terdapat formulir registrasi kepada Penitip dan Traveller untuk membuat akun pada perangkat lunak tersebut, inputan di dalam formulir tersebut berupa input username, nama, email, password, alamat, dan no hp.
- **Formulir Input Pesanan pada penitip**
Setelah melakukan login ke dalam website Yuk Titip Yuk, Penitip dapat melakukan proses pemilihan barang yang akan dititip dan penginputan pemesanan melalui halaman input pesanan.
- **Formulir Input Negara**
Setelah melakukan login ke dalam website Yuk Titip Yuk, Traveller dapat melakukan proses penginputan negara yang akan Traveller tuju melalui halaman input pesanan.

- View Data Pesanan Untuk Penitip

Terdapat tampilan informasi berupa list yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon delete, edit, tambah pesanan yang apabila di klik maka akan menuju ke halaman Edit pesanan.

- View data Pesanan untuk divalidasi oleh Admin

Terdapat tampilan informasi berupa list di dalam halaman Admin di bagian menu List Pesanan yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat oleh penitip. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon Lihat Detail Pesanan.

- View data Event untuk divalidasi oleh Traveller

Terdapat tampilan informasi berupa list di dalam halaman Traveller di bagian menu List Pesanan yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat oleh Penitip. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon Lihat Detail Pesanan, Terima, Tolak.

a. Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan oleh Web jasa Yuk Titip Yuk yakni:

1. Personal Computer
2. Keyboard
3. Mouse
4. Koneksi Internet
5. Perangkat Mobile
6. Server: Web Server dan Server Berbasis data

b. Antarmuka Perangkat Lunak

Dalam perancangan sistem jasa Yuk Titip Yuk dibuat berbasis website dimana setiap pengguna dapat membuka dan membuat sebelum menggunakan jasa titip barang tersebut, dan setiap data transaksi yang dimasukkan oleh pengguna akan tersimpan ke dalam database MySQL yang sudah ada pada XAMPP.

c. Antarmuka Komunikasi

Antarmuka Komunikasi pada website ini adalah sebuah komputer server dan beberapa komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP).

5. Requirements Lain

5.1 Database

Dalam proses pembuatan Website Aplikasi jas Yuk Titip Yuk , database digunakan untuk menyimpan data barang , data penitip, data Traveller. Database memiliki peran yang penting dalam sistem ini, karena Penitip perlu melihat data Barang yang sudah dipesan kepada traveler.

5.2 MySQL

Diperlukan pengaturan database agar database dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, maka digunakan RDBMS MySQL dalam pengaturan database ini, karena MySQL merupakan perangkat lunak yang bersifat gratis atau bersifat sumber terbuka (open-source) sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pengelolaan database. MySQL juga memiliki dukungan kompatibilitas yang cukup baik sehingga bisa digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, MacOS, Android dan iOS.

5.3 Apache

Dalam pembuatan Website Aplikasi Pencarian Jasa Yuk Titip Yuk, digunakan perangkat lunak web server Apache, untuk mengimplementasikan standar protokol HTTP agar memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan.

5.4 Xampp

Dalam pembuatan Website Aplikasi Jasa Yuk Titip Yuk , Xampp membantu mempermudah pengujian dalam tahap-tahap pada website yang akan dibuat dan dalam membuat Website tanpa memiliki domain dan berlangganan hosting karena Xampp melakukannya secara Offline.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Istilah Khusus untuk satu proyek SKPL Yakni:

Aplikasi : Merupakan suatu program perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna pada website Jasa Yuk Titip Yuk.

User : Merupakan pengguna pada layanan atau perangkat dalam sistem teknologi informasi

Server : Merupakan system Komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan Komputer dan server didukung dengan prosesor yang bersifat scalable dan RAM yang besar, juga dilengkapi dengan sistem operasi khusus, yang disebut sebagai sistem operasi jaringan (network operating system).

Realtime : Realtime atau disebut juga Komputasi waktu nyata merupakan kondisi pengoperasian dari suatu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu yang jelas, relatif terhadap waktu suatu operasi atau peristiwa yang terjadi.

Lampiran B: Analysis Models

