
1. Requirement Management Plan (N/A)

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

1. Introduction

1.1 Purpose

1.2 Scope

1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations (N/A)

N/A

1.4 References (N/A)

N/A

1.5 Overview (N/A)

N/A

2. Requirement Artifacts and Requirement Types

Artifact (Document Type)	Requirement Type	Description
Stakeholder Requests (STR)	Stakeholder Request (STRQ)	Key requests, including Change Requests, from stakeholders
Vision (VIS)	Stakeholder Need (NEED)	Key stakeholder or user need
Vision (VIS)	Feature (FEAT)	Conditions or capabilities of this release of the system
Use-Case Model	Use Case (UC)	Use cases for this release, documented in Rational Rose
Use-Case (UC)	Use-Case Detailed Requirement (UC)	Individual detailed requirements as specified in the use-case specification
Supplementary Specification (SS)	Supplementary Requirement (SUPP)	Non-functional requirements that are not captured in the use-case model

2. Stakeholder Request (N/A)

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

- 1. Introduction (N/A)**
N/A
- 1.1 Purpose (N/A)**
N/A
- 1.2 Scope (N/A)**
N/A
- 1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations (N/A)**
N/A
- 1.4 References (N/A)**
N/A
- 1.5 Overview**
N/A
- 2. Establish Stakeholder or User Profile (N/A)**
N/A
- 3. Assessing the Problem (N/A)**
N/A
- 4. Understanding the User Environment (N/A)**
N/A
- 5. Recap for Understanding (N/A)**
N/A
- 6. Analyst's Inputs on Stakeholder's Problem (validate or invalidate assumptions) (N/A)**
N/A
- 7. Assessing Your Solution (if applicable) (N/A)**
N/A
- 8. Assessing the Opportunity (N/A)**
N/A
- 9. Assessing Reliability, Performance and Support Needs (N/A)**
N/A
- 10. Wrap-Up (N/A)**
N/A
- 11. Analyst's Summary (N/A)**
N/A

3. Vision (N/A)

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

- 1. Introduction (N/A)**
N/A
- 1.1 Purpose (N/A)**
N/A
- 1.2 Scope (N/A)**
N/A
- 1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations (N/A)**
N/A
- 1.4 References (N/A)**
N/A
- 1.5 Overview (N/A)**
N/A
- 2. Positioning (N/A)**
 - 2.1 Business Opportunity (N/A)**
N/A
 - 2.2 Problem Statement (N/A)**
N/A
 - 2.3 Product Position Statement (N/A)**
N/A
- 3. Stakeholder and User Descriptions (N/A)**
N/A
 - 3.1 Market Demographics (N/A)**
N/A
 - 3.2 Stakeholder Summary (N/A)**
N/A
 - 3.3 User Summary (N/A)**
N/A
 - 3.4 User Environment (N/A)**
N/A
 - 3.5 Stakeholder Profiles (N/A)**
N/A
 - 3.6 User Profiles (N/A)**
N/A
 - 3.7 Key Stakeholder / User Needs (N/A)**
N/A

- 3.8 Alternatives and Competition (N/A)**
N/A
- 4. Product Overview (N/A)**
N/A
- 4.1 Product Perspective (N/A)**
N/A
- 4.2 Summary of Capabilities (N/A)**
N/A
- 4.3 Assumptions and Dependencies (N/A)**
N/A
- 4.4 Cost and Pricing (N/A)**
N/A
- 4.5 Licensing and Installation (N/A)**
N/A
- 5. Product Features (N/A)**
N/A
- 6. Constraints (N/A)**
N/A
- 7. Quality Ranges (N/A)**
N/A
- 8. Precedence and Priority (N/A)**
N/A
- 9. Other Product Requirements (N/A)**
N/A
- 9.1 Applicable Standards (N/A)**
N/A
- 9.2 System Requirements (N/A)**
N/A
- 9.3 Performance Requirements (N/A)**
N/A
- 9.4 Environmental Requirements (N/A)**
N/A
- 10. Documentation Requirements (N/A)**
N/A
- 10.1 User Manual (N/A)**
N/A
- 10.2 On-line Help (N/A)**
N/A

10.3 Installation Guides, Configuration, Read Me File (N/A)
N/A

10.4 Labeling and Packaging (N/A)
N/A

11. Appendix 1 - Feature Attributes (N/A)
N/A

11.1 Status (N/A)
N/A

11.2 Benefit (N/A)
N/A

11.3 Effort (N/A)
N/A

11.4 Risk (N/A)
N/A

11.5 Stability (N/A)
N/A

11.6 Target Release (N/A)
N/A

11.7 Assigned To (N/A)
N/A

11.8 Reason (N/A)
N/A

4. Software Requirements Specification

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

1. Introduction

Dokumen SRS (*Software Requirements Specification*) ini berisi tentang penjelasan seluruh detail mengenai kebutuhan perangkat lunak dari Gudang Proyek yang berbasis *Web Application*. Dokumen SRS ini juga menyertai gambaran umum dari pengembangan Gudang Proyek dengan menggunakan Use Case Model sebagai suatu kumpulan dari tipe skenario yang digunakan oleh sistem.

1.1 Purpose

Tujuan dari pembuatan dokumen SRS ini adalah untuk menjelaskan informasi terperinci berkaitan dengan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibuat baik dari segi kebutuhan fungsional maupun non-fungsional.

1.2 Scope

Dokumen SRS ini berisi acuan-acuan yang terkait dengan fitur-fitur yang akan ada di dalam aplikasi Gudang Proyek. Acuan-acuan tersebut antara lain: Use Case Diagram, Use Case Specification, Supplementary Specification, dan spesifikasi-spesifikasi lainnya.

1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations (N/A)

N/A

1.4 References (N/A)

N/A

1.5 Overview (N/A)

N/A

2. Overall Description

Pengembangan sistem Gudang Proyek ini bermaksud untuk menyediakan wadah untuk mempertemukan antara *developer* dari Fasilkom UI dengan klien yang membutuhkan serta yang siap membiayai pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Sistem ini diharapkan dapat membantu klien untuk menemukan *developer* yang bisa mengembangkan perangkat lunak yang ingin dikembangkan, serta juga diharapkan dapat membantu mahasiswa Fasilkom UI untuk dapat dengan mudah mendapatkan proyek. Klien untuk sistem ini adalah masyarakat umum dan *developer* yang akan mengerjakan proyek dikhususkan untuk mahasiswa Fasilkom UI.

2.1 Use-Case Model Survey

Use case diagram dari sistem Gudang Proyek ini dapat dilihat pada gambar dibawa ini :



2.2 Assumptions and Dependencies

Dalam pengembangan sistem Gudang Proyek ini, diasumsikan bahwa semua perkakas dan

kerangka kerja yang dibutuhkan telah tersedia.

3. Specific Requirements

Pada bagian ini akan dijelaskan *use case report* dari sistem Gudang Proyek ini.

3.1 Use-Case Reports (Short Description)

Pada bagian ini akan dideskripsikan gambaran singkat mengenai sistem Gudang Proyek ini.

- Berikut aktor-aktor pada sistem Gudang Proyek :

No	Aktor	Deskripsi
1	Public_User	Public_User ini adalah generalisasi dari aktor Admin, Moderato, Klien, dan Developer.
2	Dev_User	Dev_User adalah generalisasi dari aktor Developer dan aktor Moderator
3	User	User adalah generalisasi dari aktor Klien dan Developer
4	Moderator	Moderator adalah generalisasi dari aktor Admin. Moderator sendiri adalah pengguna sistem yang diberikan hak untuk melakukan manajemen sistem.
5	Admin	Admin adalah pengguna sistem yang memiliki hak untuk membuat Moderator
6	Developer	Developer adalah pengguna sistem yang memiliki hak untuk berkomentar pada <i>thread</i> yang klien buat
7	Klien	Klien adalah pengguna sistem yang memiliki hak untuk membuat <i>thread</i> dan berkomentar pada <i>thread</i> yang ia buat
8	Sistem SSO UI	Sistem SSO UI adalah penyedia layanan <i>single sign-out</i> untuk civitas akademika Universitas Indonesia

- Berikut adalah *use case* pada sistem Gudang Proyek :

No	Use Case	Deskripsi
1	Login sebagai Developer	Mekanisme Developer dalam melakukan login (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Developer.
2	Login sebagai Klien	Mekanisme Klien dalam melakukan login (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Klien.
3	Login sebagai Moderator	Mekanisme Moderator dalam melakukan login (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Moderator.

4	Login sebagai Admin	Mekanisme Admin dalam melakukan login (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Admin.
5	Logout	Mekanisme Public_User untuk logout (keluar) dari sistem Gudang Proyek.
6	Melihat halaman akun Admin	Mekanisme Admin dalam melihat data-data akun Admin pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar Moderator yang telah dibuat oleh Admin.
7	Melihat halaman akun Moderator	Mekanisme Moderator dalam melihat data-data akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar report yang telah dibuat oleh User.
8	Melihat halaman akun Klien	Mekanisme Public_User dalam melihat data-data akun Klien pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar thread yang telah dibuat oleh Klien.
9	Melihat halaman akun Developer	Mekanisme Public_User dalam melihat data-data akun Developer pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar testimoni dari Klien yang membahas hasil kinerja Developer terhadap suatu proyek yang telah diselesaikannya.
10	Melihat daftar <i>thread</i> yang tersedia	Mekanisme Dev_User dalam melihat daftar thread yang tersedia dalam sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini juga, Dev_User dapat membaca aturan dan pemberitahuan, melihat daftar thread yang telah di-sticky, mengurutkan daftar thread, dan mencari thread yang diinginkan.
11	Melihat isi sebuah <i>thread</i>	Mekanisme Public_User dalam melihat isi sebuah thread. Pada halaman ini juga, Public_User dapat melihat komentar-komentar yang telah dibuat oleh Public_User lain
12	Membuat akun Moderator	Mekanisme Admin dalam membuat akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Admin harus mengisi data pribadi Moderator dan mencantumkan nomor identitas Moderator. Selain itu Admin diharuskan mengisi username dan password akun Moderator.
13	Membuat akun Klien	Mekanisme Klien dalam membuat akun pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Klien harus

		mengisi data diri pribadi dan mencantumkan nomor identitas diri. Selain itu klien diharuskan mengisi username dan password akunnya.
14	Mengubah akun Klien	Mekanisme Klien dalam mengubah data-data akun Klien pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Klien hanya berkisar data pribadi, password, dan identitas pribadi akun Klien.
15	Mengubah akun Moderator	Mekanisme Moderator dalam mengubah data-data akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Moderator hanya berkisar data pribadi, password, dan identitas pribadi akun Moderator.
16	Menghapus akun Moderator	Mekanisme Admin dalam menghapus akun Moderator dari sistem Gudang Proyek.
17	Menghapus akun User	Mekanisme Moderator dalam menghapus akun User dari sistem Gudang Proyek.
18	Membuat akun Developer	Mekanisme Developer dalam membuat akun pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Developer harus mengisi data diri pribadi dan mencantumkan nomor identitas diri. Selain itu Developer diharuskan mengisi username dan password akunnya nanti serta sebelum dalam halaman form pengisian data diri Developer harus melakukan SSO dahulu.
19	Mengubah akun Developer	Mekanisme Developer dalam mengubah data-data akun Developer pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Developer hanya berkisar data pribadi, password, dan identitas pribadi akun Klien.
20	Membuat sebuah thread	Mekanisme Klien dalam membuat sebuah thread untuk proyek yang akan dimintanya. Data-data yang akan dimasukkan berupa judul proyek, lokasi, harga, tenggat waktu (deadline), status proyek, Developer yang ter-assign, dan deskripsi singkat mengenai proyek tersebut
21	Mengubah sebuah thread	Mekanisme Klien dalam mengubah isi dari sebuah thread untuk proyek yang dibuat oleh Klien tersebut. Data-data yang dapat diubah berupa judul proyek, lokasi, harga, tenggat waktu (deadline), status proyek, Developer yang ter-assign, dan deskripsi singkat mengenai proyek tersebut.

22	Menghapus sebuah <i>thread</i> dari akun Klien	Mekanisme Klien dalam menghapus sebuah thread untuk proyek yang dibuat oleh Klien tersebut.
23	Menghapus sebuah <i>thread</i> dari daftar <i>thread</i>	Mekanisme Moderator dalam menghapus sebuah thread pada daftar thread. Moderator dapat menghapus thread apapun yang berada pada daftar thread.
24	Membuat <i>report</i>	Mekanisme User dalam membuat report/laporan terhadap komentar atau thread yang dianggap menyalahi aturan forum. User akan mengisi alasan mengapa ia melakukan pelaporan tersebut agar bisa diproses lebih lanjut oleh Moderator.
25	Menghapus <i>report</i>	Mekanisme moderator dalam menghapus report yang dilaporkan oleh User.
26	Melihat isi report	Mekanisme moderator dalam melihat isi report yang dilaporkan oleh User.
27	Lupa password	Adalah kegiatan yang dilakukan oleh User untuk meminta <i>passwor</i> akunnya yang terdapat pada sistem ketika terjadi keadaan User lupa <i>password</i> akunnya.
28	Membuat testimoni	Mekanisme Klien dalam membuat testimoni mengenai kinerja Developer terhadap proyek yang telah diselesaikan oleh Developer tersebut.
29	Membuat pengumuman dan aturan	Mekanisme Moderator untuk membuat pengumuman dan aturan pada sistem. Pengumuman dan aturan ini nantinya akan ditampilkan pada sistem melalui suatu halaman
30	Mengubah pengumuman dan aturan	Mekanisme Moderator dalam mengubah pengumuman dan aturan pada sistem
31	Menghapus pengumuman dan aturan	Mekanisme Moderator dalam menghapus pengumuman dan aturan yang dianggap tidak berlaku lagi dari sistem.
32	Melihat pengumuman dan aturan untuk Klien	Mekanisme Klien dalam melihat pengumuman dan aturan yang telah dibuat oleh Moderator. Pengumuman dan aturan ini akan muncul secara otomatis sesaat setelah Klien berhasil login.
33	Mengurutkan daftar thread	Mekanisme Dev_User dalam mengurutkan daftar thread berdasarkan preferensi yang diinginkan.
34	Mencari thread	Mekanisme Dev_User dalam melakukan pencarian terhadap thread.

35	Membuat komentar	Mekanisme Public_User untuk membuat komentar pada sebuah <i>thread</i> . Setiap komentar Public_User akan tersimpan pada <i>thread</i> tersebut hingga <i>thread</i> tersebut terhapus atau komentar tersebut dihapus sendiri
36	Mengubah komentar	Mekanisme Public_User untuk mengubah komentar yang telah dibuatnya pada sebuah <i>thread</i> . Komentar yang dapat diubah oleh Public_User hanya komentar yang telah dibuatnya sendiri.
37	Menghapus komentar sendiri	Mekanisme User untuk menghapus komentarnya sendiri pada isi sebuah <i>thread</i> . User tidak dapat menghapus komentar yang telah dibuat oleh User lain pada sebuah <i>thread</i> (hanya komentar yang telah dibuat oleh dirinya sendiri yang dapat dihapus).
38	Menghapus komentar User	Mekanisme Moderator untuk menghapus komentar pada isi sebuah <i>thread</i> . Moderator dapat menghapus komentar apapun pada sebuah <i>thread</i>
39	Mengubah daftar sticky thread	Mekanisme Moderator untuk mengubah daftar <i>sticky thread</i> . <i>Sticky thread</i> sendiri adalah <i>thread-thread</i> teratas yang selalu berada di atas <i>thread</i> lainnya.

3.2 Supplementary Requirements (N/A)

N/A

4. Supporting Information (N/A)

N/A

5. Traceability Criteria

No	use case	feature	manajemen akun	manajemen thread	reply thread (komentar)	testimoni	report	pengumuman dan aturan
1	Melihat halaman akun admin		x					
2	Membuat akun moderator		x					
3	Mengubah akun moderator		x					
4	Menghapus akun moderator		x					
5	Melihat halaman akun moderator		x					
6	Membuat akun klien		x					

7	Mengubah akun klien	x					
8	Melihat halaman akun klien	x					
9	Menghapus akun User	x					
10	Membuat akun developer	x					
11	Mengubah akun developer	x					
12	Melihat halaman akun developer	x					
13	Membuat sebuah thread		x				
14	Mengubah sebuah thread		x				
15	Menghapus sebuah thread dari akun klien		x				
16	Menghapus sebuah thread dari daftar thread		x				
17	Melihat isi sebuah thread		x				
18	Melihat daftar thread yang tersedia		x				
19	Membuat report					x	
20	Menghapus report					x	
21	Melihat isi report					x	
22	Login sebagai developer	x					
23	Login sebagai klien	x					
24	Login sebagai moderator	x					
25	Login Sebagai Admin	x					
26	Logout	x					
27	Lupa password	x					
28	Membuat testimoni				x		
29	Membuat pengumuman dan aturan						x
30	Mengubah pengumuman dan aturan						x
31	Menghapus pengumuman dan aturan						x

32	Melihat isi pengumuman dan aturan pada halaman otentikasi klien						x
33	Mengurutkan daftar thread		x				
34	Mencari thread		x				
35	Membuat komentar			x			
36	Mengubah komentar			x			
37	Menghapus komentar sendiri			x			
38	Menghapus komentar User			x			
39	Mengubah daftar sticky thread		x				

Deskripsi fitur:

- Manajemen akun: fitur ini merangkap semua *use case* yang berhubungan dengan CRUD akun, login/logout, lupa password
- Manajemen thread: fitur ini merangkap semua *use case* yang berhubungan dengan CRUD thread dan mengubah daftar sticky thread.
- Reply thread: fitur ini merangkap semua *use case* yang berhubungan dengan CRUD komentar.
- Testimoni: fitur ini merangkap *use case* membuat testimoni.
- Report: fitur ini merangkap *use case* yang berhubungan dengan CRUD report.
- Pengumuman dan aturan: fitur ini merangkap *use case* yang berhubungan dengan CRUD pengumuman dan aturan

6. Requirement Attributes

6.1 Attributes for Manajemen Akun

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Melihat halaman akun admin	✓			✓					✓		✓	Iterasi 1	All	1 hari
2	Membuat akun moderator	✓			✓			✓			✓		Iterasi 1	All	2 hari
3	Mengubah akun moderator	✓			✓				✓			✓	Iterasi 1	All	1 hari
4	Menghapus akun moderator	✓			✓				✓			✓	Iterasi 1	All	2 hari
5	Melihat halaman akun moderator	✓			✓					✓		✓	Iterasi 1	All	1 hari
6	Membuat akun klien		✓		✓			✓			✓		Iterasi 1	All	2 hari
7	Mengubah akun klien		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari
8	Melihat halaman akun klien		✓		✓					✓	✓		Iterasi 1	All	1 hari
9	Menghapus akun User		✓		✓				✓		✓		Iterasi 2	All	2 hari
10	Membuat akun developer		✓		✓			✓			✓		Iterasi 1	All	2 hari
11	Mengubah akun developer		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari
12	Melihat halaman akun developer		✓		✓					✓	✓		Iterasi 1	All	1 hari
13	Login sebagai developer		✓		✓			✓			✓		Iterasi 1	All	2 hari
14	Login sebagai klien		✓		✓			✓			✓		Iterasi 1	All	2 hari
15	Login sebagai moderator	✓			✓			✓				✓	Iterasi 1	All	2 hari
16	Login Sebagai Admin	✓			✓			✓				✓	Iterasi 1	All	2 hari
17	Logout		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari
18	Lupa password		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari

6.2 Attributes for Manajemen Thread

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Membuat sebuah thread		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari
2	Mengubah sebuah thread		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari
3	Menghapus sebuah thread dari akun klien		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari
4	Menghapus sebuah thread dari daftar thread		✓		✓				✓			✓	Iterasi 2	All	3 hari
5	Melihat isi sebuah thread		✓		✓					✓	✓		Iterasi 1	All	1 hari
6	Melihat daftar thread yang tersedia		✓		✓					✓	✓		Iterasi 1	All	3 hari
7	Mengurutkan daftar thread		✓			✓				✓	✓		Iterasi 2	All	3 hari
8	Mencari thread		✓			✓				✓	✓		Iterasi 2	All	3 hari
9	Mengubah daftar sticky thread	✓					✓		✓			✓	Iterasi 2	All	2 hari

6.3 Attributes for Reply Thread (Komentar)

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Membuat komentar		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari
2	Mengubah komentar		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari
3	Menghapus komentar sendiri		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari
4	Menghapus komentar User		✓			✓			✓		✓		Iterasi 1	All	1 hari

6.4 Attributes for Testimoni

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Membuat testimoni		✓		✓				✓		✓		Iterasi 1	All	2 hari

6.5 Attributes for Report

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Membuat report	✓					✓		✓			✓	Iterasi 2	All	1 hari
2	Menghapus report	✓					✓		✓			✓	Iterasi 2	All	2 hari
3	Melihat isi report	✓					✓			✓		✓	Iterasi 2	All	1 hari

6.6 Attributes for Pengumuman dan Aturan

No.	Use Case	Status			Existence			Risk			Stability		Target Release	Assigned To	Effort
		Proposed	Approved	Incorporated	Critical	Important	Useful	High	Medium	Low	Stable	Unstable			
1	Membuat pengumuman dan aturan		✓			✓				✓		✓	Iterasi 2	All	1 hari
2	Mengubah pengumuman dan aturan		✓			✓				✓		✓	Iterasi 2	All	1 hari
3	Menghapus pengumuman dan aturan		✓			✓				✓		✓	Iterasi 2	All	1 hari
4	Melihat isi pengumuman dan aturan pada halaman otentikasi klien	✓				✓				✓		✓	Iterasi 2	All	1 hari

5. Use Case Specification

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		17 Februari 2015

Daftar Isi

Use Case Specification : Membuat Akun Developer.....	25
Use Case Specification : Membuat Akun Klien.....	28
Use Case Specification : Login Sebagai Admin.....	30
Use Case Specification : Login Sebagai Moderator.....	32
Use Case Specification : Login Sebagai Developer.....	34
Use Case Specification : Login Sebagai Klien.....	36
Use Case Specification : Logout.....	38
Use Case Specification : Melihat Halaman Akun Admin.....	39
Use Case Specification : Membuat Akun Moderator.....	40
Use Case Specification : Mengubah Akun Moderator.....	42
Use Case Specification : Menghapus Akun Moderator.....	44
Use Case Specification : Melihat Halaman Akun Moderator.....	46
Use Case Specification : Menghapus Akun User.....	47
Use Case Specification : Melihat Halaman Akun Developer.....	49
Use Case Specification : Mengubah Akun Developer.....	51
Use Case Specification : Melihat Halaman Akun Klien.....	53
Use Case Specification : Mengubah Akun Klien.....	55
Use Case Specification : Membuat Sebuah <i>Thread</i>	57
Use Case Specification : Mengubah Sebuah <i>Thread</i>	59
Use Case Specification : Menghapus Sebuah <i>Thread</i> dari Akun Klien.....	61
Use Case Specification : Menghapus Sebuah <i>Thread</i> dari Daftar <i>Thread</i>	63
Use Case Specification : Melihat Daftar <i>Thread</i> yang Tersedia.....	65
Use Case Specification : Mengubah Daftar <i>Sticky Thread</i>	66
Use Case Specification : Mengurutkan Daftar <i>Thread</i>	68
Use Case Specification : Mencari <i>Thread</i>	69
Use Case Specification : Melihat Isi Sebuah <i>Thread</i>	71
Use Case Specification : Membuat Komentar.....	73

Use Case Specification : Mengubah Komentar.....	75
Use Case Specification : Menghapus Komentar Sendiri.....	77
Use Case Specification : Menghapus Komentar User.....	79
Use Case Specification : Membuat Testimoni.....	81
Use Case Specification : Membuat <i>Report</i>	83
Use Case Specification : Menghapus <i>Report</i>	85
Use Case Specification : Melihat Isi <i>Report</i>	87
Use Case Specification : Membuat Pengumuman dan Aturan.....	88
Use Case Specification : Mengubah Pengumuman dan Aturan.....	90
Use Case Specification : Menghapus Pengumuman dan Aturan.....	92
Use Case Specification : Melihat Pengumuman dan Aturan untuk Klien.....	94
Use Case Specification : Lupa Password.....	95

Use-Case Specification : Membuat Akun Developer

1. Use Case Name

Membuat akun Developer

1.1 Brief Description

Mekanisme Developer dalam membuat akun pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Developer harus mengisi data diri pribadi dan mencantumkan nomor identitas diri. Selain itu Developer diharuskan mengisi *username* dan *password* akunnya nanti serta sebelum dalam halaman form pengisian data diri Developer harus melakukan SSO dahulu.

1.2 Primary Actor

Developer

1.3 Secondary Actor

Sistem SSO UI

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Developer	Sistem	Sistem SSO UI
1. Developer menekan tombol "Developer"		
	2. Sistem mengantarkan ke halaman SSO UI	
		3. Sistem SSO UI menampilkan form halaman isian. Form isian berisi <i>username</i> dan <i>password</i> .
4. Developer mengisi form isian dengan <i>username</i> dan <i>password</i> akun JUITA UI milik <i>developer</i> .		
		5. Sistem SSO UI memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun JUITA UI.
		6. Sistem SSO UI mengantarkan ke halaman sistem.

	7. Sistem menampilkan halaman “Login Developer”	
8. Developer menekan tulisan “di sini!”		
	9. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk registrasi Developer.	
10. Developer mengisi form isian yang ditampilkan sistem		
11. Developer menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form		
	12. Sistem memeriksa format pengisian data registrasi <i>developer</i> .	
	13. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun sudah berhasil dibuat.	

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun JUITA UI

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun JUITA UI terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman login sistem SSO UI (langkah ke-3) dan Developer mengulangi kembali kelangkah 4 pada *basic flow*.

2.2.2 Kesalahan format pengisian form registrasi

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-12. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian registrasi terjadi kesalahan format pengisian maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan klien mengulangi kembali ke langkah 10 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Developer berada pada halaman “Login Utama”.

5. Post-Conditions

Akun Developer berhasil tersimpan pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Membuat Akun Klien

1. Use Case Name

Membuat akun Klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam membuat akun pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Klien harus mengisi data diri pribadi dan mencantumkan nomor identitas diri. Selain itu klien diharuskan mengisi *username* dan *password* akunnya.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan tombol “Klien”	
	2. Sistem menampilkan halaman “Login Klien”.
3. Klien menekan tulisan “di sini!”.	
	4. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk registrasi Klien.
5. Klien mengisi form yang ditampilkan sistem.	
6. Klien menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	7. Sistem memeriksa format pengisian data registrasi klien.
	8. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun sudah berhasil dibuat.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian form registrasi.

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-7. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian registrasi terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan klien mengulangi kembali ke langkah 5 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Developer berada pada halaman “Login Utama”.

5. Post-Conditions

Akun Developer berhasil tersimpan pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Login Sebagai Admin

1. Use Case Name

Login sebagai Admin

1.1 Brief Description

Mekanisme Admin dalam melakukan login (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Admin.

1.2 Primary Actor

Admin

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Admin	Sistem
1. Admin menekan tombol “Admin”.	
	2. Sistem menampilkan halaman “Login Admin”.
3. Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> akun Admin yang terdaftar pada sistem.	
	4. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun Admin yang terdaftar pada sistem.
	5. Sistem mengantarkan Admin ke halaman “Daftar Thread”.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun Admin

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-4. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun Admin terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman “Login Admin” (langkah ke-2) dan Admin mengulangi kembali langkah ke-3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Admin berada pada halaman “Login Khusus”.

5. Post-Conditions

Admin masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

Jika Admin sudah berhasil login, Admin dapat melakukan proses hapus akun Moderator. Kemudian, *use case* akan berlanjut ke *use case* hapus akun Moderator.

Use-Case Specification : Login Sebagai Moderator

1. Use Case Name

Login sebagai Moderator

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam melakukan *login* (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Moderator.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Moderator”.	
	2. Sistem menampilkan halaman “Login Moderator”.
3. Moderator memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> akun Moderator yang terdaftar pada sistem.	
	4. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun Moderator yang terdaftar pada sistem.
	5. Sistem mengantarkan Moderator ke halaman “Daftar Thread”.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun Moderator

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-4. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun Moderator terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman “Login Moderator” (langkah ke-2) dan Moderator mengulangi kembali langkah ke-3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator berada pada halaman “Login Khusus”.

5. Post-Conditions

Moderator masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Login Sebagai Developer

1. Use Case Name

Login sebagai Developer

1.1 Brief Description

Mekanisme Developer dalam melakukan *login* (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Developer.

1.2 Primary Actor

Developer

1.3 Secondary Actor

Sistem SSO UI

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Developer	Sistem	Sistem SSO UI
1. Developer menekan tombol “Developer”.		
	2. Sistem mengantarkan ke halaman SSO UI.	
		3. Sistem SSO UI menampilkan form halaman isian. Form isian berisi <i>username</i> dan <i>password</i> .
4. Developer mengisi form isian dengan <i>username</i> dan <i>password</i> akun JUITA UI milik Developer.		
		5. Sistem SSO UI memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun JUITA UI.
		6. Sistem SSO UI mengantarkan ke halaman sistem.
	7. Sistem menampilkan halaman “Login	

	Developer”.	
8. Developer memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> akun developer.		
	9. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun developer.	
	10. Sistem mengantarkan developer ke halaman “Daftar Thread”.	

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun JUITA UI

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun JUITA UI terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman login sistem SSO UI (langkah ke-3) dan Developer mengulangi kembali langkah ke-4 pada *basic flow*.

2.2.2 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun Developer

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-9. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun Developer terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman “Login Developer” (langkah ke-7) dan Developer mengulangi kembali langkah ke-8 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Developer berada pada halaman “Login Utama”.

5. Post-Conditions

Developer masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Login Sebagai Klien

1. Use Case Name

Login sebagai Klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam melakukan *login* (masuk) ke sistem Gudang Proyek sebagai Klien.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan tombol “Klien”.	
	2. Sistem akan menampilkan halaman “Login Klien”.
3. Klien memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> akun Klien.	
	4. Sistem akan memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> akun Klien.
	5. Sistem akan mengantarkan Klien ke halaman “Pengumuman dan Aturan”.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username* dan *password* akun Klien

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-4. Jika pada saat memverifikasi *username* dan *password* akun Klien terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman “Login Klien” (langkah ke-2) dan Klien mengulangi kembali langkah ke-3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien berada pada halaman “Login Utama”.

5. Post-Conditions

Klien masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

Jika sudah berhasil login, Klien akan teralihkan ke *use case* “Melihat pengumuman dan aturan untuk klien”.

Use-Case Specification : Logout

1. Use Case Name

Logout

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam melakukan *logout* (keluar) dari sistem Gudang Proyek.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User menekan tombol “Logout”.	
	2. Sistem menampilkan halaman login utama sistem.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_User telah *login* (masuk) ke dalam sistem Gudang Proyek.

5. Post-Conditions

Public_User keluar dari sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Halaman Akun Admin

1. Use Case Name

Melihat halaman akun Admin

1.1 Brief Description

Mekanisme Admin dalam melihat data-data akun Admin pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar Moderator yang telah dibuat oleh Admin.

1.2 Primary Actor

Admin

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Admin	Sistem
1. Moderator menekan tombol "Lihat Profil Saya".	
	2. Sistem menampilkan halaman "Halaman Admin".

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Admin sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Admin berada pada halaman "Daftar Thread".

5. Post-Conditions

"Halaman Admin" tampil dengan data-data yang berasal dari akun Admin.

6. Extension Points

Setelah berhasil masuk kedalam halaman akun admin, admin dapat membuat akun moderator.

Use-Case Specification : Membuat Akun Moderator

1. Use Case Name

Membuat akun Moderator

1.1 Brief Description

Mekanisme Admin dalam membuat akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Pada saat pembuatan akun, Admin harus mengisi data pribadi Moderator dan mencantumkan nomor identitas Moderator. Selain itu Admin diharuskan mengisi username dan password akun Moderator.

1.2 Primary Actor

Admin

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Admin menekan tombol “Tambah Moderator”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk registrasi Moderator.
3. Admin mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Admin menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data registrasi Moderator.
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun sudah berhasil dibuat.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian form registrasi

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian registrasi terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan Admin mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Admin sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Admin berada pada halaman “Halaman Admin”.

5. Post-Conditions

Akun Moderator berhasil tersimpan pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Akun Moderator

1. Use Case Name

Mengubah akun Moderator

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam mengubah data-data akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Moderator hanya berkisar data pribadi, *password*, dan identitas pribadi akun Moderator.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Ubah Akun”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk perubahan akun Moderator.
3. Moderator mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Moderator menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data perubahan akun Moderator.
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun berhasil diubah.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian perubahan akun

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian data perubahan akun terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan Moderator mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Akun Moderator berhasil terubah pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus Akun Moderator

1. Use Case Name

Menghapus akun Moderator

1.1 Brief Description

Mekanisme Admin dalam menghapus akun Moderator dari sistem Gudang Proyek.

1.2 Primary Actor

Admin

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Admin	Sistem
1. Admin menekan tombol “Hapus Akun”.	
	2. Sistem menampilkan halaman “Hapus Akun Mod”.
3. Admin memasukan ID akun Moderator yang ingin dihapus.	
4. Admin menekan tombol “Kirim”.	
	5. Sistem melakukan pengecekan ID dengan akun Moderator yang sesuai.
	6. Sistem menampilkan notifikasi akun Moderator berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan ID akun

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pengecekan ID tidak ditemukan akun Moderator yang sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan ID dan Admin mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Admin sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Admin berada pada halaman “Halaman Admin”.

5. Post-Conditions

Akun Moderator berhasil terhapus dari sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Halaman Akun Moderator

1. Use Case Name

Melihat halaman akun Moderator

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam melihat data-data akun Moderator pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar *report* yang telah dibuat oleh User.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Lihat Profil Saya”.	
	2. Sistem menampilkan halaman “Halaman Moderator”.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

“Halaman Moderator” tampil dengan data-data yang berasal dari akun Moderator.

6. Extension Points

Jika sudah berhasil masuk ke halaman akun, Moderator dapat melakukan proses hapus akun User. Kemudian, *use case* akan berlanjut ke *use case* hapus akun User.

Use-Case Specification : Menghapus Akun User

1. Use Case Name

Menghapus akun User

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam menghapus akun User dari sistem Gudang Proyek.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Hapus Akun”.	
	2. Sistem menampilkan <i>drop down</i> . Pada <i>drop down</i> terdapat form untuk mengisi ID User yang akan dihapus.
3. Moderator memasukan ID akun User yang ingin dihapus.	
4. Moderator menekan tombol “Hapus”.	
	5. Sistem melakukan pengecekan ID dengan akun User yang sesuai.
	6. Sistem menampilkan notifikasi akun User berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan ID akun

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pengecekan ID tidak ditemukan akun User yang sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan ID dan Moderator mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Akun User berhasil terhapus dari sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Halaman Akun Developer

1. Use Case Name

Melihat halaman akun Developer

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam melihat data-data akun Developer pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar testimoni dari Klien yang membahas hasil kinerja Developer terhadap suatu proyek yang telah diselesaikannya.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User mengarahkan kursor ke <i>username</i> Developer.	
	2. Sistem menampilkan <i>drop down</i> .
3. Public_User menekan tombol "Lihat Profile".	
	4. Sistem melakukan pengecekan ID dengan akun Developer yang sesuai.
	5. Sistem menampilkan halaman "Halaman Developer".

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_user sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

5. Post-Conditions

“Halaman Developer” tampil dengan data-data yang berasal dari akun Developer.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Akun Developer

1. Use Case Name

Mengubah akun Developer

1.1 Brief Description

Mekanisme Developer dalam mengubah data-data akun Developer pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Developer hanya berkisar data pribadi, *password*, dan identitas pribadi akun Klien.

1.2 Primary Actor

Developer

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Developer	Sistem
1. Developer menekan tombol “Ubah Akun”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk perubahan akun Developer.
3. Developer mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Developer menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data perubahan akun Developer.
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun berhasil diubah.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian perubahan akun

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian data perubahan akun terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan Developer mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Developer sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Developer berada pada halaman “Halaman Developer”.

5. Post-Conditions

Akun Developer berhasil terubah pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Halaman Akun Klien

1. Use Case Name

Melihat halaman akun Klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam melihat data-data akun Klien pada sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini, juga terlihat daftar *thread* yang telah dibuat oleh Klien.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User mengarahkan kursor ke <i>username</i> Klien.	
	2. Sistem menampilkan <i>drop down</i> .
3. Public_User menekan tombol “Lihat Profile”.	
	4. Sistem melakukan pengecekan ID dengan akun Klien yang sesuai.
	5. Sistem menampilkan halaman “Halaman Klien”.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_user sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

5. Post-Conditions

“Halaman Klien” tampil dengan data-data yang berasal dari akun Klien.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Akun Klien

1. Use Case Name

Mengubah akun Klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam mengubah data-data akun Klien pada sistem Gudang Proyek. Perubahan data-data akun Klien hanya berkisar data pribadi, *password*, dan identitas pribadi akun Klien.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan tombol “Ubah Akun”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk perubahan akun Klien.
3. Klien mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Klien menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data perubahan akun Klien.
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa akun berhasil diubah.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian perubahan akun

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian data perubahan akun terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan Klien mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Klien berada pada halaman “Halaman Klien”.

5. Post-Conditions

Akun Klien berhasil terubah pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Membuat Sebuah *Thread*

1. Use Case Name

Membuat sebuah *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam membuat sebuah *thread* untuk proyek yang akan dimintanya. Data-data yang akan dimasukkan berupa judul proyek, lokasi, harga, tenggat waktu (*deadline*), *status* proyek, Developer yang ter-*assign*, dan deskripsi singkat mengenai proyek tersebut.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan ikon bergambar “+”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk pembuatan <i>thread</i> baru.
3. Klien mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Klien menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data <i>thread</i> .
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>thread</i> sudah berhasil dibuat.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian *thread*

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian data *thread* terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan klien mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Klien berada pada halaman “Halaman Klien”.

5. Post-Conditions

Klien berhasil membuat *thread* pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Sebuah *Thread*

1. Use Case Name

Mengubah sebuah *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam mengubah isi dari sebuah *thread* untuk proyek yang dibuat oleh Klien tersebut. Data-data yang dapat diubah berupa judul proyek, lokasi, harga, tenggat waktu (*deadline*), *status* proyek, Developer yang ter-assign, dan deskripsi singkat mengenai proyek tersebut.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan tombol “Ubah Thread”.	
	2. Sistem menampilkan halaman pengisian form untuk pembuatan <i>thread</i> .
3. Klien mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Klien menekan tombol “Simpan” setelah selesai mengisi form.	
	5. Sistem memeriksa format pengisian data <i>thread</i> .
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>thread</i> sudah berhasil berubah.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan format pengisian *thread*

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-5. Jika pada saat pemeriksaan format pengisian data *thread* terjadi kesalahan format pengisian, maka sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan format pada bagian isian yang salah dan klien mengulangi kembali ke langkah 3 pada *basic flow*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Klien berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Klien berhasil mengubah *thread* pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

Jika Klien mengganti status thread menjadi “Selesai”, maka Klien akan teralihkan ke *use case* “Membuat testimoni”.

Use-Case Specification : Menghapus Sebuah *Thread* dari Akun Klien

1. Use Case Name

Menghapus sebuah *thread* dari akun Klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam menghapus sebuah *thread* untuk proyek yang dibuat oleh Klien tersebut.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan ikon bergambar tempat sampah.	
	2. Sistem menampilkan opsi <i>checkboxlist</i> yang terletak di sebelah kiri setiap judul <i>thread</i> .
3. Klien memilih <i>thread</i> yang ingin dihapusnya.	
4. Klien menekan tombol “Hapus” setelah selesai memilih.	
	5. Sistem menampilkan notifikasi pertanyaan apakah Klien yakin dengan pilihannya.
6. Klien menekan tombol “Ya”.	
	7. Sistem memproses penghapusan <i>thread</i> .
	8. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>thread</i> sudah berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Klien berada pada halaman “Halaman Klien”.

5. Post-Conditions

Klien berhasil menghapus *thread* dari sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus Sebuah *Thread* dari Daftar *Thread*

1. Use Case Name

Menghapus sebuah *thread* dari daftar *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam menghapus sebuah *thread* pada daftar *thread*. Moderator dapat menghapus *thread* apapun yang berada pada daftar *thread*.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan ikon bergambar tempat sampah.	
	2. Sistem menampilkan opsi <i>checklist</i> yang terletak di sebelah kiri setiap judul <i>thread</i> .
3. Moderator memilih <i>thread</i> yang ingin dihapusnya.	
4. Moderator menekan tombol “Hapus” setelah selesai memilih.	
	5. Sistem menampilkan notifikasi pertanyaan apakah Moderator yakin dengan pilihannya.
6. Moderator menekan tombol “Ya”.	
	7. Sistem memproses penghapusan <i>thread</i> .
	8. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>thread</i> sudah berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

Moderator berhasil menghapus *thread* dari sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Daftar *Thread* yang Tersedia

1. Use Case Name

Melihat daftar *thread* yang tersedia

1.1 Brief Description

Mekanisme Dev_User dalam melihat daftar *thread* yang tersedia dalam sistem Gudang Proyek. Pada halaman ini juga, Dev_User dapat membaca aturan dan pemberitahuan, melihat daftar *thread* yang telah di-sticky, mengurutkan daftar *thread*, dan mencari *thread* yang diinginkan.

1.2 Primary Actor

Dev_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Dev_User	Sistem
1. Dev_User menekan tulisan “Beranda”.	
	2. Sistem menampilkan daftar <i>thread</i> yang tersedia.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Dev_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

5. Post-Conditions

Daftar *thread* tampil pada halaman “Daftar Thread”.

6. Extension Points

Jika sudah berhasil masuk ke dalam halaman daftar *thread*, Dev_user dapat mengurutkan daftar *thread* dan mencari *thread* yang diinginkan dengan *keyword* tertentu.

Use-Case Specification : Mengubah Daftar *Sticky Thread*

1. Use Case Name

Mengubah daftar *sticky thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam mengubah daftar *sticky thread*. *Sticky thread* sendiri adalah *thread-thread* teratas yang selalu berada di atas *thread* lainnya.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator memilih <i>thread</i> yang akan di- <i>sticky</i> dengan menekan tombol “Sticky”.	
	2. Sistem meminta menampilkan peringatan dan meminta konfirmasi untuk men- <i>sticky thread</i> yang dipilih.
3. Mengonfirmasi <i>thread</i> yang akan di- <i>sticky</i> .	
	4. Sistem mengubah status <i>sticky thread</i> menjadi <i>true</i> .
	5. Sistem menampilkan kembali halaman “Daftar Thread” dengan <i>thread</i> yang telah di- <i>sticky</i> berada diatas <i>thread</i> yang lain.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Moderator berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

Thread yang telah di-*sticky* menjadi *thread* teratas pada halaman “Daftar Thread” (terletak di atas *thread-thread* lainnya).

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengurutkan Daftar *Thread*

1. Use Case Name

Mengurutkan daftar *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Dev_User dalam mengurutkan daftar *thread* berdasarkan preferensi yang diinginkan.

1.2 Primary Actor

Dev_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Dev_User	Sistem
1. Dev_User memilih pilihan pengurutan yang ada pada <i>dropdown</i> “Urutkan berdasarkan”.	
	2. Sistem menampilkan daftar <i>thread</i> sesuai dengan preferensi yang telah dipilih.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Dev_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Dev_User berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

Daftar *thread* tampil dengan terurut berdasarkan preferensi yang telah dipilih.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mencari *Thread*

1. Use Case Name

Mencari *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Dev_User dalam melakukan pencarian terhadap *thread*.

1.2 Primary Actor

Dev_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Dev_User	Sistem
1. Dev_User mengisi <i>text field</i> “cari proyek” dengan kata kunci yang diinginkan.	
2. Dev_User menekan tombol enter.	
	3. Sistem menampilkan daftar <i>thread</i> yang sesuai dengan kata kunci.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Hasil Pencarian kosong

Jika langkah 3 tidak mendapatkan hasil, maka sistem akan menampilkan pop-up dan mengalihkan Dev_User kembali ke halaman utama.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Dev_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Dev_User berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

Daftar *thread* menampilkan *thread-thread* yang sesuai dengan kata kunci.

6. Extension Points
N/A

Use-Case Specification : Melihat Isi Sebuah *Thread*

1. Use Case Name

Melihat Isi Sebuah *thread*

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam melihat isi sebuah *thread*. Pada halaman ini juga, Public_User dapat melihat komentar-komentar yang telah dibuat oleh Public_User lain.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User masuk ke salah satu <i>thread</i> dari daftar <i>thread</i> (dengan meng-klik salah satu <i>thread</i> dari daftar <i>thread</i>).	
	2. Sistem menampilkan isi dari <i>thread</i> yang telah dipilih.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Public_User berada pada halaman “Daftar Thread”.

5. Post-Conditions

Isi dari sebuah *thread* yang telah dipilih tampil pada halaman “Isi Thread”.

6. **Extension Points**

Jika sudah berhasil masuk ke halaman isi sebuah *thread* Public_User dapat melakukan:

- Menghapus komentar sendiri
- Mengubah komentar
- Menbuat komentar

Use-Case Specification : Membuat Komentar

1. Use Case Name

Membuat komentar

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam membuat komentar pada sebuah *thread*. Setiap komentar Public_User akan tersimpan pada *thread* tersebut hingga *thread* tersebut terhapus atau komentar tersebut dihapus sendiri.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User menekan tombol “Reply”.	
	2. Sistem menampilkan form komentar.
3. Public_User mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Public_User menekan tombol “Kirim”.	
	5. Sistem menyimpan komentar dari Public_User pada <i>thread</i> .
	6. Sistem mengarahkan ke halaman “Isi Thread” dan menampilkan notifikasi bahwa komentar berhasil di-kirim.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Public_User berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Komentar berhasil tersimpan dan ditampilkan pada halaman “Isi Thread”.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Komentar

1. Use Case Name

Mengubah komentar

1.1 Brief Description

Mekanisme Public_User dalam mengubah komentar yang telah dibuatnya pada sebuah *thread*. Komentar yang dapat diubah oleh Public_User hanya komentar yang telah dibuatnya sendiri.

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User menekan tombol “Edit” pada komentarnya yang ingin diubah.	
	2. Sistem menampilkan form komentar.
3. Public_User mengubah isi form yang ditampilkan sistem.	
4. Public_User menekan tombol “Kirim”.	
	5. Sistem menyimpan komentar dari Public_User pada <i>thread</i> .
	6. Sistem mengantar ke halaman “Isi Thread” dan menampilkan notifikasi bahwa komentar berhasil dikirim.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Public_User berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Komentar berhasil terubah dan ditampilkan pada halaman “Isi Thread”.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus Komentar Sendiri

1. Use Case Name

Menghapus Komentar Sendiri

1.1 Brief Description

Mekanisme User dalam menghapus komentarnya sendiri pada isi sebuah *thread*. User tidak dapat menghapus komentar yang telah dibuat oleh User lain pada sebuah *thread* (hanya komentar yang telah dibuat oleh dirinya sendiri yang dapat dihapus).

1.2 Primary Actor

Public_User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Public_User	Sistem
1. Public_User menekan tombol “Hapus” pada komentarnya yang ingin dihapus.	
	2. Sistem menampilkan peringatan.
3. Public_User mengonfirmasi penghapusan komentar.	
	4. Sistem menghapus komentar yang dipilih dari <i>thread</i> .
	5. Sistem mengantar ke halaman “Isi Thread” dan menampilkan notifikasi bahwa komentar berhasil di-hapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Public_User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Public_User berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Komentar berhasil terhapus dan tidak ditampilkan pada halaman “Isi Thread”.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus Komentar User

1. Use Case Name

Menghapus Komentar User

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam menghapus komentar pada isi sebuah *thread*. Moderator dapat menghapus komentar apapun pada sebuah *thread*.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Hapus” pada komentar yang ingin dihapus.	
	2. Sistem menampilkan peringatan.
3. Moderator mengonfirmasi penghapusan komentar.	
	4. Sistem menghapus komentar yang dipilih dari <i>thread</i> .
	5. Sistem me-- <i>redirect</i> ke halaman <i>thread</i> dan menampilkan notifikasi bahwa komentar berhasil di-hapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Moderator berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Komentar berhasil terhapus dan tidak ditampilkan pada halaman “Isi Thread”.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Membuat Testimoni

1. Use Case Name

Membuat testimoni

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam membuat testimoni mengenai kinerja Developer terhadap proyek yang telah diselesaikan oleh Developer tersebut.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
	1. Sistem menampilkan form pengisian testimoni Developer.
2. Klien memasukkan testimoni berupa <i>rating</i> dan deskripsi hasil kinerja Developer.	
3. Klien menekan tombol “Kirim”.	
	4. Sistem akan menyimpan testimoni dari Klien pada akun Developer.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.
Developer telah ter-*assign* pada *thread* tersebut.
Status *thread* telah “Selesai”.

5. Post-Conditions

Testimoni dari Klien tersimpan dalam akun Developer.

6. Extension Points
N/A

Use-Case Specification : Membuat *Report*

1. Use Case Name

Membuat *report*

1.1 Brief Description

Mekanisme User dalam membuat *report*/laporan terhadap komentar atau *thread* yang dianggap menyalahi aturan forum. User akan mengisi alasan mengapa ia melakukan pelaporan tersebut agar bisa diproses lebih lanjut oleh Moderator.

1.2 Primary Actor

User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

User	Sistem
1. User menekan tombol “Report This”.	
	2. Sistem menampilkan halaman form penjelasan <i>report</i> /laporan.
3. Klien/developer mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Klien/developer menekan tombol “Simpan”.	
	5. Sistem menampilkan notifikasi pertanyaan apakah klien/moderator yakin dengan <i>report</i> yang akan dilakukannya.
6. Klien memilih tombol “Ya”.	
	7. Sistem memproses <i>report</i> yang dilakukan User.
	8. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>report</i> berhasil dikirim ke Moderator.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

User sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

User berada pada halaman “Isi Thread”.

5. Post-Conditions

Report dari User masuk ke dalam akun Moderator.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus *Report*

1. Use Case Name

Menghapus *report*

1.1 Brief Description

Mekanisme moderator dalam menghapus *report* yang dilaporkan oleh User.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Hapus”.	
	2. Sistem menampilkan notifikasi pertanyaan apakah moderator yakin dengan pilihannya.
3. Moderator memilih tombol “Ya”.	
	4. Sistem memproses penghapusan <i>report</i> .
	5. Sistem menampilkan notifikasi bahwa <i>report</i> sudah berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Isi Report”.

5. Post-Conditions

Report dari User berhasil terhapus dari akun Moderator.

6. Extension Points
N/A

Use-Case Specification : Melihat Isi *Report*

1. Use Case Name

Melihat isi *report*

1.1 Brief Description

Mekanisme moderator dalam melihat isi *report* yang dilaporkan oleh User.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator memilih <i>report</i> dari daftar <i>report</i> .	
	2. Sistem menampilkan isi <i>report</i> yang terpilih.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Isi *report* dari User tampil pada halaman “Isi Report”.

6. Extension Points

Jika sudah berhasil masuk ke salah satu isi *report*, Moderator dapat melakukan proses hapus *report* tersebut. Kemudian, *use case* akan berlanjut ke *use case* menghapus *report*.

Use-Case Specification : Membuat Pengumuman dan Aturan

1. Use Case Name

Membuat pengumuman dan aturan

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam membuat pengumuman dan aturan pada sistem. Pengumuman dan aturan ini nantinya akan ditampilkan pada sistem melalui suatu halaman.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Buat Pengumuman & Aturan”.	
	2. Sistem menampilkan form pengumuman dan aturan.
3. Moderator mengisi form yang ditampilkan sistem.	
4. Moderator menekan tombol “Simpan”.	
	5. Sistem mengantarkan Moderator kembali ke halaman utama mereka dan menampilkan notifikasi bahwa pengumuman dan aturan berhasil dibuat.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Pengumuman dan aturan yang telah dibuat oleh Moderator berhasil tersimpan pada sistem Gudang Proyek (yang kemudian akan ditampilkan pada halaman “Daftar Thread” dan “Otentikasi Klien”).

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Mengubah Pengumuman dan Aturan

1. Use Case Name

Mengubah pengumuman dan aturan

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam mengubah pengumuman dan aturan pada sistem.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Ubah Pengumuman & Aturan”.	
	2. Sistem menampilkan daftar pengumuman dan aturan yang akan dipilih untuk diubah.
3. Moderator memilih pengumuman dan aturan yang ingin diubah.	
4. Moderator membuat perubahan pada pengumuman dan aturan yang telah dipilih	
5. Moderator menekan tombol “Simpan”	
	6. Sistem mengalihkan moderator kembali ke halaman “Halaman Moderator” mereka dan menampilkan notifikasi bahwa pengumuman dan aturan berhasil diubah.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Moderator berhasil mengubah pengumuman dan aturan pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Menghapus Pengumuman dan Aturan

1. Use Case Name

Menghapus pengumuman dan aturan

1.1 Brief Description

Mekanisme Moderator dalam menghapus pengumuman dan aturan yang dianggap tidak berlaku lagi dari sistem.

1.2 Primary Actor

Moderator

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Moderator	Sistem
1. Moderator menekan tombol “Hapus Pengumuman & Aturan”.	
	2. Sistem menampilkan daftar pengumuman dan aturan yang akan dipilih untuk dihapus.
3. Moderator memilih pengumuman dan aturan yang ingin dihapus.	
4. Moderator menekan tombol “Simpan”	
	5. Sistem mengalihkan moderator kembali ke halaman “Halaman Moderator” mereka dan menampilkan notifikasi bahwa pengumuman dan aturan berhasil dihapus.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Moderator sudah masuk ke dalam sistem Gudang Proyek.

Moderator berada pada halaman “Halaman Moderator”.

5. Post-Conditions

Moderator berhasil menghapus pengumuman dan aturan pada sistem Gudang Proyek.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Melihat Pengumuman dan Aturan untuk Klien

1. Use Case Name

Melihat pengumuman dan aturan untuk klien

1.1 Brief Description

Mekanisme Klien dalam melihat pengumuman dan aturan yang telah dibuat oleh Moderator. Pengumuman dan aturan ini akan muncul secara otomatis sesaat setelah Klien berhasil *login*.

1.2 Primary Actor

Klien

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Klien	Sistem
1. Klien menekan tombol “Alihkan ke Beranda”.	
	2. Sistem mengarahkan Klien ke halaman “Halaman Klien”.

2.2 Alternative Flows

N/A

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

Klien berhasil masuk (*login*) ke dalam sistem Gudang Proyek.

5. Post-Conditions

Klien akan diarahkan ke halaman “Halaman Klien”.

6. Extension Points

N/A

Use-Case Specification : Lupa Password

1. Use Case Name

Lupa password

1.1 Brief Description

Mekanisme User dalam meminta *password* akunnya yang terdaftar pada sistem. *Password* akun User ini akan dikirim melalui *email* User yang terdaftar pada sistem.

1.2 Primary Actor

User

1.3 Secondary Actor

N/A

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

User	Sistem
1. User menekan tombol “Lupa Password”.	
	2. Sistem akan menampilkan halaman “Form Lupa Password”.
3. User memasukkan <i>username</i> , <i>email</i> , dan <i>secret question</i> akun User yang terdaftar pada sistem.	
	4. Sistem akan memverifikasi <i>username</i> , <i>email</i> , dan <i>secret question</i> akun User yang terdaftar pada sistem.
	5. Sistem akan mengirimkan <i>password</i> akun User ke <i>email</i> User yang terdaftar pada sistem.
	6. Sistem akan menampilkan notifikasi bahwa <i>password</i> telah terkirim ke <i>email</i> User.

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Kesalahan saat memverifikasi *username*, *email*, atau *secret question* akun User

Terjadi pada *basic flow* langkah ke-4. Jika pada saat memverifikasi *username*, *email*, dan *secret question* akun User terjadi kesalahan, maka sistem akan kembali menampilkan halaman “Form Lupa Password” (langkah ke-2) dan User mengulangi kembali langkah ke-3 pada *basic flows*.

3. Special Requirements

N/A

4. Pre-Conditions

User berada pada halaman “Login Klien” atau “Login Developer”.

5. Post-Conditions

User mendapatkan *email* dari sistem yang berisi *password* akunnya.

6. Extension Points

N/A

6. Supplementary Specification

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

[Total = 40]

1. Introduction

Dokumen Supplementary Specification (SS) ini akan memaparkan spesifikasi non-fungsional dari Gudang Proyek, sistem berbasis web. Selain itu, dokumen ini juga yang akan memberikan penjabaran yang lebih jelas bersama dengan dokumen Use Case Diagram dan Use Case Specification.

1.1 Purpose [3]

Tujuan dari dokumen ini adalah untuk menjelaskan kebutuhan-kebutuhan nonfungsional dari Gudang Proyek

1.2 Scope [3]

Penjelasan mengenai ruang lingkup pengembangan aplikasi Gudang Proyek dalam dokumen *Supplementary Specification* mencakup:

- *Usability*
- *Reliability*
- *Performance*
- *Supportability*
- *Design Constraint*
- *Online user documentation and help system requirements*
- *Purchased component*
- *Interface*
- *Licensing requirement*
- *Legal, copyright*, dan catatan lainnya
- *Applicable standard*

1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations (N/A)

Tidak ada.

1.4 References (N/A)

Tidak ada.

1.5 Overview (N/A)

Tidak ada.

2. Functionality (N/A)

Tidak ada.

3. Usability [3]

3.1 Navigation

- Terdapat menu navigasi di bagian atas setiap halaman pada sistem
- Pengguna tidak akan menemukan subsistem yang tidak memiliki menu navigasi.

3.2 Consistency

- Tema tampilan setiap halaman pada sistem konsisten
- Menggunakan istilah secara konsisten

3.3 Language

- Bahasa dasar yang digunakan merupakan Bahasa Indonesia
- Beberapa istilah menggunakan bahasa asing. Misal, *developer*, *thread*
- Menggunakan istilah secara konsisten

3.4 Accessibility

- Sistem hanya dapat diakses dengan koneksi internet.
- Untuk mengakses fitur sistem, pengguna diwajibkan untuk *login* dengan akun yang dimiliki

3.5 Adaptation

- Waktu maksimal yang diperlukan pengguna yang masih baru terhadap aplikasi Gudang Proyek agar dapat menggunakan aplikasi dengan lancar adalah 15 menit.

4. Reliability [3]

4.1 Availability

- Sistem dapat diakses dengan menggunakan internet 24 jam sehari, 7 hari seminggu.

4.2 Mean Time Between Failures (MTBF)

- Rata-rata selang waktu antar kegagalan sistem adalah 6 bulan atau lebih.

4.3 Mean Time To Repair (MTTR)

- Masalah pada sistem akan diselesaikan dalam waktu maksimum 3 hari

4.4 Maximum bugs or Defect rate

- Diharapkan bugs maksimum yang terdapat pada sistem sekitar 3 bugs/KLOC (*thousands lines of code*)

4.5 Bugs or Defect rate

Ada 3 jenis kategori bugs yaitu:

- *Minor bug*, yaitu gangguan yang menyebabkan pengguna merasa tidak nyaman dalam menggunakan aplikasi ini, misalnya koneksi internet pengguna yang tidak stabil menyebabkan proses update data yang dilakukan pengguna seringkali gagal.
- *Significant bug*, yaitu gangguan yang menyebabkan tidak berjalannya salah satu fitur yang terdapat pada sistem misalnya, terjadi kesalahan implementasi pada komentar *thread* sehingga pengguna tidak dapat menambahkan komentar
- *Critical bug*, yaitu gangguan yang menyebabkan sistem tidak dapat berjalan dengan baik, misalnya terjadi exception yang menyebabkan sistem crash.

5. Performance[3]

5.1 Response Time

- Agar pengguna dapat nyaman menggunakan aplikasi ini, maka sistem harus memberikan respon untuk setiap permintaan pengguna maksimal 5 detik.

5.2 Throughput

- *Throughput* tergantung kepada koneksi internet pengguna, rata-rata 100KB transaksi data per detik.

5.3 Capacity

- Sistem dapat mengakomodasi sebanyak 1.000 pengguna dalam waktu yang bersamaan

5.4 Resource Utilization

- Utilisasi memori pada server untuk web admin tidak melebihi 70% memori yang tersedia.
- Utilisasi memori pada harddisk untuk web admin tidak melebihi 80% memori yang tersedia

6. Supportability[3]

6.1 Coding Standard

- Aturan standar penulisan kode untuk bahasa pemrograman PHP mengikuti aturan pada tautan berikut: <http://pear.php.net/manual/en/standards.php>.
- Aturan standar penulisan kode untuk bahasa pemrograman HTML mengikuti aturan pada tautan berikut: <http://docs.ckan.org/en/latest/html-coding-standards.html>.

6.2 Class Libraries

- Sistem akan menggunakan pustaka yang disediakan oleh kerangka kerja Yii.

6.3 Maintenance Access

Hak akses untuk melakukan pemeliharaan sistem sepenuhnya akan diserahkan kepada administrator.

7. Design Constraints[3]

7.1 Software Language

- PHP digunakan sebagai *back-end* sistem
- Yii sebagai kerangka kerja (*framework*)
- SQL digunakan untuk mengakses basis data
- HTML, CSS, dan Javascript sebagai bahasa pemrograman *front-end*
- Balsamiq digunakan dalam pembuatan *mockup*

7.2 Development Tools

- Sublime Text 3 sebagai perangkat lunak penyunting teks
- Microsoft PowerPoint sebagai perangkat lunak untuk membuat *slide* presentasi
- Microsoft Word sebagai perangkat lunak untuk membuat dokumen teks
- Google Drive sebagai media kolaborasi dokumen
- draw.io sebagai perangkat lunak untuk membuat diagram

7.3 Architecture and Design

- Pengembangan aplikasi menggunakan paradigma MVC (Model-View-Controller)
- Data disimpan dan dikelola menggunakan DBMS PostgreSQL/MySQL

8. Online User Documentation and Help System Requirements [3]

Akan disediakan halaman Petunjuk Penggunaan sebagai pedoman untuk menggunakan sistem ini.

9. Purchased Components (N/A)

Tidak Ada

10. Interfaces

10.1 User Interfaces[3]

- Halaman Login Utama
Halaman ini merupakan halaman awal dari sistem dimana *user* dapat memilih *login* sebagai *developer* atau klien.
- Halaman Login Klien
Halaman ini merupakan halaman *login* untuk klien, tempat klien memasukkan *username* dan *password*.
- Halaman Login Developer
Halaman ini disediakan oleh CAS JUITA yang berfungsi untuk mengautentikasi pengguna untuk masuk ke dalam sistem.
- Halaman Register Klien
Halaman ini menampilkan borang yang diisi untuk mendaftar sebagai klien.
- Halaman Register Developer
Halaman ini menampilkan borang yang diisi untuk mendaftar sebagai *developer*.
- Halaman Klien
Halaman awal klien ketika masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan seluruh *thread* yang telah dibuat oleh klien dan profil singkat dari klien. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk membuat *thread* baru.
- Halaman Developer
Halaman awal ketika *developer* masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini

ditampilkan pemberitahuan, seluruh *thread* yang telah dibuat oleh seluruh klien.

- Halaman Daftar *Thread*
Pada halaman ini ditampilkan seluruh *thread* dalam bentuk daftar (*list*)
- Halaman Isi *Thread*
Pada halaman ini ditampilkan isi *thread* secara keseluruhan. Pada halaman ini juga ditampilkan komentar pada *thread* yang bersangkutan.
- Halaman Login Khusus
Halaman ini merupakan halaman login dimana *user* dapat memilih login sebagai admin atau moderator.
- Halaman Login Moderator
Halaman yang digunakan untuk login sebagai moderator dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah diberikan.
- Halaman Login Admin
Halaman yang digunakan untuk login sebagai admin dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.
- Halaman Moderator
Halaman moderator merupakan halaman awal ketika moderator masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan list *thread* yang bermasalah dan profil singkat dari moderator.
- Halaman Admin
Halaman ini merupakan halaman awal ketika admin masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan laporan *bug*.
- Halaman Hapus Akun User
Halaman ini digunakan untuk mencari akun *user* yang akan dihapus dan menghapusnya.
- Halaman Hapus Akun Moderator
Halaman ini digunakan untuk mencari akun moderator yang akan dihapus dan menghapusnya.

10.2 Hardware Interfaces[3]

Aplikasi ini tidak membutuhkan antarmuka perangkat keras yang rumit karena penyimpanan dan pengelolaan data telah diatur oleh DBMS.

10.3 Software Interfaces[3]

Sistem akan berinteraksi dengan antarmuka CAS JUITA.

10.4 Communications Interfaces[3]

Sistem membutuhkan koneksi internet.

11. Licensing Requirements (N/A)

12. Legal, Copyright and Other Notices[3]

Dokumen yang berkaitan dengan hukum dan legalisasi atas aplikasi ini akan dibuat di kemudian hari.

13. Applicable Standards (N/A)

7. Glossary

(N/A)

Gudang Proyek

B07

DOCUMENT HISTORY

Version	Revision Notes	Author	Approved By	Date
1.0	Version 1.0	B07		27 Februari 2015

1. Introduction (N/A)

N/A

Purpose (N/A)

N/A

Scope (N/A)

N/A

References (N/A)

N/A

Overview (N/A)

N/A

2. Definitions (N/A)

N/A

<aTerm> (N/A)

N/A

<anotherTerm> (N/A)

N/A

<aGroupofTerms> (N/A)

N/A

<aGroupTerm> (N/A)

N/A

<anotherGroupTerm> (N/A)

N/A

<aSecondGroupOfTerms>

N/A

<yetAnotherGroupTerm> (N/A)

N/A

<andAnotherGroupTerm> (N/A)

N/A