

# Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web

**Dipersiapkan Untuk:**  
**Proyek Akhir Tahun II**

**Dipersiapkan oleh:**

NIM 11322007	Putri Tamara Gultom
NIM 11322023	Mananda Atalya Tambun
NIM 11322037	Hasan Sinaga
NIM 11322052	Blessherin Gabriela Pangaribuan

**Untuk:**  
**Institut Teknologi Del**  
**Desa Sitoluama, Laguboti, Sumatera Utara**  
**2023/2024**

	<b>Proyek Akhir II 2024</b> <b>Institut Teknologi Del</b>	
---	--	--

## Persetujuan Dokumen

Pihak yang menandatangani dokumen ini menyatakan sudah mereview Dokumen Kebutuhan Perangkat Lunak ini dan mengotorisasi berjalannya proyek Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web. Perubahan dapat dilakukan terhadap dokumen ini dengan koordinasi dan persetujuan kembali dari pihak yang menandatangani dokumen ini atau yang mewakili.

Tandatangan:		Tanggal:
Nama:	Tegar Arifin Prasetyo, S.Si., M.Si	
Sebutan:	Mr	
Jabatan:	Dosen Pembimbing	

Tandatangan:		Tanggal:
Nama:		
Sebutan:		
Jabatan:		

Tandatangan:		Tanggal:
Nama:		
Sebutan:		
Jabatan:		

	<b>Proyek Akhir II 2024</b> <b>Institut Teknologi Del</b>	
---	--	--

### Revision History

Name	Date	Reason For Change	Version

# 1 Pembukaan

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan yang memuat tujuan penulisan dokumen, ruang lingkup, definisi, akronim dan singkatan yang digunakan, aturan penulisan, dokumen rujukan dan ringkasan dokumen.

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini ditulis untuk para *developer* dan *user* sebagai acuan dalam merancang pembangunan Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Website. Tujuan penulisan dokumen ini adalah:

1. Menjelaskan spesifikasi kebutuhan yang dibutuhkan oleh *client* pada sistem yang akan dibangun.
2. Sebagai dokumen rujukan yang menjadi panduan bagi *developer* dalam membangun dan mengembangkan sistem informasi berbasis web.
3. Menjelaskan deskripsi umum sistem, lingkungan kebutuhan sistem, kebutuhan rinci serta kebutuhan lain yang terdapat dalam sistem informasi yang akan dibangun.

## 1.2 Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun

Dokumen ini berisi gambaran umum sistem yang akan dibangun. Kebutuhan spesifikasi dari sistem layanan yang akan digunakan dalam Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Website seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional. *Website* Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige akan membantu masyarakat khususnya kawasan Toba dalam mengetahui informasi fasilitas yang tersedia dan proses pembelian kamar pada Hotel Purnama Balige.

## 1.3 Definisi dan Singkatan

Berikut adalah daftar definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen. Definisi yang digunakan dalam dokumen dijelaskan pada tabel 1.

**Tabel 1 Definisi dan Deskripsi**

No	Istilah	Deskripsi
----	---------	-----------

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 4 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

1.	<i>Developer</i>	Orang yang bertanggung jawab untuk mengembangkan perangkat lunak
2.	<i>Guest</i>	Orang yang menggunakan perangkat lunak untuk mencapai tujuan tertentu
3.	<i>User (Customer)</i>	Orang yang menggunakan perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan mereka
4.	<i>Admin</i>	Orang yang bertanggung jawab dalam mengelola dan mengoperasikan perangkat lunak
5.	<i>Current System</i>	Sistem yang digunakan user dalam mengelola Website Sistem Informasi Hotel Purnama Balige
6.	<i>Requirement</i>	Kegiatan mengumpulkan data dengan tujuan melengkapi informasi dari perangkat lunak yang dibangun
7.	<i>Target System</i>	Sistem/lingkungan dimana perangkat lunak akan diimplementasikan
8.	<i>Development</i>	Proses pengembangan perangkat lunak dari tahap awal hingga tahap akhir
9.	<i>Interface</i>	Metode interaksi antara pengguna dan perangkat lunak
10.	<i>Testing</i>	Proses memvalidasi atau memverifikasi fungsi dan kinerja dari perangkat lunak

**Tabel 2 Singkatan**

No	Akronim dan singkatan	Makna
1.	PA 2	Proyek Akhir 2
1.	ToR	<i>Term Of References</i>
2.	MoM	<i>Minutes of Meeting</i>
4.	SRS	<i>Software Document Specification</i>
5.	BPMN	<i>Business Process Modelling Notation</i>
6.	CRUD	<i>Create, Read, Update and Delete</i>

## 1.4 Aturan Penulisan Dokumen

Aturan penomoran yang digunakan dalam penulisan dokumen website sistem informasi dan pemesanan kamar hotel Balige terlampir pada tabel 3.

**Tabel 3 Aturan Penomoran**

No	Deskripsi Ketentuan
1.	Aturan penamaan dokumen dengan nama SRS-SYP-YYYY-XX Contoh: SRS-PA2-XX-YYYY YYYY: Tahun ajaran pengerjaan proyek XX : Nomor kelompok
2.	Aturan penomoran dan penamaan bab dan sub-bab <ol style="list-style-type: none"><li>Untuk penulisan penomoran bab: 1, 2, 3 Contoh: 1 Pendahuluan</li><li>Untuk penulisan penomoran sub-bab: 1.1, 1.2, 1.3 Contoh: 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen</li><li>Untuk penulisan penomoran sub sub-bab: 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 Contoh: 2.1.1 Current System</li></ol>
3.	Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar <ol style="list-style-type: none"><li>Untuk tabel: Tabel 1 Definisi dan Deskripsi (<i>caption</i> diletakkan di atas tabel)</li><li>Untuk gambar: Gambar 1 Tampilan Halaman Login (<i>caption</i> diletakkan di bawah gambar)</li><li>Jenis font: Times New Roman</li><li>Jenis font caption: Times New Roman</li><li>Jenis font judul: Arial</li><li>Ukuran font: 12</li><li>Ukuran judul: 12</li><li>Ukuran font <i>caption</i>: 10</li></ol>

## 1.5 Referensi

Referensi yang digunakan pada pembuatan dokumen ini adalah:

1. ToR-PA2-07-2024-D3TI

Dokumen ini berisi tentang gambaran umum mengenai sistem, pendekatan dalam melaksanakan pekerjaan, lingkup (*scope*), persyaratan masukan (*input requirement*), dan perkiraan pelaksanaan aktivitas.

2. PiP-PA2-07-2024-D3TI

Dokumen ini berisi tentang rencana pelaksanaan proyek sistem informasi pemesanan kamar hotel purnama Balige berbasis web.

## 1.6 Target Pembaca dan Ringkasan Dokumen

Target pembaca dari dokumen *software requirement specification* ini adalah *project manager, developer, dan user*. Dokumen ini berisi 5 bab dimana setiap bab berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Ringkasan Dokumen**

Bab 1	Bab ini menjelaskan tentang pembukaan, menjelaskan tentang tujuan pembuatan dokumen, ruang lingkup dokumen, daftar istilah dan definisi yang digunakan dalam dokumen-dokumen rujukan dan ringkasan dokumen.
Bab 2	Bab ini menjelaskan tentang Deskripsi Umum, menjelaskan tentang current sistem dan target sistem dari sistem.
Bab 3	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan rinci, menjelaskan tentang fungsifungsi utama yang diberikan ke pengguna, karakteristik pengguna, batasan perangkat yang digunakan dan lingkungan dimana aplikasi akan dikembangkan dan dioperasikan.
Bab 4	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan data, menjelaskan tentang <i>External interface, Functional Description, Data Requirement, NonFunctional Requirement, dan Design Constraint</i>

Bab 5	Bab ini menjelaskan tentang Lampiran bentuk Glossary.
-------	---



## 2 Deskripsi Umum

Pada bab ini memuat tentang deskripsi umum sistem yang sedang berjalan saat ini (*current system*) dan sistem yang akan dibangun (*target system*) oleh *developer*. Bagian-bagian yang dijelaskan mencakup ruang lingkup, proses bisnis, dan prosedur dari setiap proses.

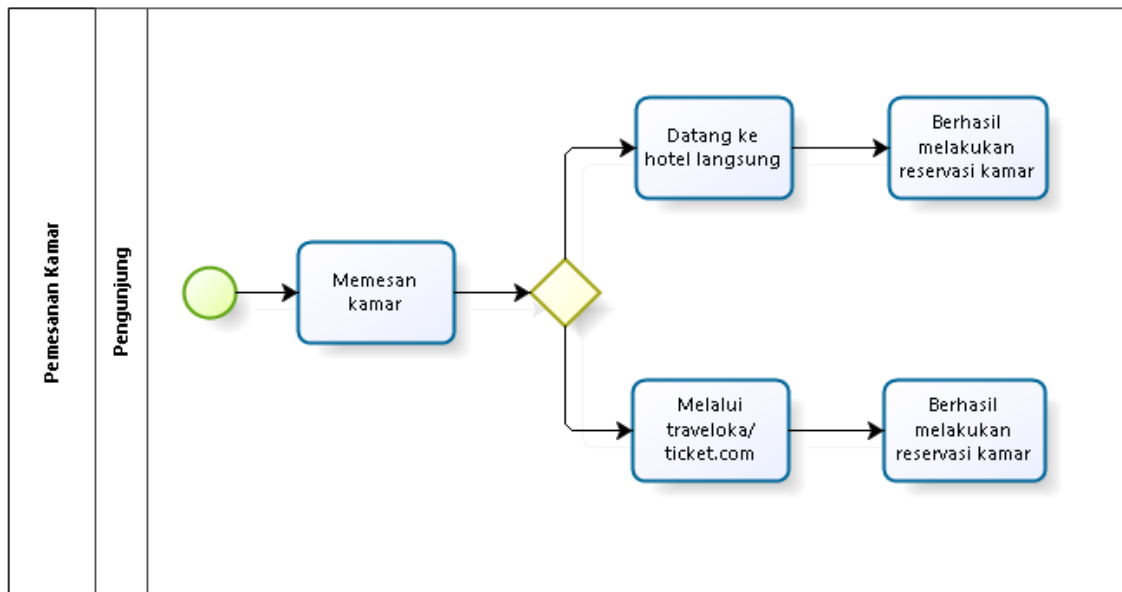
### 2.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun merupakan Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Website. Sistem ini dibangun untuk membantu pengunjung dalam melakukan reservasi online ke Hotel Purnama Balige. Selain itu, sistem juga dibangun untuk membantu Admin dalam mengelola laporan keuangan dan manajemen daftar pengunjung. Pada bab ini menjelaskan mengenai *current system* dan *target system* yang dibangun dan serta fungsi-fungsi yang ada pada target sistem.

#### 2.1.1 Current System

Hotel Purnama Balige adalah salah satu hotel yang terletak di pinggir pantai Danau Toba, Sumatera Utara. Hotel Purnama menghadapi beberapa tantangan kritis dalam manajemen reservasi dan pengelolaan kamar. Saat ini, proses pemesanan kamar masih dilakukan secara manual, yang mengharuskan tamu untuk menghubungi hotel secara langsung untuk melakukan reservasi dimana dapat meningkatkan risiko kesalahan data dan keterlambatan konfirmasi. Integrasi yang kurang terkoordinasi antara informasi ketersediaan kamar dan status operasional hotel dapat menimbulkan kebingungan bagi tamu dan kesulitan manajemen staf. Ketergantungan pada aplikasi pihak ketiga seperti *Traveloka*, *Booking.com* dan *Tiket.com* menghasilkan biaya tambahan dan menghalangi pembangunan merek serta hubungan langsung dengan pelanggan. Oleh karena itu, pengembangan sistem reservasi internal menjadi penting untuk mengatasi tantangan ini, mengurangi ketergantungan pada platform pihak ketiga, meningkatkan efisiensi, dan meminimalkan biaya tambahan. BPMN sistem saat ini dapat dilihat pada gambar 1.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 9 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

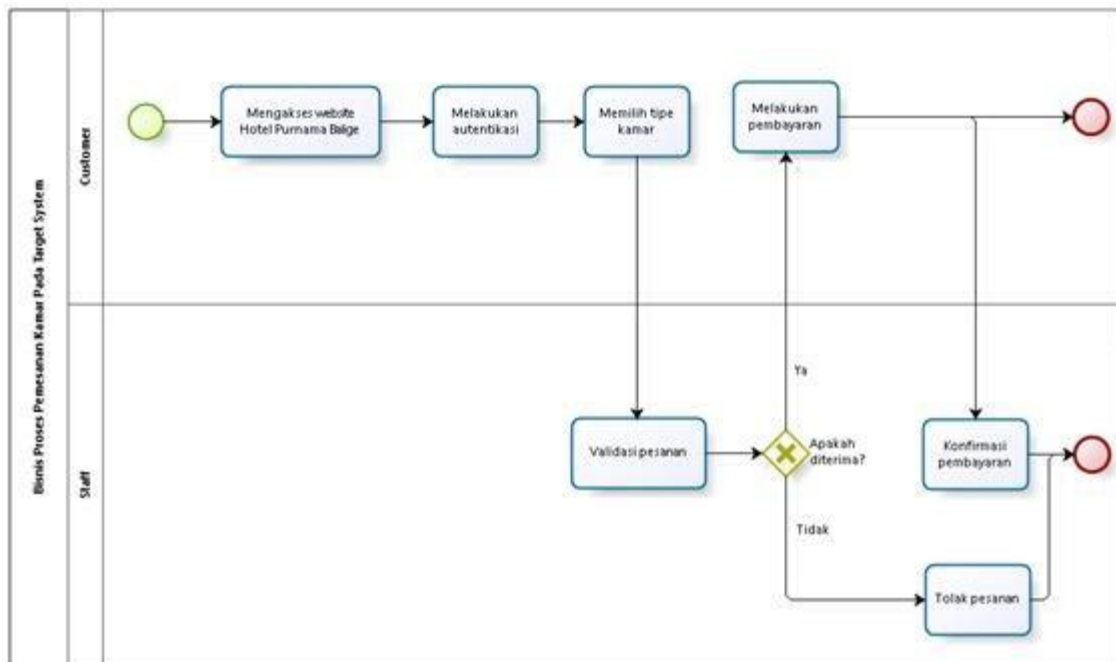


**Gambar 1 BPMN Current System**

### 2.1.2 BPMN Target System

Sistem Informasi Hotel Purnama berbasis website dibuat untuk mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan kamar dan mempermudah pihak hotel dalam membuat laporan pemesanan kamar setiap harinya. Sistem ini akan memungkinkan tamu untuk melakukan reservasi kamar secara online melalui website resmi hotel, dengan kemampuan untuk melihat ketersediaan kamar, jenis kamar, fasilitas, dan harga. Selain itu, sistem akan menyediakan fitur untuk manajemen staf untuk pengelolaan inventaris dan pemeliharaan kamar. Sistem Informasi Hotel Purnama berbasis website menyediakan fitur seperti event, gallery, room n suite, facility, ulasan dan kontak yang dapat diakses oleh member. Guest yang ingin member harus melakukan proses registrasi akun terlebih dahulu dan login

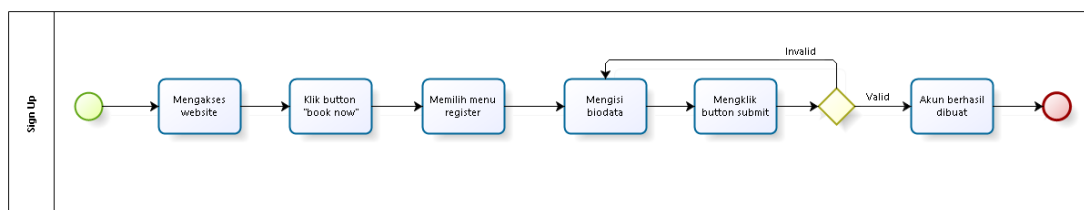
menggunakan akun yang telah didaftarkan. Begitu pula dengan admin, admin harus login untuk dapat mengelola sistem informasi.



Gambar 2 BPMN Target System

### 2.1.2.1 Bisnis Proses Registrasi

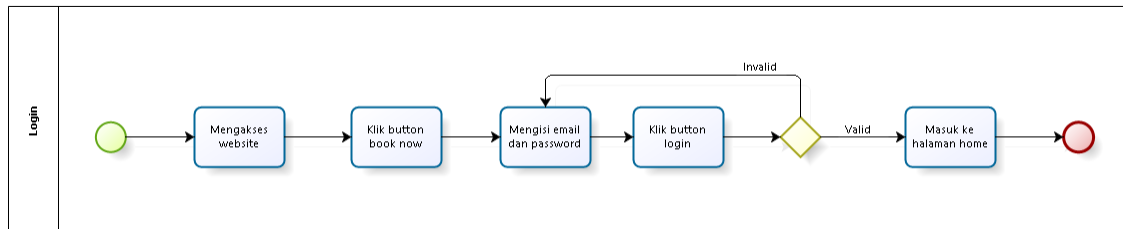
Guest yang ingin menjadi member agar dapat melihat fungsi yang lengkap dari sistem informasi dapat melakukan pendaftaran pada menu sign-up. Guest meng-klik menu sign-up dan sistem akan menampilkan form pendaftaran yang meminta inputan berupa email, password dan konfirmasi password untuk akun member. Apabila proses pendaftaran berhasil maka member dapat beralih ke menu login. Pada gambar 3 dijelaskan mengenai BPMN Sign-Up.



Gambar 3 Bisnis Proses Registrasi

### 2.1.2.2 Bisnis Proses Login

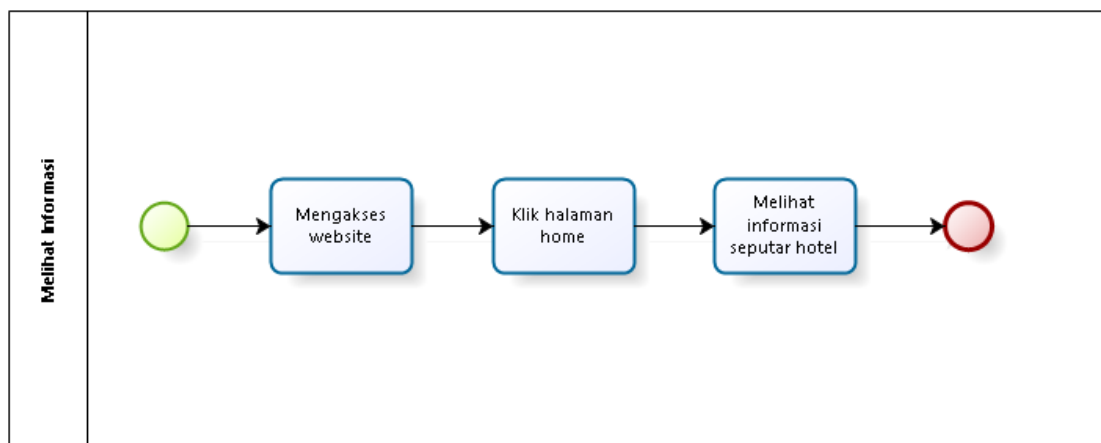
Admin dan Customer dapat login ke dalam sistem informasi dengan menggunakan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah berhasil login, Admin masuk ke halaman dashboard dan Customer masuk ke halaman Home. Pada Gambar 4 dijelaskan mengenai BPMN Login.



Gambar 4 Bisnis Proses Login

### 2.1.2.3 Bisnis Proses Melihat Informasi Home

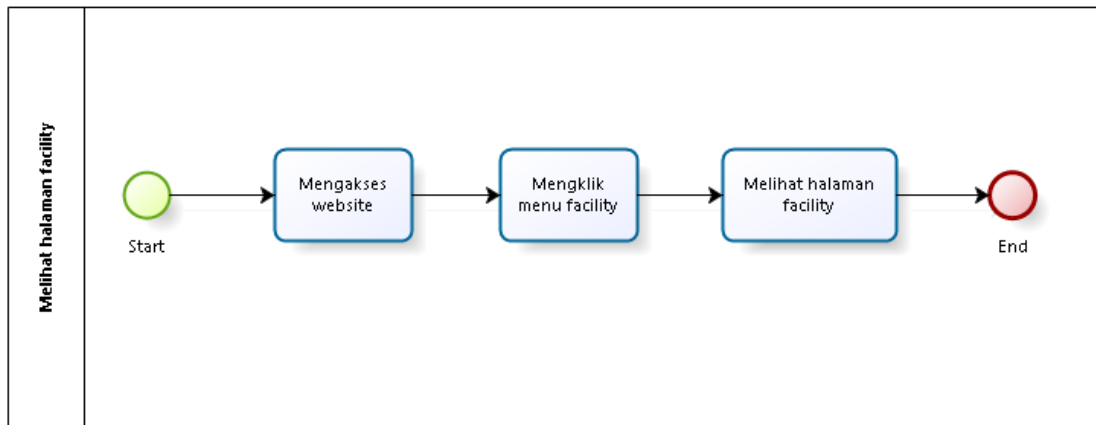
User dapat mengakses halaman Home pada Sistem Informasi Hotel Purnama tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. User dapat melihat halaman home yang disediakan oleh sistem informasi. Pada Gambar dijelaskan mengenai BPMN Halaman Home.



Gambar 5 Bisnis Proses Melihat Informasi Home

### 2.1.2.4 Bisnis Proses Melihat Halaman Facility

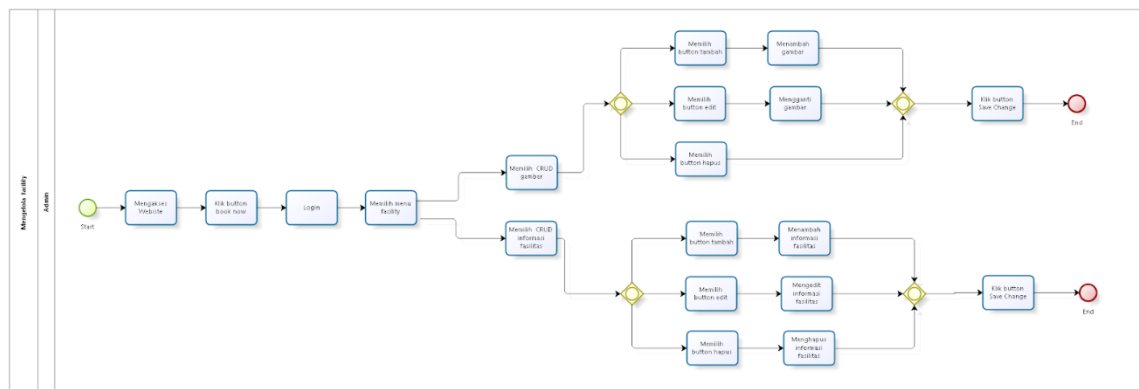
Customer dapat mengakses halaman Facility pada Sistem Informasi Hotel Purnama tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Customer dapat melihat foto-foto dari fasilitas Hotel Purnama yang disediakan oleh sistem informasi. Pada Gambar 6 dijelaskan mengenai BPMN Halaman Facility.



**Gambar 6 BPMN Melihat Halaman Facility**

### 2.1.2.5 Bisnis Proses Mengelola Halaman Facility

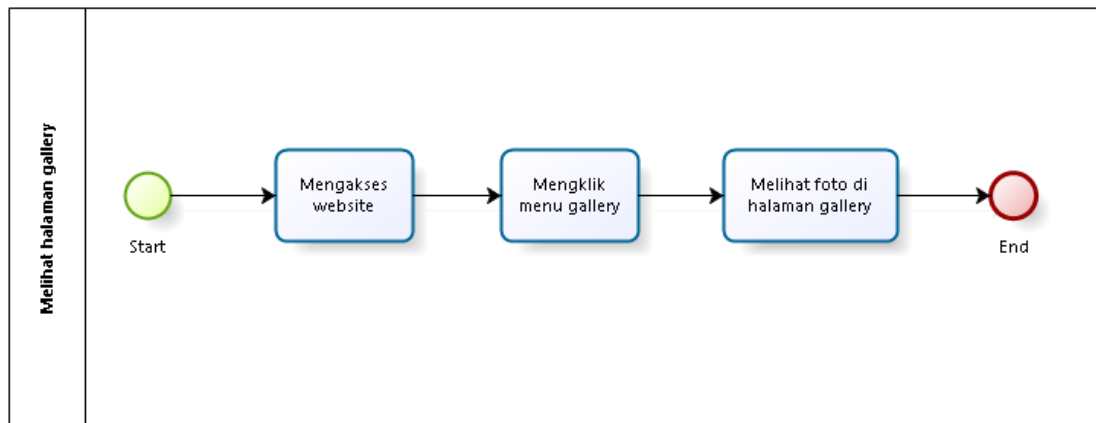
Admin dapat mengelola halaman Facility pada Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan langsung melakukan login dengan akun Admin tanpa harus register terlebih dahulu. Admin dapat mengelola halaman dengan membuat perubahan berupa tambah, edit dan hapus (CRUD) pada informasi di halaman Facility. Pada Gambar 7 dijelaskan BPMN mengelola halaman Facility.



**Gambar 7 BPMN Mengelola Halaman Facility**

### 2.1.2.6 Bisnis Proses Melihat Halaman Gallery

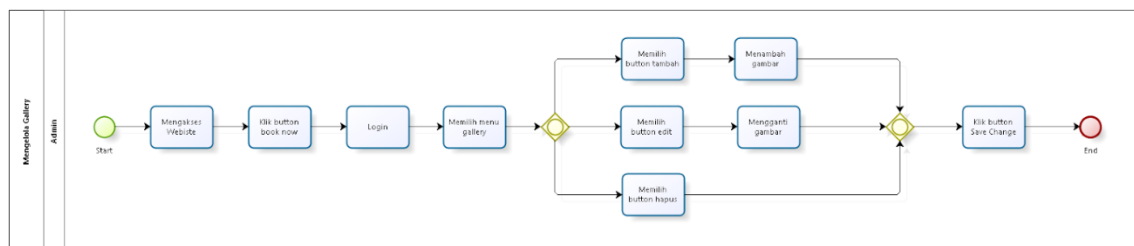
Customer dapat mengakses halaman Gallery pada Sistem Informasi Hotel Purnama dengan melakukan login terlebih dahulu. Customer dapat melihat foto-foto dari Hotel Purnama yang disediakan oleh sistem informasi. Pada Gambar 8 dijelaskan mengenai BPMN Halaman Gallery.



**Gambar 8 BPMN Melihat Halaman Gallery**

### 2.1.2.7 Bisnis Proses Mengelola Halaman Gallery

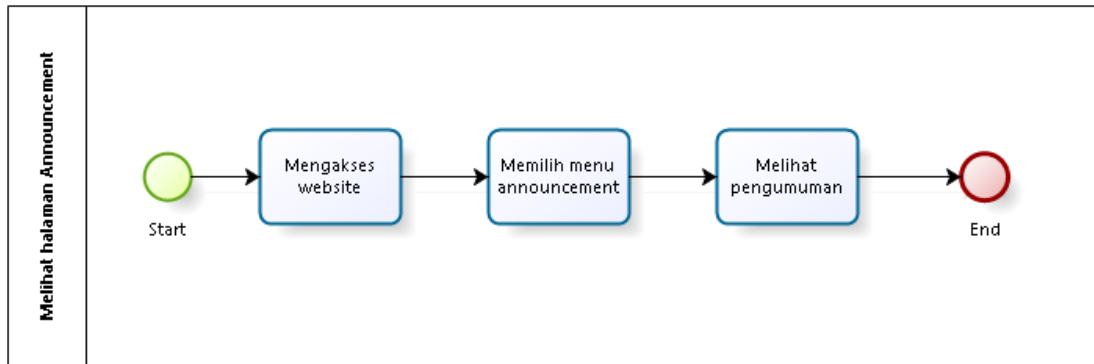
Admin dapat mengelola halaman Gallery pada Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan langsung melakukan login dengan akun Admin tanpa harus register terlebih dahulu. Admin dapat mengelola halaman dengan membuat perubahan berupa tambah, edit dan hapus (CRUD) pada informasi di halaman Gallery. Pada Gambar 9 dijelaskan BPMN mengelola halaman Gallery.



**Gambar 9 BPMN Mengelola Halaman Gallery**

### 2.1.2.8 Bisnis Proses Melihat Halaman Announcement

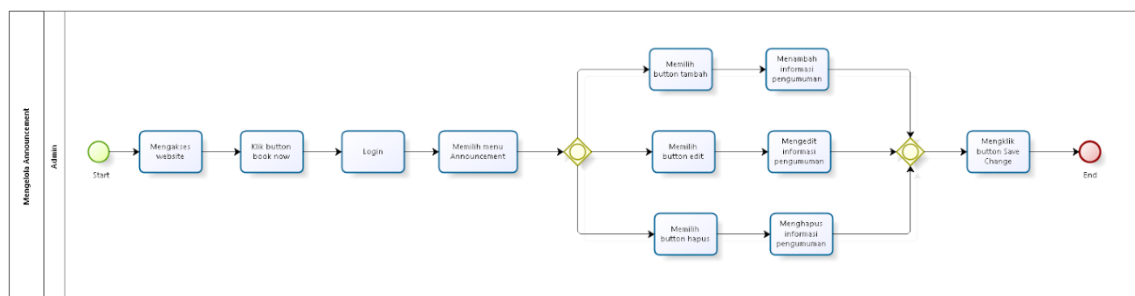
Customer dapat mengakses halaman Announcement pada Sistem Informasi Hotel Purnama dengan melakukan login terlebih dahulu. Customer dapat melihat pengumuman yang berupa informasi event dan diskon di Hotel Purnama Balige. Pada Gambar 10 dijelaskan mengenai BPMN Halaman Announcement.



**Gambar 10 BPMN Melihat Halaman Announcement**

#### 2.1.2.9 Business Process Mengelola Halaman Announcement

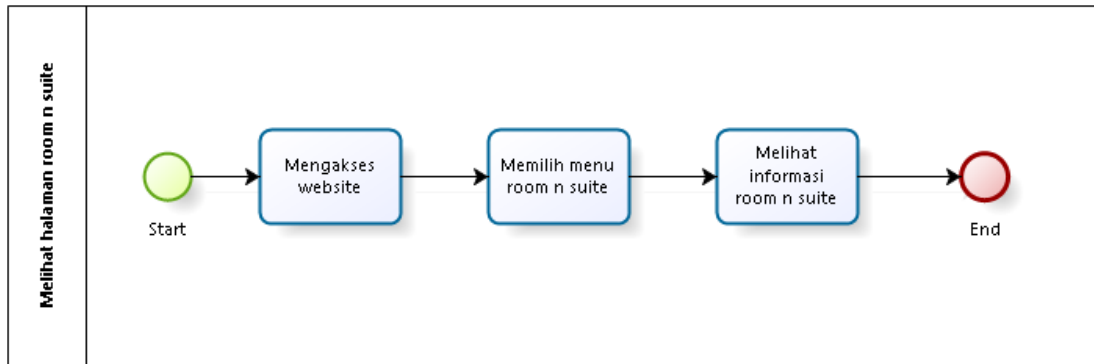
Admin dapat mengelola halaman Announcement pada Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan langsung melakukan login dengan akun Admin tanpa harus register terlebih dahulu. Admin dapat mengelola halaman dengan membuat perubahan berupa tambah, edit dan hapus (CRUD) pada informasi di halaman Announcement. Pada Gambar 11 dijelaskan BPMN mengelola halaman Announcement.



**Gambar 11 BPMN Mengelola Halaman Announcement**

#### 2.1.2.10 Business Process Melihat Halaman Room n Suite

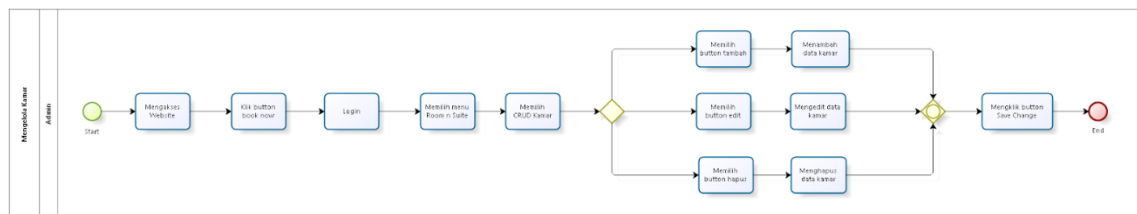
Customer dapat mengakses halaman Room n Suite pada Sistem Informasi Hotel Purnama dengan melakukan login terlebih dahulu. Customer dapat melihat informasi seputar jenis kamar, harga kamar, dan ketersediaan kamar di Hotel Purnama yang disediakan oleh sistem informasi. Pada Gambar 12 dijelaskan mengenai BPMN Halaman Room n Suite.



**Gambar 12 BPMN Melihat Halaman Room n Suite**

#### 2.1.2.11 Business Process Mengelola Halaman Room n Suite

Admin dapat mengelola halaman Room n Suite pada Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan langsung melakukan login dengan akun Admin tanpa harus register terlebih dahulu. Admin dapat mengelola halaman dengan membuat perubahan berupa tambah, edit dan hapus (CRUD) pada informasi di halaman Room n Suite. Pada Gambar 13 dijelaskan BPMN mengelola halaman Room n Suite.

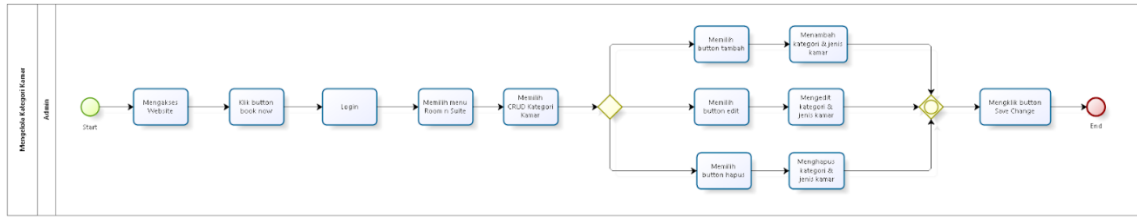


**Gambar 13 BPMN Mengelola Room n Suite**

#### 2.1.2.12 Business Process Mengelola Room Category

Admin dapat mengelola room category pada halaman Room n Suite Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan langsung melakukan login dengan akun Admin tanpa harus register terlebih dahulu. Admin dapat mengelola dengan membuat perubahan berupa tambah, edit dan hapus (CRUD) pada informasi room category. Pada Gambar 14 dijelaskan BPMN mengelola Room Category

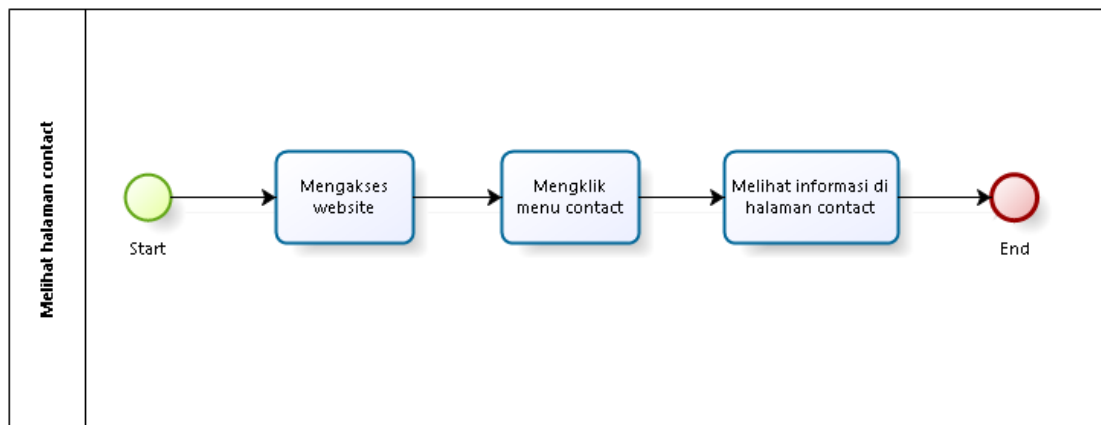




**Gambar 14 BPMN Mengelola Room Category**

### 2.1.2.13 Business Process Melihat Halaman Contact

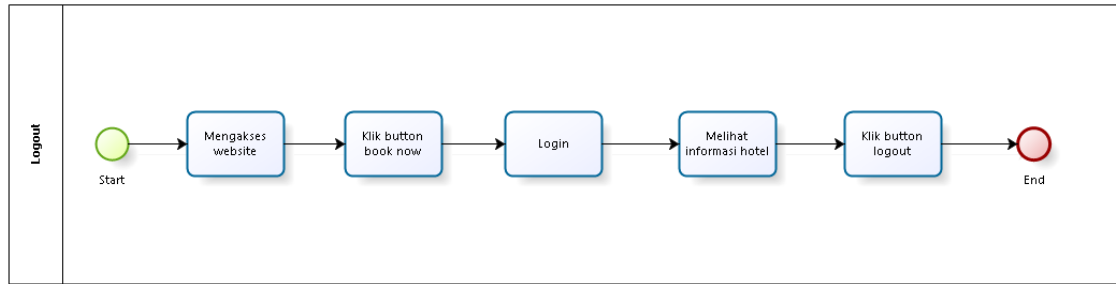
Customer dapat mengakses halaman Contact dengan melakukan login. Customer dapat langsung menghubungi Admin melalui nomor, email maupun form kontak yang sudah tertera pada halaman Contact. Fungsi ini juga digunakan oleh Admin untuk menerima semua kontak yang sudah dikirimkan oleh Customer. Pada Gambar 15 dijelaskan mengenai BPMN Contact.



**Gambar 15 BPMN Melihat Halaman Contact**

### 2.1.2.14 Business Process Logout

Customer melakukan proses logout dari Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Web dengan mengklik button profile yang akan menampilkan drop down berisi button logout. Setelah menekan button logout, Customer akan langsung kembali ke halaman Home. Pada Gambar 16 dijelaskan mengenai BPMN Logout.



**Gambar 16 BPMN Logout**

## 2.2 Fungsi Utama

Adapun fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam Sistem Informasi Hotel Purnama Balige adalah sebagai berikut:

1. Fungsi registrasi

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan pendaftaran akun pada sistem.

2. Fungsi *login*

Fungsi ini dilakukan oleh user untuk masuk ke dalam sistem dengan menggunakan akun yang sudah di daftar sebelumnya.

3. Fungsi *logout*

Fungsi ini digunakan oleh user untuk keluar dari sistem.

4. Fungsi mengelola fasilitas

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada fasilitas.

5. Fungsi mengelola kategori galery

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada kategori galery.

6. Fungsi mengelola galery

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada galery.

7. Fungsi mengelola kategori pengumuman

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada kategori pengumuman.

8. Fungsi mengelola pengumuman

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada pengumuman.

9. Fungsi mengelola kategori kamar

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada kategori kamar.

10. Fungsi mengelola kamar

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data pada kamar.

11. Fungsi mengelola staff hotel

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat, mengubah, dan menghapus data staff hotel.

12. Fungsi membuat contact

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk membuat data *contact*.

13. Fungsi konfirmasi pesanan

Fungsi ini dilakukan oleh admin untuk menerima pesanan atau menolak pesanan yang dibuat oleh *customer*.

14. Fungsi pemesanan

Fungsi ini dilakukan oleh *customer* untuk memesan kamar hotel melalui sistem dengan cara registrasi atau *login* terlebih dahulu lalu memilih tipe kamar, tanggal menginap, jumlah tamu, dan fasilitas yang diinginkan.

15. Fungsi pembayaran

Fungsi ini dilakukan oleh *customer* untuk melakukan pembayaran kamar hotel yang telah dipesan. Pembayaran dilakukan dengan cara mengunggah bukti transfer yang telah dilakukan ke rekening hotel purnama Balige.

16. Fungsi membuat pesan

Fungsi ini dilakukan oleh *customer* untuk mengirim pesan kepada admin. Admin akan membalas pesan dengan mengirim balasan pesan ke email *customer*.

## 2.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari *admin*, *manager*, *guest*, dan *customer*. Kelompok dan karakteristik pengguna dilampirkan pada tabel 5.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 19 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

**Tabel 5 Kelompok dan Karakteristik Pengguna**

Kategori Pengguna	Fungsi	Hak Akses ke Aplikasi
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelola data dalam sistem</li> <li>2. Mengkonfirmasi pemesanan kamar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akses ke menu login.</li> <li>2. Akses mengelola/<i>CRUD</i> informasi dalam semua halaman website.</li> <li>3. Akses ke pemesanan kamar.</li> </ol>
Customer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pemesanan kamar</li> <li>2. Membuat pesan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akses ke menu registrasi.</li> <li>2. Akses ke menu login.</li> <li>3. Akses ke pemesanan kamar.</li> <li>4. Akses ke menu pesan</li> </ol>
Guest	Melihat informasi dalam website	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akses melihat semua halaman pada website</li> <li>2. Akses ke menu registrasi</li> </ol>

### 2.3.1 Pengguna 1

*Description of user* : Admin  
*Role* : Admin  
*Prerequisite* : Admin harus memiliki akun agar dapat mengakses halaman mengelola sistem  
*Task description* : Admin dapat mengelola sistem

*Description of user* : Customer  
*Role* : Pengguna  
*Prerequisite* : Customer harus memiliki akun agar dapat melakukan pemesanan  
*Task description* : Customer dapat melakukan pemesanan

*Description of user* : Guest  
*Role* : Pengguna  
*Prerequisite* : Guest tidak harus memiliki akun untuk melihat informasi  
*Task description* : Guest dapat melihat informasi pada sistem

## 2.4 Lingkungan

Subbab ini akan menjelaskan tentang lingkungan sistem dimulai dari pengembangan, pengujian, hingga pengoperasian sistem.

### 2.4.1 Pengembangan

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige terlampir dalam tabel 6.

**Tabel 6 Lingkungan pengembangan**

<i>Server</i>	:	<i>Apache</i>
<i>Database Engine</i>	:	<i>MySQL</i>
<i>Installed Software</i>	:	<i>Visual Studio Code, Laragon, Google Chrome</i>
<i>Operating System</i>	:	<i>Windows 11</i>
<i>Minimum Storage</i>	:	<i>8 GB</i>

### 2.4.2 Pengujian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige terlampir dalam tabel 7.

**Tabel 7 Lingkungan pengujian**

<i>Server</i>	:	<i>Apache</i>
<i>Database Engine</i>	:	<i>MySQL</i>
<i>Installed Software</i>	:	<i>Visual Studio Code, Laragon, Google Chrome</i>
<i>Operating System</i>	:	<i>Windows 11</i>
<i>Minimum Storage</i>	:	<i>8 GB</i>

### 2.4.3 Pengoperasian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige terlampir dalam tabel 8.

**Tabel 8 Lingkungan Pengoperasian**

<i>Server</i>	:	<i>Apache</i>
<i>Database Engine</i>	:	<i>MySQL</i>
<i>Installed Software</i>	:	<i>Visual Studio Code, Laragon, Google Chrome</i>
<i>Operating System</i>	:	<i>Windows 8</i>
<i>Minimum Storage</i>	:	<i>1 GB</i>

## 2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Sistem dapat diakses melalui website dan sistem akan sangat bergantung pada penggunaan jaringan internet sehingga saat jaringan internet tidak tersedia, maka aplikasi tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh pengguna.

## 2.6 Asumsi dan Kebergantungan

Asumsi dan kebergantungan dalam pengembangan sistem informasi dan pemesanan kamar pada hotel purnama balige berbasis web ini adalah sebagai berikut.

Asumsi:

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-07-2024</b>	<b>Halaman 21 dari 86</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

1. Setiap tahapan dalam pengerjaan proyek adalah sesuai dan tepat dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Segala data-data yang diikumpulkan, baik dari *client* dan dosen pembimbing adalah benar adanya.

#### Kebergantungan

1. Data yang *diinput* ke dalam sistem haruslah data yang benar dan tepat.
2. *Client* harus mengetahui fitur dalam sistem serta fungsi dan tata cara penggunaan sistem.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 22 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3 Kebutuhan Rinci

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem secara spesifik, yang mencakup antarmuka, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan nonfungsional dari sistem yang akan dibangun.

#### 3.1 Kebutuhan Antarmuka

Subbab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka yang terdapat dalam sistem. Kebutuhan antarmuka dalam sistem terdiri dari antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka komunikasi. Secara detail, antarmuka sistem akan dijelaskan dalam sub-subbab berikut.

##### 3.1.1 Antarmuka Sistem

Sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige berbasis web dikembangkan dalam bentuk website. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun.

##### 3.1.2 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian sistem hotel purnama Balige adalah GUI (*Graphical User Interface*). Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Monitor

Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan.

2. *Keyboard*

*Keyboard* digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

3. *Mouse*

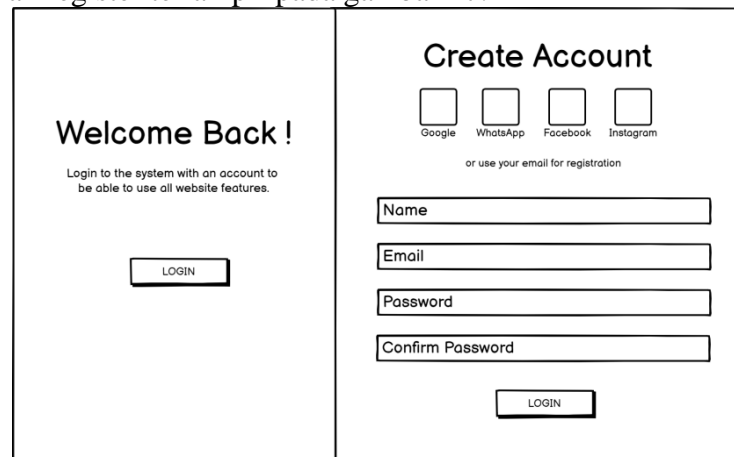
*Mouse* digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai pointer kursor di layar monitor).

Tampilan layar atau *user interface* sistem terlampir pada gambar di bawah sebagai berikut.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 23 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.1.2.1 Tampilan Halaman Registrasi

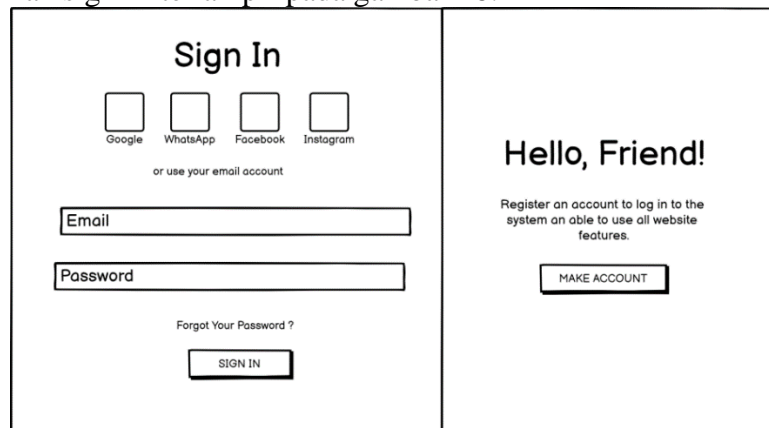
Tampilan halaman register terlampir pada gambar 17.



Gambar 17 Tampilan halaman registrasi

### 3.1.2.2 Tampilan halaman *sign-in*

Tampilan halaman sign-in terlampir pada gambar 18.

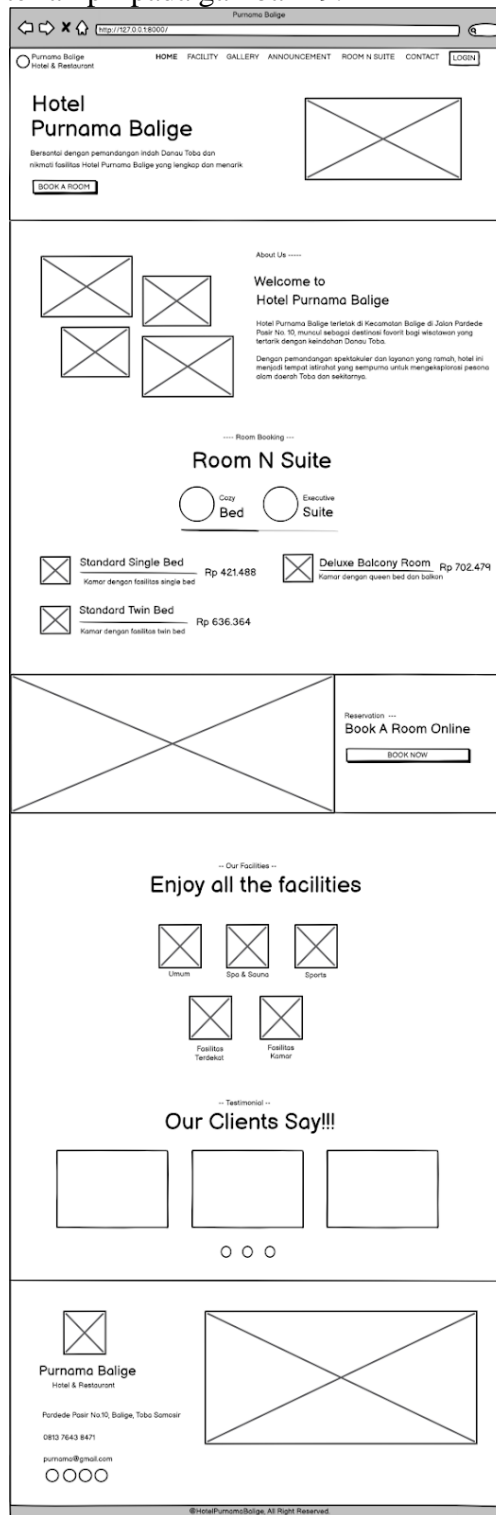


Gambar 18 Tampilan halaman sign-in



### 3.1.2.3 Tampilan halaman home

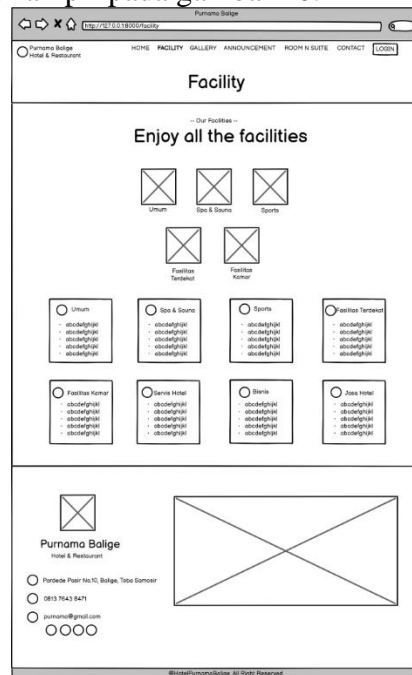
Tampilan halaman home terlampir pada gambar 19.



Gambar 19 Tampilan halaman home

### 3.1.2.4 Tampilan halaman facility

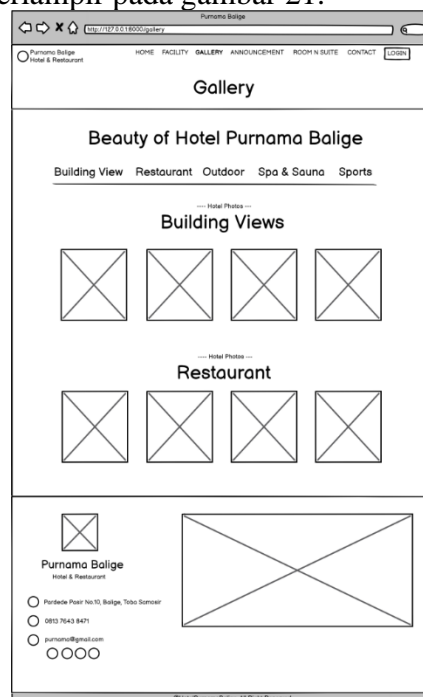
Tampilan halaman facility terlampir pada gambar 20.



Gambar 20 Tampilan halaman facility

### 3.1.2.5 Tampilan halaman gallery

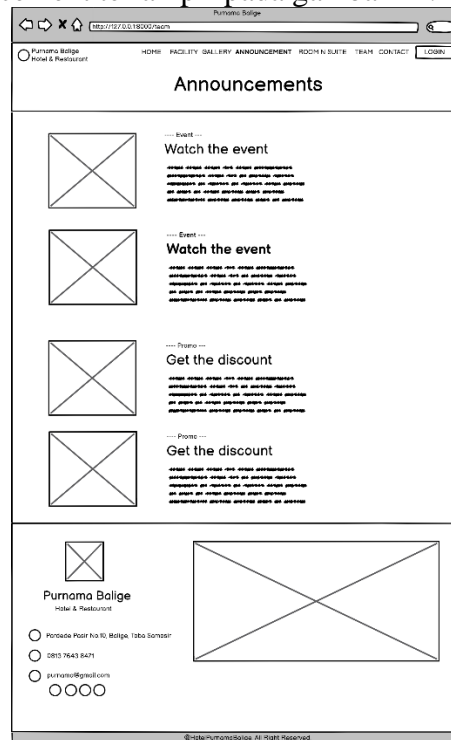
Tampilan halaman gallery terlampir pada gambar 21.



Gambar 21 Tampilan halaman gallery

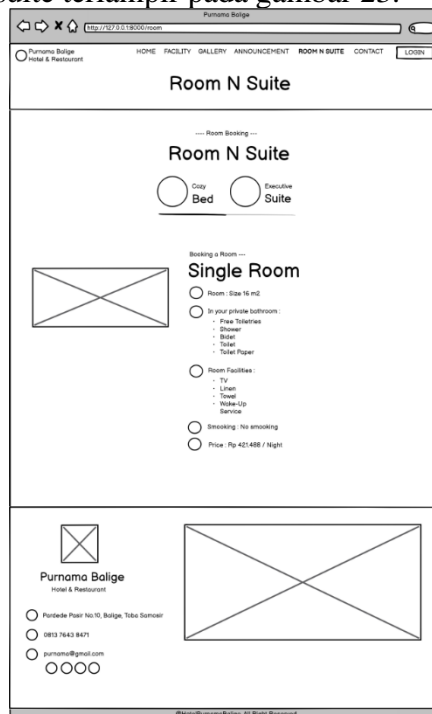
### 3.1.2.6 Tampilan halaman announcement

Tampilan halaman announcement terlampir pada gambar 22.



### 3.1.2.7 Tampilan halaman room n suite

Tampilan halaman room n suite terlampir pada gambar 23.



### 3.1.2.8 Tampilan halaman contact us

Tampilan halaman contact us terlampir pada gambar 24.

Purnama Balige  
Hotel & Restaurant

HOME FACILITY GALLERY ANNOUNCEMENT ROOM IN SUITE CONTACT LOGIN

## Contact Us

--- Contact Us ---

### Contact For Any Query

Booking -----  
purnamab@mal.com

Service -----  
purnamaservice@gmail.com

Technical -----  
purnamatechnical@gmail.com

Your Name Your Email

Subject

Message

Send Message

○ ○ ○

Purnama Balige  
Hotel & Restaurant

○ Purnama Plaza No.10, Balige, Toba Samosir

○ 0853 7643 8471

○ purnama@gmail.com

○ ○ ○ ○

© 2019 Purnama Balige. All Rights Reserved.

### 3.1.2.9 Tampilan halaman booking

Purnama Balige  
Hotel & Restaurant

HOME FACILITY GALLERY ANNOUNCEMENT ROOM IN SUITE TEAM CONTACT LOGIN

## Bookings

Reservation ---

### Book A Room Online

Your name Your email

Date & Time Number of guest

Special Request

Button

Purnama Balige  
Hotel & Restaurant

○ Purnama Plaza No.10, Balige, Toba Samosir

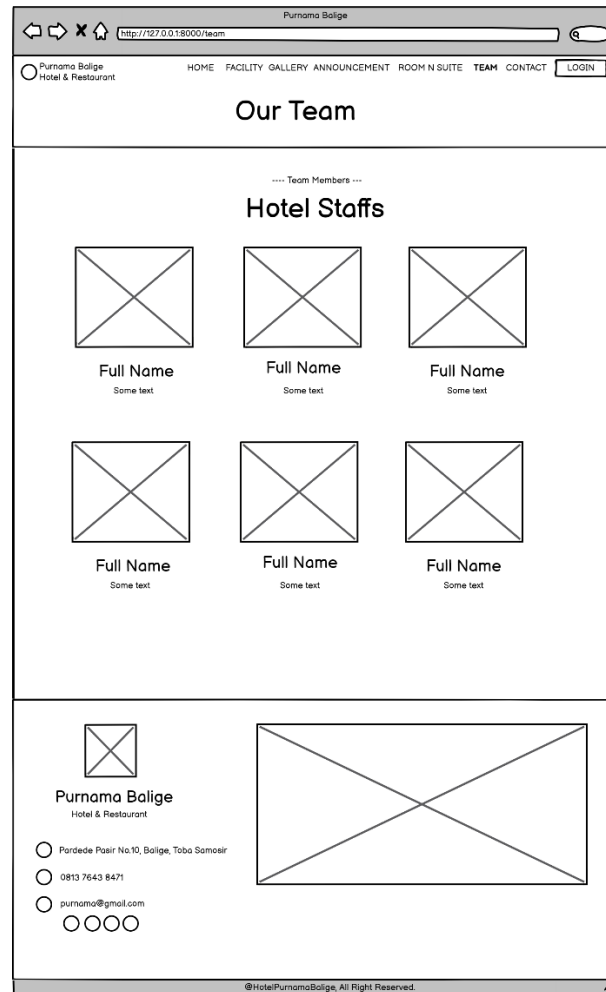
○ 0853 7643 8471

○ purnama@gmail.com

○ ○ ○ ○

© 2019 Purnama Balige. All Rights Reserved.

### 3.1.2.10 Tampilan halaman team



### 3.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (hardware interface) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan lalu menghasilkan keluaran dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari hardware interface adalah menjalankan sistem atau perangkat lunak (software). Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat berinteraksi dengan sistem adalah keyboard, laptop/PC, dan mouse.

### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

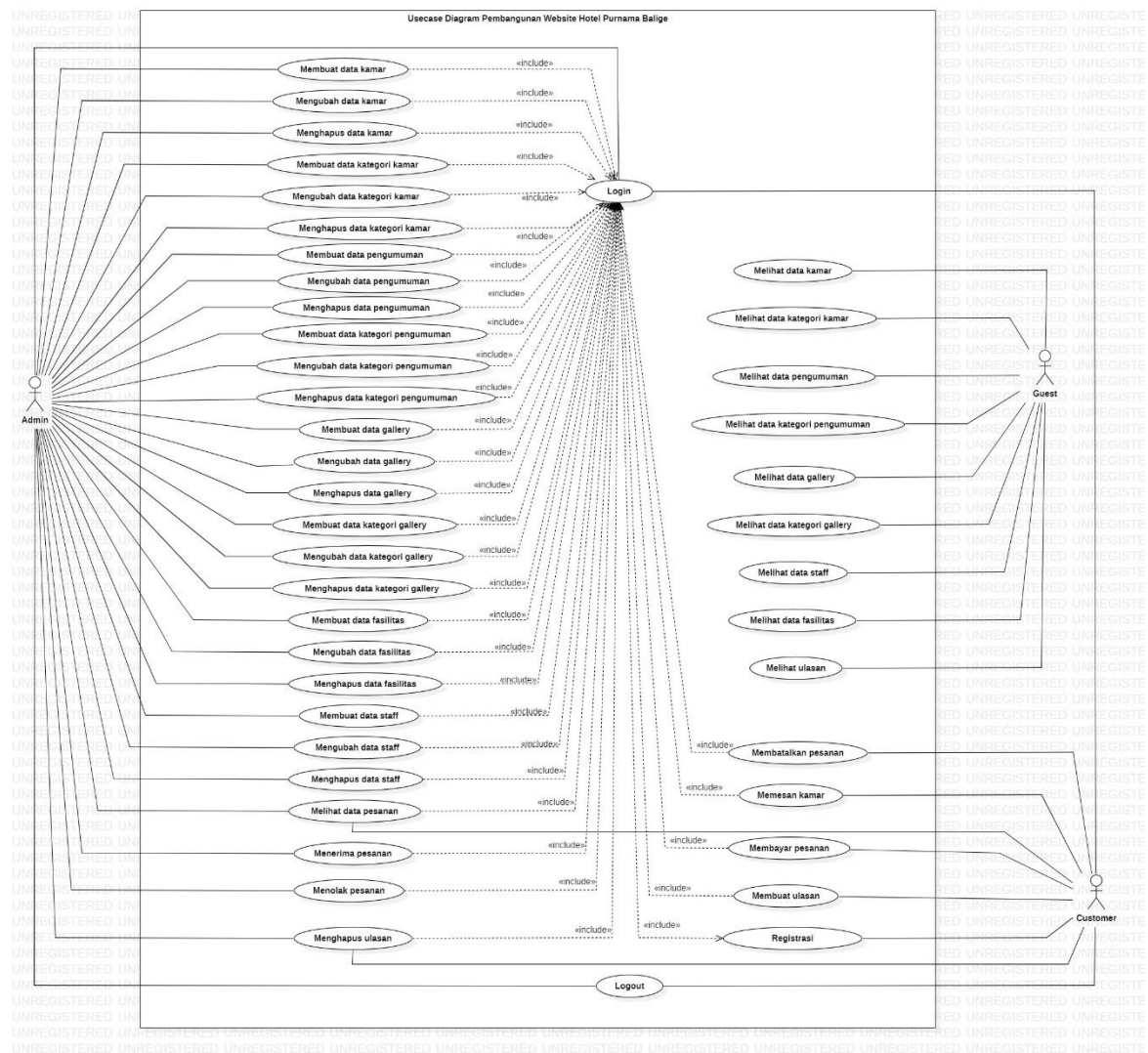
Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam rancang bangun sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige berbasis website adalah sebagai berikut.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 29 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

1. DBMS : *MySQL*
2. Browser : *Google Chrome*
3. Text Editor : *Visual Studio Code*
4. Sistem Operasi : *Windows 11*
5. Bahasa Pemrograman : *PHP dan Javascript*
6. Aplikasi Database : *MySQL dan Apache*
7. Perangkat Tambahan : *StarUML, Bizagi Process Modeler*

### 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Adapun kebutuhan fungsional dari sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige berbasis website dijelaskan pada gambar berikut



### 3.2.1 Fungsi/Fitur Registrasi

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi.

#### 3.2.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh *guest* untuk mendaftar akun kedalam sistem. Sehingga pelanggan memiliki *username* dan *password* yang digunakan untuk *login*.

#### 3.2.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* ingin mengakses semua fitur yang ada, *guest* harus terlebih dahulu melakukan *registrasi* pada sistem untuk mendapatkan *username* dan *password*. *Guest* akan mengisi *form registrasi* yang sudah disediakan oleh sistem.

#### 3.2.1.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use case Name</i>	Registrasi Akun	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan <i>user</i> yang ingin melakukan registrasi akun	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah berada di halaman registrasi	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> telah memiliki akun	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengisi <i>form</i> registrasi	
	2. <i>User</i> menekan tombol daftar	
		3. Sistem menampilkan pesan “Akun berhasil didaftar, silahkan login!”
<i>Alternative flow of events</i>	3a. Jika <i>user</i> tidak mengisi kolom nama pada <i>form</i> , maka sistem akan menampilkan pesan “nama harus diisi”. 3b. Jika <i>user</i> tidak mengisi kolom email pada <i>form</i> , maka sistem akan menampilkan pesan “email harus diisi”.	

	3c. Jika <i>user</i> tidak mengisi kolom <i>password</i> pada <i>form</i> , maka sistem akan menampilkan pesan “ <i>password</i> ” harus diisi”.
--	--

### 3.2.2 Fungsi/Fitur Login

Fungsi dibawah ini adalah fungsi login.

#### 3.2.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh *admin* untuk dapat mengelola sistem dan digunakan oleh *customer* untuk dapat memesan kamar.

#### 3.2.2.2 Kebutuhan Fungsionalitas

Pada saat *user* melakukan *login*, maka *user* harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Jika *user* memasukkan *username* dan *password* yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan “*username* dan *password* anda salah”. Fungsi *login* merupakan salah satu langkah pertama *customer* untuk dapat memesan kamar dan mengelola sistem oleh *admin*.

#### 3.2.2.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-02	
<i>Use case Name</i>	<i>Login</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan <i>user</i> masuk kedalam sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i> dan <i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> sudah memiliki akun	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> telah berhasil <i>login</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih menu <i>login</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
	3. <i>User</i> memasukkan email dan <i>password</i>	
		4. Sistem memvalidasi data <i>login user</i>



<i>Alternative flow of events</i>	<p>3a. Jika <i>email</i> salah dan <i>password</i> benar, maka sistem akan menampilkan pesan “<i>email</i> atau <i>password</i> tidak sesuai”</p> <p>3b. Jika <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah, maka sistem akan menampilkan pesan “<i>email</i> atau <i>password</i> tidak sesuai”</p> <p>3c. Jika <i>email</i> salah dan <i>password</i> salah, maka sistem akan menampilkan pesan “<i>email</i> atau <i>password</i> tidak sesuai”</p>
-----------------------------------	---

### 3.2.3 Fungsi/Fitur Logout

Fungsi dibawah ini adalah fungsi *logout*.

#### 3.2.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *logout* digunakan oleh *user* untuk dapat keluar dari sistem.

#### 3.2.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin keluar dari sistem, *user* dapat mengklik tombol *logout* pada sistem.

#### 3.2.3.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-03	
<i>Use case Name</i>	<i>Logout</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> keluar dari sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i> dan <i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> sudah melakukan <i>login</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> telah berhasil keluar dari sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengunjungi <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>User</i> mengklik tombol <i>logout</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>logout</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
-----------------------------------	---

### 3.2.4 Fungsi/Fitur Membuat Data Fasilitas

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data fasilitas.

#### 3.2.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan *admin* untuk membuat data fasilitas pada sistem. Namun terlebih dahulu *admin* harus melakukan *login* kedalam sistem.

#### 3.2.4.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* melakukan pembuatan data fasilitas pada sistem, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, *admin* dapat membuat data fasilitas baru yang akan dibuat.

#### 3.2.4.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-04	
<i>Use case Name</i>	Membuat data fasilitas	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> membuat data fasilitas pada <i>website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i> pada <i>website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menambah data fasilitas	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>Admin</i> memilih menu fasilitas	
		4. Sistem menampilkan halaman fasilitas

	5. Admin memilih tombol tambah fasilitas	
		6. Sistem menampilkan form tambah fasilitas
	7. Admin mengisi <i>form</i> tambah data fasilitas	
	8. Admin menyimpan data fasilitas dengan menekan tombol <i>submit</i>	
		9. Sistem menyimpan data fasilitas yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama fasilitas, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama fasilitas tidak boleh kosong”	

### 3.2.5 Fungsi/Fitur Melihat Data Fasilitas

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data fasilitas.

#### 3.2.5.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data fasilitas, dengan mengakses website, user dapat memilih menu fasilitas. Maka sistem akan menampilkan data fasilitas yang akan dilihat.

#### 3.2.5.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada fasilitas

#### 3.2.5.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-05
<i>Use case Name</i>	Melihat data fasilitas
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data fasilitas pada website</i>

<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data fasilitas</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu fasilitas	
		4. Sistem menampilkan halaman fasilitas
	5. <i>User</i> melihat data fasilitas	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.6 Fungsi/Fitur Mengubah Data Fasilitas

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data fasilitas.

#### 3.2.6.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data fasilitas, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data fasilitas, memilih menu fasilitas. Maka sistem akan menampilkan form fasilitas yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data fasilitas yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data fasilitas yang telah diubah.

#### 3.2.6.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada fasilitas.

#### 3.2.6.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-06
<i>Use case Name</i>	Mengubah data fasilitas

<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data fasilitas pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengubah data fasilitas	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu fasilitas	
		4. Sistem menampilkan halaman fasilitas
	5. <i>Admin</i> memilih edit fasilitas	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit fasilitas dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data fasilitas yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.7 Fungsi/Fitur Menghapus Data Fasilitas

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data fasilitas.

### 3.2.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data fasilitas, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada fasilitas. Sebelumnya admin memilih menu fasilitas, lalu memilih fasilitas yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form fasilitas yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data fasilitas dan sistem akan menghapus data.

### 3.2.7.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada fasilitas.

### 3.2.7.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-07	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data fasilitas	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data fasilitas pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data fasilitas	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu fasilitas	
		4. Sistem menampilkan halaman fasilitas
	5. <i>Admin</i> memilih hapus fasilitas	
		8. Sistem menghapus data fasilitas

	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.8 Fungsi/Fitur Membuat Data Kategori Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data kategori gallery.

#### 3.2.8.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data kategori gallery pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.8.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data kategori gallery pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data kategori gallery baru yang akan dibuat.

#### 3.2.8.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-08	
<i>Use case Name</i>	Membuat data kategori gallery	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data kategori gallery pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data kategori gallery</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>kategori gallery</i>	

		4. Sistem menampilkan halaman kategori gallery
	5. Admin memilih tombol tambah kategori gallery	
		6. Sistem menampilkan form tambah kategori gallery
	7. Admin mengisi form tambah data kategori gallery	
	8. Admin menyimpan data kategori gallery dengan menekan tombol submit	
		9. Sistem menyimpan data kategori gallery yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama kategori gallery, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama kategori gallery tidak boleh kosong” 7b. Apabila admin tidak meng-upload gambar kategori gallery, maka sistem akan menampilkan pesan “Gambar tidak boleh kosong”.	

### 3.2.9 Fungsi/Fitur Melihat Data Kategori Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data kategori gallery.

#### 3.2.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data kategori gallery, dengan mengakses website, user dapat memilih menu kategori gallery. Maka sistem akan menampilkan data kategori gallery yang akan dilihat.

#### 3.2.9.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada kategori gallery

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 40 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



### 3.2.9.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-09	
<i>Use case Name</i>	Melihat data kategori gallery	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data kategori gallery pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data kategori gallery</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu kategori gallery	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori gallery
	5. <i>User</i> melihat data kategori gallery	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.10 Fungsi/Fitur Mengubah Data Kategori Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data kategori gallery.

#### 3.2.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data kategori gallery, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data kategori gallery, memilih menu kategori gallery. Maka sistem akan menampilkan form kategori gallery yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data kategori gallery yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data kategori gallery yang telah diubah.

### 3.2.10.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada kategori gallery.

### 3.2.10.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-10	
<i>Use case Name</i>	Mengubah data kategori gallery	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data kategori gallery pada website	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengubah data kategori gallery	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. Admin memilih menu kategori gallery	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori gallery
	5. Admin memilih edit kategori gallery	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. Admin mengubah data pada form edit kategori gallery dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data kategori gallery yang telah diubah

	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.11 Fungsi/Fitur Menghapus Data Kategori Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data kategori gallery.

#### 3.2.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kategori gallery, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada kategori gallery. Sebelumnya admin memilih menu kategori gallery, lalu memilih kategori gallery yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form kategori gallery yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data kategori gallery dan sistem akan menghapus data.

#### 3.2.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada kategori gallery.

#### 3.2.11.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-11	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data kategori gallery	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data kategori gallery pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data kategori gallery	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard

	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>kategori gallery</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori gallery
	5. <i>Admin</i> memilih hapus kategori gallery	
		8. Sistem menghapus data kategori gallery
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.12 Fungsi/Fitur Membuat Data Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data gallery.

#### 3.2.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data gallery pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.12.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data gallery pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data gallery baru yang akan dibuat.

#### 3.2.12.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-12
<i>Use case Name</i>	Membuat data gallery
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data gallery pada website</i>
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data gallery</i>

<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>gallery</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman gallery
	5. Admin memilih tombol tambah gallery	
		6. Sistem menampilkan form tambah gallery
	7. Admin mengisi form tambah data gallery	
	8. Admin menyimpan data gallery dengan menekan tombol submit	
		9. Sistem menyimpan data gallery yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	<p>7a. Apabila admin tidak mengisi nama gallery, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama gallery tidak boleh kosong”</p> <p>7b. Apabila admin tidak meng-upload gambar gallery, maka sistem akan menampilkan pesan “Gambar tidak boleh kosong”.</p>	

### 3.2.13 Fungsi/Fitur Melihat Data Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data gallery.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 45 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data gallery, dengan mengakses website, user dapat memilih menu gallery. Maka sistem akan menampilkan data gallery yang akan dilihat.

### 3.2.13.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada gallery

### 3.2.13.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-13	
<i>Use case Name</i>	Melihat data gallery	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data gallery pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data gallery</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu <i>gallery</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman gallery
	5. <i>User</i> melihat data gallery	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.14 Fungsi/Fitur Mengubah Data Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data gallery.

### 3.2.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data gallery, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data gallery, memilih menu gallery. Maka sistem akan menampilkan form gallery yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data gallery yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data gallery yang telah diubah.

### 3.2.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada gallery.

### 3.2.14.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use case Name</i>	Mengubah data gallery	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data gallery pada website	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengubah data gallery	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. Admin memilih menu gallery	
		4. Sistem menampilkan halaman gallery
	5. Admin memilih edit gallery	
		6. Sistem menampilkan form edit

	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit gallery dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data gallery yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.15 Fungsi/Fitur Menghapus Data Gallery

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data gallery.

#### 3.2.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data gallery, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada gallery. Sebelumnya admin memilih menu gallery, lalu memilih gallery yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form gallery yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data gallery dan sistem akan menghapus data.

#### 3.2.15.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada gallery.

#### 3.2.15.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-15	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data gallery	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data gallery pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data gallery	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	



		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>gallery</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman gallery
	5. <i>Admin</i> memilih hapus gallery	
		8. Sistem menghapus data gallery
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.16 Fungsi/Fitur Membuat Data Kategori Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data kategori pengumuman.

#### 3.2.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data kategori pengumuman pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.16.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data kategori pengumuman pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data kategori pengumuman baru yang akan dibuat.

#### 3.2.16.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-16
<i>Use case Name</i>	Membuat data kategori pengumuman
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data kategori pengumuman pada website</i>
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i> pada website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menambah data kategori pengumuman	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>kategori pengumuman</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>kategori pengumuman</i>
	5. <i>Admin</i> memilih tombol tambah kategori <i>pengumuman</i>	
		6. Sistem menampilkan form tambah kategori <i>pengumuman</i>
	7. <i>Admin</i> mengisi form tambah data kategori <i>pengumuman</i>	
	8. <i>Admin</i> menyimpan data kategori <i>pengumuman</i> dengan menekan tombol <i>submit</i>	
		9. Sistem menyimpan data kategori <i>pengumuman</i> yang telah ditambahkan

<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama kategori pengumuman, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama kategori pengumuman tidak boleh kosong”
-----------------------------------	--

### 3.2.17 Fungsi/Fitur Melihat Data Kategori Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data kategori pengumuman.

#### 3.2.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data kategori pengumuman, dengan mengakses website, user dapat memilih menu kategori pengumuman. Maka sistem akan menampilkan data kategori pengumuman yang akan dilihat.

#### 3.2.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada kategori pengumuman

#### 3.2.17.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use case Name</i>	Melihat data kategori pengumuman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data kategori pengumuman pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data kategori pengumuman</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User mengakses dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User memilih menu kategori pengumuman</i>	

		4. Sistem menampilkan halaman kategori pengumuman
	5. User melihat data kategori pengumuman	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.18 Fungsi/Fitur Mengubah Data Kategori Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data kategori pengumuman.

#### 3.2.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data kategori pengumuman, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data kategori pengumuman, memilih menu kategori pengumuman. Maka sistem akan menampilkan form kategori pengumuman yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data kategori pengumuman yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data kategori pengumuman yang telah diubah.

#### 3.2.18.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada kategori pengumuman.

#### 3.2.18.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-15	
<i>Use case Name</i>	Mengubah data kategori pengumuman	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data kategori pengumuman pada website	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengubah data kategori pengumuman	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin mengakses dashboard	

		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu kategori pengumuman	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori pengumuman
	5. <i>Admin</i> memilih edit kategori pengumuman	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit kategori pengumuman dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data kategori pengumuman yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>		-

### 3.2.19 Fungsi/Fitur Menghapus Data Kategori Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data kategori pengumuman.

#### 3.2.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kategori pengumuman, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada kategori pengumuman. Sebelumnya admin memilih menu kategori pengumuman, lalu memilih kategori pengumuman yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form kategori pengumuman yang akan dihapus. Selanjutnya,

admin melakukan penghapusan data kategori pengumuman dan sistem akan menghapus data.

### 3.2.19.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada kategori pengumuman.

### 3.2.19.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-19	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data kategori pengumuman	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data kategori pengumuman pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data kategori pengumuman	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu kategori pengumuman	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori pengumuman
	5. <i>Admin</i> memilih hapus kategori pengumuman	
		8. Sistem menghapus data kategori pengumuman
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.20 Fungsi/Fitur Membuat Data Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data pengumuman.

#### 3.2.20.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data pengumuman pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.20.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data pengumuman pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data pengumuman baru yang akan dibuat.

#### 3.2.20.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-20	
<i>Use case Name</i>	Membuat data pengumuman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data pengumuman pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data pengumuman</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>pengumuman</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman pengumuman
	5. Admin memilih tombol tambah pengumuman	

		6. Sistem menampilkan form tambah pengumuman
	7. Admin mengisi form tambah data pengumuman dan tekan tombol save	
		9. Sistem menyimpan data pengumuman yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama pengumuman, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama pengumuman tidak boleh kosong”	

### 3.2.21 Fungsi/Fitur Melihat Data Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data pengumuman.

#### 3.2.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data pengumuman, dengan mengakses website, user dapat memilih menu pengumuman. Maka sistem akan menampilkan data pengumuman yang akan dilihat.

#### 3.2.21.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada pengumuman

#### 3.2.21.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-21	
<i>Use case Name</i>	Melihat data pengumuman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data pengumuman pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data pengumuman</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>



	1. <i>User</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu <i>pengumuman</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman pengumuman
	5. <i>User</i> melihat data pengumuman	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.22 Fungsi/Fitur Mengubah Data Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data pengumuman.

#### 3.2.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data pengumuman, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data pengumuman, memilih menu kategori pengumuman. Maka sistem akan menampilkan form pengumuman yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data pengumuman yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data pengumuman yang telah diubah.

#### 3.2.22.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada pengumuman.

#### 3.2.22.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-22
<i>Use case Name</i>	Mengubah data pengumuman
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data pengumuman pada website
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengubah data pengumuman	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu pengumuman	
		4. Sistem menampilkan halaman pengumuman
	5. <i>Admin</i> memilih edit pengumuman	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit pengumuman dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data pengumuman yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.23 Fungsi/Fitur Menghapus Data Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data pengumuman.

#### 3.2.23.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data pengumuman, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada pengumuman.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-07-2024</b>	<b>Halaman 58 dari 86</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Sebelumnya admin memilih menu pengumuman, lalu memilih kategori pengumuman yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form pengumuman yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data pengumuman dan sistem akan menghapus data.

### 3.2.23.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada pengumuman.

### 3.2.23.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-23	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data pengumuman	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data pengumuman pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data pengumuman	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>pengumuman</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>pengumuman</i>
	5. <i>Admin</i> memilih hapus <i>pengumuman</i>	
		8. Sistem menghapus data <i>pengumuman</i>
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.24 Fungsi/Fitur Membuat Data Kategori Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data kategori kamar.

#### 3.2.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data kategori kamar pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.24.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data kategori kamar pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data kategori kamar baru yang akan dibuat.

#### 3.2.24.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-24	
<i>Use case Name</i>	Membuat data kategori kamar	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data kategori kamar pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data kategori kamar</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>Admin</i> memilih menu <i>kategori kamar</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>kategori kamar</i>
	5. Admin memilih tombol <i>tambah kategori kamar</i>	

		6. Sistem menampilkan form tambah kategori kamar
	7. Admin mengisi form tambah data kategori kamar	
	8. Admin menyimpan data kategori kamar dengan menekan tombol submit	
		9. Sistem menyimpan data kategori kamar yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama kategori kamar, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama kategori kamar tidak boleh kosong”	

### 3.2.25 Fungsi/Fitur Melihat Data Kategori Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data kategori kamar.

#### 3.2.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data kategori kamar, dengan mengakses website, user dapat memilih menu kategori kamar. Maka sistem akan menampilkan data kategori kamar yang akan dilihat.

#### 3.2.25.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada kategori kamar

#### 3.2.25.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-25
<i>Use case Name</i>	Melihat data kategori kamar
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data kategori kamar pada website</i>
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>

<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat data kategori kamar	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu kategori kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori kamar
	5. <i>User</i> melihat data kategori kamar	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.26 Fungsi/Fitur Mengubah Data Kategori Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data kategori kamar.

#### 3.2.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data kategori kamar, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data kategori pengumuman, memilih menu kategori kamar. Maka sistem akan menampilkan form kategori kamar yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data kategori kamar yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data kategori kamar yang telah diubah.

#### 3.2.26.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada kategori kamar.

#### 3.2.26.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-26
<i>Use case Name</i>	Mengubah data kategori kamar

<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data kategori kamar pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengubah data kategori kamar	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu kategori kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori kamar
	5. <i>Admin</i> memilih edit kategori kamar	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit kategori kamar dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data kategori kamar yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.27 Fungsi/Fitur Menghapus Data Kategori Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data kategori kamar.

#### 3.2.27.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kategori kamar, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada kategori kamar. Sebelumnya admin memilih menu kategori kamar, lalu memilih kategori kamar yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form kategori kamar yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data kategori kamar dan sistem akan menghapus data.

#### 3.2.27.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada kategori kamar.

#### 3.2.27.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data kategori kamar	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data kategori kamar pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data kategori kamar	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu kategori kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kategori kamar
	5. <i>Admin</i> memilih hapus kategori kamar	



		8. Sistem menghapus data kategori kamar
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.28 Fungsi/Fitur Membuat Data Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data kamar.

#### 3.2.28.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data kamar pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.28.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data kamar pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data kamar baru yang akan dibuat.

#### 3.2.28.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-28	
<i>Use case Name</i>	Membuat data kamar	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data kamar pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data kamar</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard

	3. <i>Admin</i> memilih menu kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kamar
	5. Admin memilih tombol tambah kamar	
		6. Sistem menampilkan form tambah kategori kamar
	7. Admin mengisi form tambah data kamar	
	8. Admin menyimpan data kamar dengan menekan tombol submit	
		9. Sistem menyimpan data kamar yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama kamar, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama kamar tidak boleh kosong”	

### 3.2.29 Fungsi/Fitur Melihat Data Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data kamar.

#### 3.2.29.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data kamar, dengan mengakses website, user dapat memilih menu kategori kamar. Maka sistem akan menampilkan data kamar yang akan dilihat.

#### 3.2.29.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada kamar

#### 3.2.29.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-29
---------------------------	-------

<i>Use case Name</i>	Melihat data kamar	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data kamar pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>User berhasil melihat data kamar</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kamar
	5. <i>User</i> melihat data kamar	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.30 Fungsi/Fitur Mengubah Data Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data kamar.

#### 3.2.30.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data kamar, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data pengumuman, memilih menu kamar. Maka sistem akan menampilkan form kamar yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data kamar yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data kamar yang telah diubah.

#### 3.2.30.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada kamar.

### 3.2.30.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-30	
<i>Use case Name</i>	Mengubah data kamar	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data kamar pada website	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil mengubah data kamar	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. Admin memilih menu kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kamar
	5. Admin memilih edit kamar	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. Admin mengubah data pada form edit kamar dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data kamar yang telah diubah
	9. Admin menekan tombol logout	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.31 Fungsi/Fitur Menghapus Data Kamar

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data kamar.

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 68 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.31.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kamar, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada kamar. Sebelumnya admin memilih menu kamar, lalu memilih kamar yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form kamar yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data kamar dan sistem akan menghapus data.

### 3.2.31.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada kamar.

### 3.2.31.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-31	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data kamar	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data kamar pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data kamar	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu kamar	
		4. Sistem menampilkan halaman kamar
	5. <i>Admin</i> memilih hapus kamar	
		8. Sistem menghapus data kamar

	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.32 Fungsi/Fitur Membuat Data Staff

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat data staff.

#### 3.2.32.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan admin untuk membuat data staff pada sistem. Namun terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem.

#### 3.2.32.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan pembuatan data staff pada sistem, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah login, admin dapat membuat data staff baru yang akan dibuat.

#### 3.2.32.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-32	
<i>Use case Name</i>	Membuat data staff	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin membuat data staff pada website</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin melakukan login pada website</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin berhasil menambah data staff</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu staff	
		4. Sistem menampilkan halaman staff

	5. Admin memilih tombol tambah staff	
		6. Sistem menampilkan form tambah staff
	7. Admin mengisi form tambah data staff	
	8. Admin menyimpan data staff dengan menekan tombol submit	
		9. Sistem menyimpan data staff yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow of events</i>	7a. Apabila admin tidak mengisi nama staff, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama staff tidak boleh kosong”	

### 3.2.33 Fungsi/Fitur Melihat Data Staff

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat data staff.

#### 3.2.33.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data staff, dengan mengakses website, user dapat memilih menu staff. Maka sistem akan menampilkan data staff yang akan dilihat.

#### 3.2.33.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user mengakses sistem ini, user dapat melihat data pada staff

#### 3.2.33.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-33
<i>Use case Name</i>	Melihat data staff
<i>Brief Description</i>	<i>Use case ini menggambarkan bagaimana admin melihat data staff pada website</i>
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>
<i>Pre-condition</i>	<i>User melakukan mengakses website</i>

<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat data staff	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>User</i> memilih menu staff	
		4. Sistem menampilkan halaman staff
	5. <i>User</i> melihat data staff	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.34 Fungsi/Fitur Mengubah Data Staff

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengubah data staff.

#### 3.2.34.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah data staff, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat menambahkan data staff, dengan memilih menu staff. Maka sistem akan menampilkan form staff yang akan diubah. Selanjutnya, admin mengisi data staff yang akan diubah. Kemudian, admin menekan tombol simpan. Sistem akan menyimpan data staff yang telah diubah.

#### 3.2.34.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin berhasil login ke dalam sistem, admin dapat mengubah data pada staff.

#### 3.2.34.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-34
<i>Use case Name</i>	Mengubah data staff
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin mengubah data staff pada website
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website



<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengubah data staff	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu staff	
		4. Sistem menampilkan halaman staff
	5. <i>Admin</i> memilih edit staff	
		6. Sistem menampilkan form edit
	7. <i>Admin</i> mengubah data pada form edit staff dan memilih tombol save	
		8. Sistem menampilkan data staff yang telah diubah
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.35 Fungsi/Fitur Menghapus Data Staff

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data staff.

#### 3.2.35.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data staff, dengan melakukan login kedalam sistem. Admin dapat berhasil menghapus data pada staff. Sebelumnya admin memilih menu staff, lalu memilih staff yang ingin dihapus pada sistem dan menekan tombol hapus. Maka sistem akan menampilkan form staff yang akan dihapus. Selanjutnya, admin melakukan penghapusan data staff dan sistem akan menghapus data.

### 3.2.35.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus data pada staff.

### 3.2.35.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-35	
<i>Use case Name</i>	Menghapus data staff	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana admin menghapus data staff pada website	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus data staff	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses dashboard	
		2. Sistem menampilkan halaman dashboard
	3. <i>Admin</i> memilih menu staff	
		4. Sistem menampilkan halaman staff
	5. <i>Admin</i> memilih hapus staff	
		8. Sistem menghapus data staff
	9. <i>Admin</i> menekan tombol <i>logout</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.36 Fungsi/Fitur Membuat Pesan

Fungsi dibawah ini adalah fungsi membuat pesan.

### 3.2.36.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini dilakukan oleh customer untuk mengirim pesan kepada admin. Admin akan membalas pesan dengan mengirim balasan pesan ke email customer.

### 3.2.36.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat customer membuat pesan, customer harus melakukan login terlebih dahulu.

### 3.2.36.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-36	
<i>Use case Name</i>	Membuat pesan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>customer</i> membuat pesan kepada <i>admin</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> melakukan <i>login</i> pada website	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil membuat pesan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>Customer</i> memilih menu <i>contact us</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>contact us</i>
	5. <i>Customer</i> mengisi <i>form</i> pesan dan klik tombol <i>submit</i>	
		6. Sistem menampilkan pesan pada menu pesan di halaman admin
<i>Alternative flow of events</i>	5a. Apabila <i>customer</i> tidak mengisi nama, maka sistem akan menampilkan pesan "Nama tidak boleh kosong"	

	<p>5b. Apabila <i>customer</i> tidak mengisi email, maka sistem akan menampilkan pesan “Email tidak boleh kosong”</p> <p>5c. Apabila <i>customer</i> tidak mengisi nomor hp, maka sistem akan menampilkan pesan “Nomor hp tidak boleh kosong”</p> <p>5d. Apabila <i>customer</i> tidak mengisi pesan, maka sistem akan menampilkan pesan “Pesan tidak boleh kosong”</p>
--	---

### 3.2.37 Fungsi/Fitur Melihat Pesan

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat pesan.

#### 3.2.37.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat pesan yang dikirim oleh customer, dengan mengakses website dan login, admin dapat memilih menu pesan. Maka sistem akan menampilkan pesan yang telah dibuat oleh customer.

#### 3.2.37.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengakses sistem ini, admin dapat melihat pesan.

#### 3.2.37.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-37	
<i>Use case Name</i>	Melihat pesan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat pesan yang dikirim oleh customer.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat pesan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses <i>dashboard</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>
	3. <i>User</i> memilih menu pesan	

		4. Sistem menampilkan halaman pesan
	5. <i>User</i> melihat pesan	
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.38 Fungsi/Fitur Pemesanan

Fungsi dibawah ini adalah fungsi pemesanan.

#### 3.2.38.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan pemesanan kamar, dengan memilih jenis kamar yang ditampilkan pada sistem dan mengisi data yang diminta. Kemudian mengklik tombol pesan agar pemesanannya dikonfirmasi oleh admin.

#### 3.2.38.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* mengakses sistem ini, *customer* dapat melakukan pemesanan.

#### 3.2.38.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-38	
<i>Use case Name</i>	Melakukan pemesanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>customer</i> melakukan pemesanan kamar	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> melakukan login	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan pemesanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> memilih menu <i>room n suite</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>room n suite</i>
	3. <i>Customer</i> memilih kamar dan klik tombol “ <i>book now</i> ”	

		4. Sistem menampilkan <i>form</i> pemesanan
	5. <i>Customer</i> mengisi <i>form</i> pemesanan dan klik tombol “ <i>submit</i> ”	
		6. Sistem memvalidasi data
<i>Alternative flow of events</i>	5a. Jika <i>customer</i> tidak mengisi salah satu kolom <i>form</i> maka terdapat pesan agar mengisi kolom yang tidak diisi	

### 3.2.39 Fungsi/Fitur Konfirmasi Pemesanan

Fungsi dibawah ini adalah fungsi konfirmasi pemesanan.

#### 3.2.39.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk melakukan konfirmasi pemesanan kamar, dengan membuka halaman pemesanan pada sistem dan mengkonfirmasi pemesanan yang diajukan oleh *customer*.

#### 3.2.39.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melakukan konfirmasi pemesanan.

#### 3.2.39.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-39	
<i>Use case Name</i>	Melakukan konfirmasi pemesanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melakukan konfirmasi pemesanan kamar	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melakukan konfirmasi pemesanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu pemesanan	

		2. Sistem menampilkan halaman pemesanan
	3. <i>Admin</i> mengkonfirmasi pemesanan	
		4. Sistem menampilkan pemesanan telah dikonfirmasi
<i>Alternative flow of events</i>	-	

### 3.2.40 Fungsi/Fitur Pembayaran

Fungsi dibawah ini adalah fungsi pembayaran.

#### 3.2.40.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan pembayaran atas pesanan yang sudah dilakukan sebelumnya. Dengan mengupload bukti transfer ke form yang disediakan oleh sistem.

#### 3.2.40.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *customer* melakukan pembayaran, sistem akan menampilkan form yang berisi jenis bank yang akan digunakan dan upload bukti pembayaran. *Customer* akan mengupload bukti pembayaran dan sistem memvalidasi

#### 3.2.40.3 Urutan Stimulus/Respon

<i>Use case ID Number</i>	UC-40	
<i>Use case Name</i>	Melakukan pembayaran	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>customer</i> melakukan pembayaran	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> melakukan <i>login</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan pembayaran	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> melihat data pesanan	

		2. Sistem menampilkan data pesanan
	3. <i>Customer</i> mengisi form pembayaran dan mengupload bukti pembayaran	
		4. Sistem memvalidasi bukti pembayaran
		5. Sistem menampilkan pembayaran berhasil
<i>Alternative flow of events</i>	3a. Jika Pelanggan tidak mengirimkan bukti pembayaran, sistem akan menampilkan pesan “Upload bukti pembayaran”	

### 3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Adapun kebutuhan Non-Fungsional Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Hotel Purnama Balige Berbasis Website dapat dilihat pada tabel

SRS-Id	Parameter	Requirement
NF-01	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh pengguna yang telah terdaftar memiliki akun. Sistem ini juga dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.
NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat mengalami gagal akses jika koneksi internet yang digunakan kurang stabil
NF-03	<i>Ergonomy</i>	Sistem dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman
NF-04	<i>Portability</i>	Sistem dapat digunakan melalui web untuk admin, customer dan guest
NF-05	<i>Response Time</i>	Sistem dapat diakses dengan waktu kurang dari 10 detik jika koneksi internet pengguna tidak mengalami kendala



SRS-Id	Parameter	Requirement
NF-06	<i>Security</i>	Semua data pengguna sistem akan dijaga kerahasiannya
NF-07	Bahasa komunikasi	Semua informasi akan disajikan dengan Bahasa Indonesia yang mudah dimengerti.

### 3.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Performansi Pembangunan Sistem Informasi Pemesanan Purnama Hotel yang diharapkan adalah dapat berjalan pada platform apapun yang mendukung sistem informasi berbasis website serta waktu pengaksesan yang tidak membutuhkan waktu yang lama.

### 3.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Kebutuhan yang digunakan pada bagian keselamatan adalah sebagai berikut:

1. Sistem akan menampilkan sebuah pesan peringatan untuk benar-benar meyakinkan user dalam bertindak. Misalnya ketika user ingin melakukan login terhadap sistem. Maka diberikan peringatan apakah data anda benar.
2. Sistem akan menampilkan notifikasi apakah suatu proses berhasil atau tidak.
3. Sistem akan memberikan informasi serta petunjuk yang dapat dipahami oleh user dalam menggunakan sistem. Misalnya penggunaan button dalam pengeditan, penambahan, dan penghapusan.

### 3.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Untuk keamanan dan privasi dari sistem, perangkat harus menggunakan aplikasi antivirus untuk mencegah virus yang dapat merusak semua data dalam sistem.

### 3.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Adapun kebutuhan kualitas lain yang terdapat dalam sistem adalah adanya kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan sistem. Standar sistem yang diharapkan sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan mudah digunakan
2. Sistem dapat digunakan setiap saat menggunakan laptop, handphone
3. Sistem dapat menangani kesalahan yang muncul pada saat proses sedang berjalan

### 3.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan pada bagian operasional yang diperlukan dalam sistem adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige dapat diakses melalui laptop dan handphone.
2. Admin dapat mengelola data sistem informasi ini secara keseluruhan.
3. Sistem dapat diakses dengan Goggle Chrome.
4. Sistem dapat diakses jika user telah terdaftar ke dalam sistem.
5. Username dan password yang dimasukkan ketika login ke dalam sistem, harus tepat dan benar.
6. Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap sistem dan user dapat melihat informasi dalam sistem.

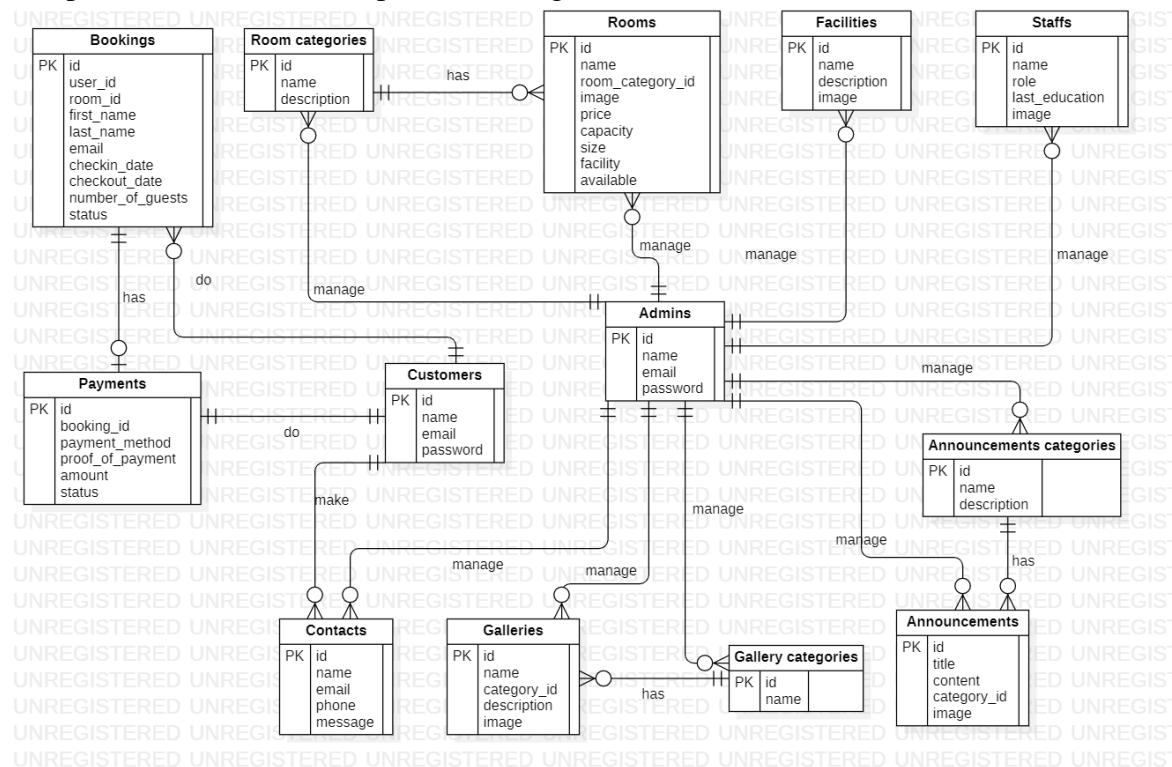
IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 82 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 4 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam Pembangunan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Purnama adalah sebagai berikut.

### 4.1 Entity Relationship Diagram

Gambar merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk pembangunan sistem informasi dan pemesanan kamar hotel purnama Balige.



## 5      Lampiran A: Glossary

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-07-2024</b>	<b>Halaman 84 dari 86</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 6      Lampiran B: Model Analisis

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-07-2024</b>	<b>Halaman 85 dari 86</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 7      Lampiran C: Daftar lainnya

IT Del	SRS-PA2-07-2024	Halaman 86 dari 86
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Kerja Praktek mahasiswa tingkat akhir Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del. Diterbitkan April 2019 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		