

**SKPL-0001**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**Aplikasi Android Specifit**

untuk:

Muhammad Samudra Anugrah

Dipersiapkan oleh:

Muhamad Rafli Susanto - 1301204052

Muhammad Dzaid Suryantoro - 1301204023

Dufha Arista - 1301204156

Christopher Arden Anugrah - 1301202392


Adhitya Melani Eka Janarwati - 1301204046

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	<b><i>SKPL-0001</i></b>		-
	<b>Revisi</b>	-	<i>Tgl: -</i>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
-	-	-	-

# Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan</b>	<b>1</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>3</b>
<b>Pendahuluan</b>	<b>5</b>
Tujuan Penulisan Dokumen	5
Cakupan Produk	5
Konvensi Dokumen	5
Referensi	7
Gambaran Umum	7
<b>Overall Description</b>	<b>8</b>
Perspektif Produk	8
Fungsi Produk	8
Kelas dan Karakteristik Pengguna	8
Lingkungan Operasi	8
Batasan Perancangan dan Implementasi	8
Dokumentasi Pengguna	9
Asumsi dan Dependensi	9
<b>Requirements Antarmuka Eksternal</b>	<b>9</b>
Antarmuka Pengguna	9
Antarmuka Perangkat Keras	11
Antarmuka Perangkat Lunak	11
Antarmuka Komunikasi	11
<b>Fitur Sistem (Use Cases)</b>	<b>12</b>
Use Case 1	13
Use Case 2	14
Use Case 3	16
Use Case 4	18
Use Case 5	19
Use Case 6	20
Use Case 7	22
Use Case 8	23

Use Case 9	24
Use Case 10	26
Use Case 11	28
Use Case 12	29
Use Case 13	31
Use Case 14	32
<b>Requirements Fungsional</b>	<b>34</b>
<b>Requirements Non Fungsional</b>	<b>40</b>
Requirements Performa	40
Requirements Keselamatan	40
Requirements Keamanan	40
Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya	41
<b>Requirements Lain</b>	<b>41</b>
<b>Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar</b>	<b>41</b>
<b>Lampiran B: Analysis Models</b>	<b>43</b>
<b>Data Flow Diagram</b>	<b>43</b>
<b>Use Case Diagram</b>	<b>45</b>
<b>Entity Relationship Diagram</b>	<b>46</b>
<b>Class Diagram</b>	<b>47</b>
<b>Contoh User Manual</b>	<b>48</b>

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

SRS yang kelompok kami buat ini bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah masyarakat yang mempunyai goals untuk menurunkan berat badan dan membentuk badan yang ideal dengan menggunakan aplikasi Specifit. Karena di dalam aplikasi ini ada banyak informasi yang berguna untuk membantu, seperti olahraga yang sesuai untuk dilakukan, kebutuhan kalori, dan lain sebagainya. Kita membuat aplikasi ini dengan audiens yang dituju adalah masyarakat umum yang mempunyai masalah untuk melakukan gaya hidup yang sehat.

## 1.2 Cakupan Produk

Produk ini mempunyai manfaat untuk membantu masyarakat menemukan program diet yang sesuai dengan tubuh mereka agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, contohnya sakit yang disebabkan diet yang tidak sewajarnya. Selain itu produk ini juga mempunyai manfaat untuk membantu menemukan olahraga yang pas dilakukan dan wajar sesuai yang ditargetkan oleh kita. Produk kita ini mempunyai sasaran kepada masyarakat yang ingin sekali menurunkan berat badan, ingin hidup sehat, tetapi mereka tidak mengerti cara yang benar melakukan itu. Oleh karena itu kami memuat specifit yang bertujuan membantu mereka agar mereka bisa mewujudkan goals mereka.

## 1.3 Konvensi Dokumen

Untuk SKPL yang kelompok kami kerjakan ini tidak mempunyai font atau highlight yang memiliki makna khusus. Adapun kata-kata sukar dan akronim yang digunakan adalah sebagai berikut.

**Tabel Definisi**

ISTILAH	DEFINISI
User	Pengguna aplikasi specifit.
Login	Menu yang digunakan untuk masuk dalam suatu aplikasi atau web dan lain sebagainya.
Profil	Data berupa nama , alamat , kota , tanggal berdirinya atau dilahirkannya , dll
History	Jejak peninggalan penggunaan aplikasi.
Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Use case	Kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor.
Input	Masukan
Registrasi	Pendaftaran
Output	Keluaran
Class diagram	Visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk.
Username	Nama identitas seseorang yang dipakai di dunia maya.
Password	Serangkaian kombinasi angka dan huruf yang dipakai untuk mengamankan akses ke akun social media.
Software	Perangkat lunak
Android dan iOS	Sistem operasi pada smartphone
Nougat	Versi OS Android
Database	Kumpulan data yang terorganisir
Kotlin	Bahasa Pemograman
Firebase	Database yang digunakan Specifit
User Interface	Tampilan desain aplikasi
User Experience	Desain pengalaman pengguna
Application Programming Interface	Sekumpulan perintah, fungsi, serta protokol yang dapat digunakan oleh programmer
User Manual	Tata cara penggunaan produk yang diberikan ke pengguna

**Tabel Akronim**

<b>AKRONIM</b>	<b>KEPANJANGAN</b>
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

API	Application Programming Interface
UI	User Interface
UX	User Experience
M-Banking	Mobile Banking

## 1.4 Referensi

Untuk mengerjakan tugas SKPL ini kami hanya melihat referensi dari template yang diberikan dan contoh SKPL yang diberikan pada minggu 9 (Hats, 2001 dan Tachonet, 2003).

## 1.5 Gambaran Umum

SKPL ini dibagi menjadi 7 bagian. Bagian tersebut meliputi: Pendahuluan, Overall Description, Requirement Antarmuka Eksternal, Fitur Sistem (Use Case), Requirements Fungsional, Requirements Non-Fungsional, dan Requirements Lainnya (Lampiran).

Bagian Overall Description menjelaskan mengenai produk Specifit secara keseluruhan, dimulai dari fungsi, kelas dan karakteristik pengguna, lingkungan operasi, batasan implementasi, dokumentasi pengguna dan asumsi serta dependensi.

Bagian Requirement Antarmuka Eksternal menjelaskan mengenai interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak Specifit melalui antarmuka program. Penjelasan pada seksi ini terdiri dari Antarmuka Pengguna, Antarmuka Perangkat Keras, Antarmuka Perangkat Lunak, dan Antarmuka Komunikasi.

Bagian Fitur Sistem menjelaskan mengenai diagram use case Specifit. Aplikasi ini memiliki satu orang aktor yaitu User yang bisa melakukan 14 Use Case.

Bagian Requirements Fungsional menjelaskan secara detail mengenai fitur-fitur apa saja yang ada pada aplikasi Specifit, dimulai dari halaman Home, Olahraga, sampai ke Profile.

Bagian Requirement Non-Fungsional menjelaskan mengenai detail-detail dari Requirement Non-Fungsional Specifit yang terdiri dari Requirement Performa, Requirement Keselamatan, Requirement Keamanan, dan Requirement Kualitas lainnya.

Bagian terakhir yaitu requirements lainnya, kami tidak punya requirements tambahan untuk saat ini jadi masih tidak ada, adapun pada bagian lampiran, kami melampirkan tabel dari istilah yang kurang dikenali dan akronim yang digunakan pada SKPL ini. Selain tabel, kami pun melampirkan berbagai macam diagram seperti Data Flow Diagram, Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram, dan Class Diagram.



## 2. Overall Description

### 2.1 Perspektif Produk

Produk ini merupakan produk baru hasil elisitasi perangkat lunak dengan teknik wawancara, document-centric, dan hall of fame yang dilakukan oleh kelompok kami ke beberapa responden dan satu ahli dalam bidang diet dan olahraga. Kami juga mengambil inspirasi dari beberapa aplikasi olahraga dan diet mobile terkenal seperti Myfita.id, FatSecret dan aplikasi-aplikasi olahraga yang ada di Google Play Store. Dari hasil elisitasi tersebut disimpulkan bahwa akan dibuatnya Specifit untuk membantu orang-orang dalam keadaan apapun dan kondisi apapun agar bisa menjalani healthy lifestyle dengan penuh semangat tanpa khawatir.

### 2.2 Fungsi Produk

Produk ini mempunyai fungsi untuk memudahkan pengguna dalam mencari program olahraga maupun olahraga singkat yang sesuai dengan kondisi mereka. Kondisi pengguna didapatkan dengan mengisi suatu form yang nanti akan diproses datanya untuk memberikan rekomendasi program olahraga yang sesuai pada pengguna. Pada program olahraga yang mereka pilih, pengguna juga bisa menambahkan suatu diet plan berbayar untuk melengkapi program olahraga mereka. Pengguna pun bisa melihat berbagai macam tips gaya hidup sehat pada menu utama dari aplikasi Specifit ini.

### 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kelas dari aplikasi ini hanyalah seorang pengguna/user/masyarakat umum yang bisa mengakses semua fitur yang diberikan oleh aplikasi Specifit. Fitur tersebut berupa, mendapat rekomendasi program olahraga, memilih olahraga dan program olahraga, mendapat diet plan (berbayar), melihat tips, tracking progress, dan mengedit profil pengguna.

### 2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi Specifit akan beroperasi pada sistem operasi Android versi 7.0 (Nougat) keatas. Aplikasi ini bisa juga dikembangkan pada iOS versi 12 keatas, tapi untuk saat ini kita hanya berfokus untuk mengembangkannya pada Android OS saja.

### 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Teknologi yang akan digunakan untuk membuat aplikasi Specifit adalah Kotlin dan Firebase. Dengan menggunakan alat tersebut, diharapkan akan memudahkan untuk mengembangkan aplikasi Specifit ini.

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

User manual akan di program di dalam aplikasi Specifit. User Manual ini akan berbentuk desain interaktif yang akan membantu pengguna mengenali fitur-fitur yang ada di aplikasi ini. Contoh user manual terlampir.

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

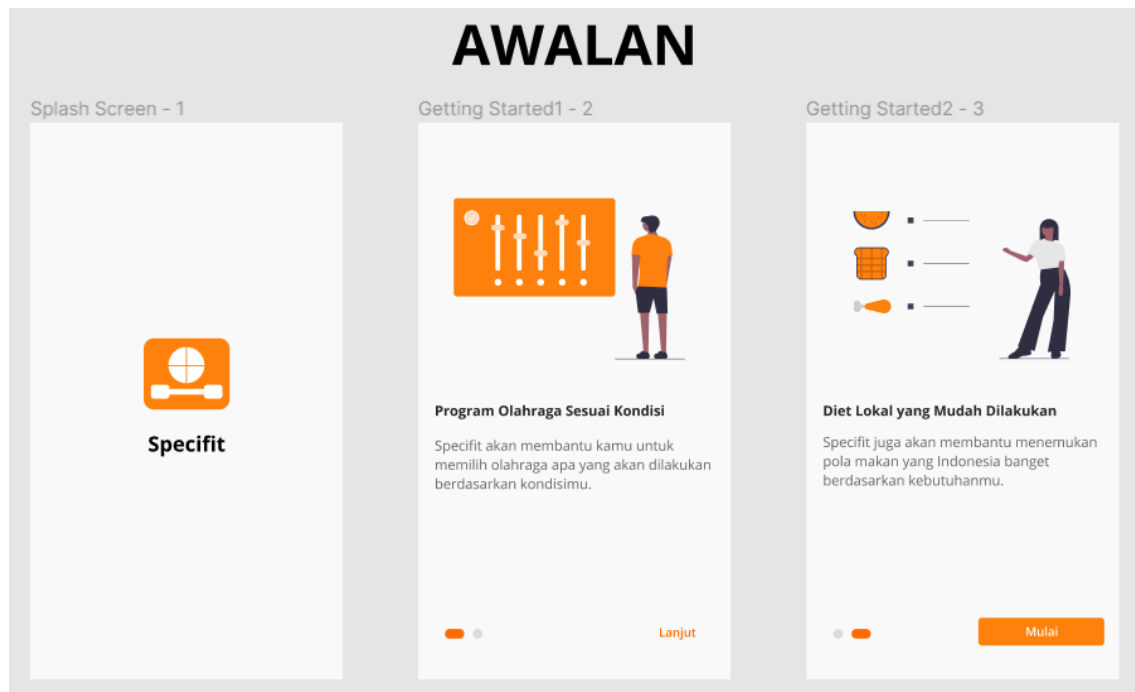
Hal yang dapat mempengaruhi requirements adalah asumsi jika ada perubahan rencana pada fitur yang diterapkan pada aplikasi Specifit berupa fitur baru ataupun menggantikan fitur yang lama (update).

# 3. Requirements Antarmuka Eksternal

## 3.1 Antarmuka Pengguna

Pemakai berinteraksi dengan perangkat lunak ini melalui antarmuka program. Aplikasi ini menerima masukan dari pengguna melalui perintah yang diklik pada layar dengan cara disentuh (touch screen). Perangkat lunak untuk layanan dalam aplikasi ini dilengkapi dengan menu untuk pengaksesan berbagai fungsi yang disediakan.

Berikut merupakan desain antarmuka pengguna Specifit.



## LOGIN/REGISTER

Login Screen - typing

Masuk

ritacantik@telkomunivers...

••••••••

Lupa Password?

Masuk

atau masuk dengan

Belum punya akun Specifit? **DAFTAR**

Register Screen typing

Daftar

Rita Sukae

ritacantik@telkomuniversity.ac.id

085712312345

••••••••

Masuk

atau masuk dengan

Sudah punya akun Specifit? **MASUK**

## HOME

Home - sebelum isi form - Pe...

Halo, Rita

Cari program diet aku bangetz

Lengkapi Datamu dan dapatkan Rekomendasi Program dari Kami

Pilih dari Kategori

Legs Arms Fat Burning Running Yoga

Program Olahraga Saya

Menurunkan Berat Badan - Lose Weight

Home - with Programs- Pend...

Halo, Rita

Cari program diet aku bangetz

Status Kamu Sekarang

Indeks Massa Tubuh (BMI) 27.2 Gemuk

Asupan Kalori per Hari 2200 kkal

Asupan Kalori per Hari 1700 kkal

Pilih dari Kategori

## FORM

Form - 1

Halo, Rita

Form - 2

Jenis Kelamin

Form - 3

Tanggal Lahir

Form - 4

Tinggi Badan

Form - 5

Berat Badan

Form - 6

Tingkat Aktivitas

Form - 7

Punya Kondisi Medis?

## OLAHRAGA/PROGRAM OR

Program List - Agak Panjang

Olahraga

Auto Sixpath by Rapii Abs

Latihan Lengan Arms

Penghilang Menbubs Chest

Program List - Agak Panjang

Program Olahraga > 7 Hari

Menurunkan Berat Badan

Program Strength Training

Program Details - Jadwal - Pendek

Menurunkan Berat Badan

Deskripsi Program

Jadwal

Ulasan

Profile Page

Profil

Rita Sukaesih

Edit Profil

Riwayat Program

Program Tersimpan

Keluar

### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang dapat digunakan dalam aplikasi yang dibuat adalah smartphone dengan OS Android versi 7 ke atas (Nougat) yang terhubung dengan koneksi internet.

### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

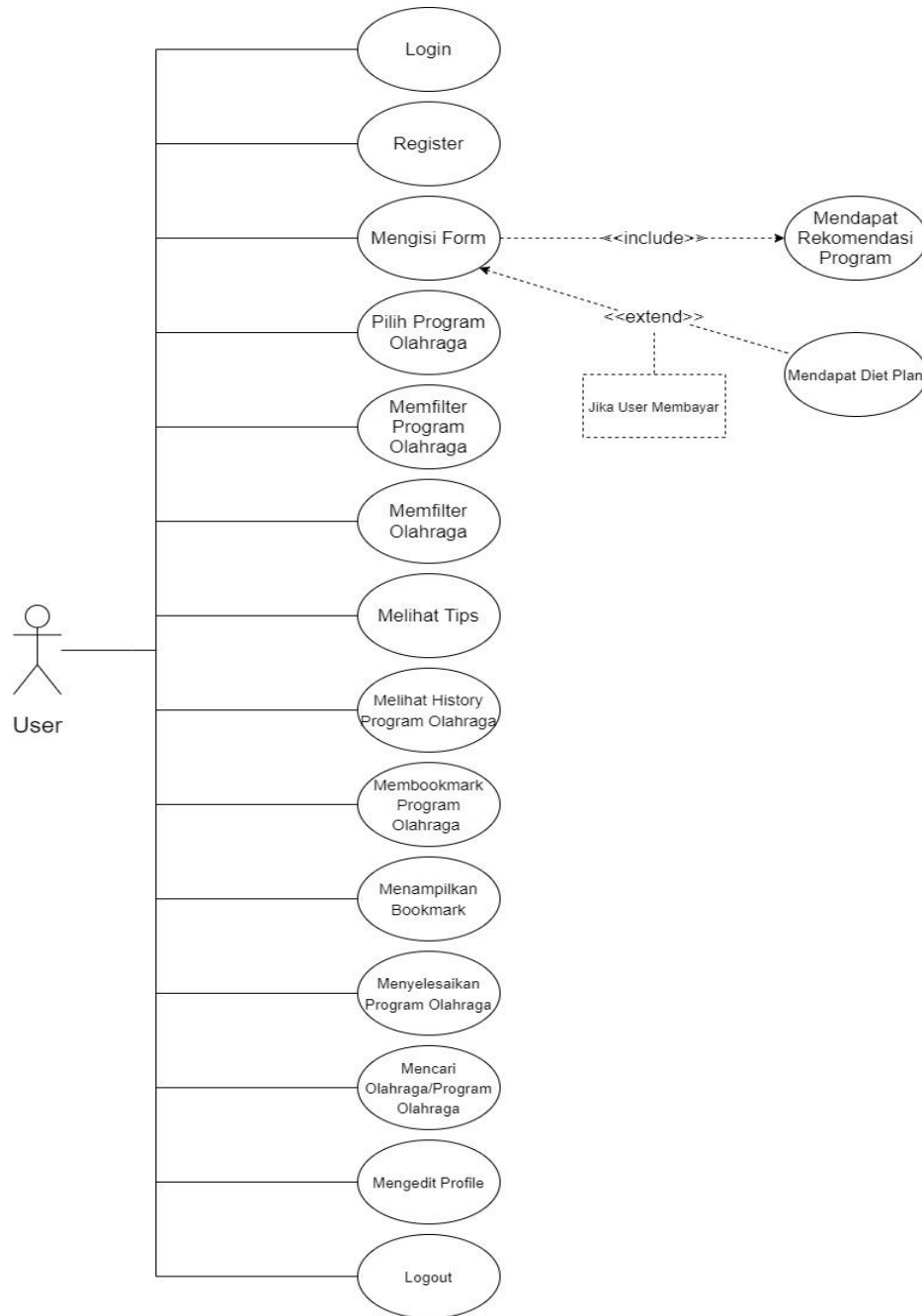
Antarmuka perangkat lunak yang digunakan oleh perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan di sistem operasi berbasis Android (versi 7 keatas).
2. M-Banking API
3. Gmail API
4. Specifit API
5. Diet Plan API
6. Firebase
7. Kotlin

### 3.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang digunakan untuk mengoperasikan perangkat lunak adalah menggunakan jaringan internet.

## 4. Fitur Sistem (Use Cases)



Use Case Diagram Specifit

Berdasarkan Use Case Diagram di atas, terdapat 14 use case. Di sana, user dapat melakukan 14 hal, diantaranya:

1. Login: User masuk ke Specifit menggunakan email user
2. Register: User membuat akun baru Specifit
3. Mengisi Form: User mengisi form yang tersedia setelah login
4. Pilih Program Olahraga: User memilih program olahraga yang diminati
5. Memfilter Program Olahraga: User mencari program olahraga berdasarkan filter yang dipilih
6. Memfilter Olahraga: User mencari olahraga berdasarkan filter yang dipilih
7. Melihat Tips: User melihat tips-tips mengenai gaya hidup yang sehat
8. Melihat History Program Olahraga: User melihat list program olahraga yang sudah dilakukan
9. Membookmark Program Olahraga: User menyimpan program olahraga yang diminati
10. Menampilkan Bookmark: User melihat list program olahraga yang dibookmark user
11. Menyelesaikan Program Olahraga: User menyelesaikan program olahraga untuk suatu hari
12. Mencari Olahraga/Program Olahraga: User mencari olahraga/program olahraga
13. Mengedit Profile: User mengubah data profil user
14. Logout: User mengeluarkan akun user dari Specifit

## 4.1 Use Case 1

### 4.1.1 Nama Use Case: Login

### 4.1.2 Tujuan: Masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun user

### 4.1.3 Input: Email dan password user

### 4.1.4 Output: User berhasil masuk ke dalam Specifit dengan akunnya

### 4.1.5 Skenario Utama:

### 4.1.6 Prakondisi: User belum login

### 4.1.7 Langkah-langkah:

Actor Actions	System Actions
1. User membuka Aplikasi Specifit	
2. User sampai pada page login dan diminta untuk memasukkan data username dan password	
3. User menekan tombol login	
	4. Sistem memvalidasi input data user
5. User berhasil login ke akunnya	

- 4.1.8 Pascakondisi: User sudah login ke akun nya
- 4.1.9 Skenario eksepsional 1
- 4.1.10 Contoh

The image shows a mobile application login screen. At the top, there's an orange header with a white logo. Below it, a white card contains the title 'Masuk'. There are two input fields: one for email with the text 'ritacantik@telkomuniversity.ac.id' and one for password with a lock icon and a toggle eye icon. Below the password field is a link 'Lupa Password?'. A large orange button labeled 'Masuk' is centered. Below the button, it says 'atau masuk dengan' followed by the Google logo. At the bottom, it says 'Belum punya akun Specifit? DAFTAR'.

## 4.2 Use Case 2

- 4.2.1 *Nama Use Case: Register*
- 4.2.2 *Tujuan: Daftar akun baru Specifit*
- 4.2.3 *Input: Nama lengkap, email, nomor ponsel, dan password baru user*
- 4.2.4 *Output: Akun baru Specifit*
- 4.2.5 *Skenario Utama:*
- 4.2.6 *Prakondisi: User belum teregistrasi atau belum punya akun Specifit*
- 4.2.7 *Langkah-langkah:*

Actor Actions	System Actions
---------------	----------------

1. User membuka aplikasi	
2. User menekan tombol DAFTAR	
3. User memasukkan nama lengkap, email, nomor ponsel, serta password untuk akun barunya	
4. User menekan tombol DAFTAR	
	5. Sistem memvalidasi email yang dimasukkan user
	6. Sistem menyimpan data yang diinputkan user dan membuat akun

4.2.8 *Pascakondisi: Akun User terbuat dan teregistrasi dalam sistem*

4.2.9 *Skenario eksepsional 1*

4.2.10 *Contoh*



**Daftar**

Rita Sukaesih

ritacantik@telkomuniversity.ac.id

085712312345

●●●●●●●●

**Masuk**

atau masuk dengan

Sudah punya akun Specifit? **MASUK**

### 4.3 Use Case 3

4.3.1 **Nama Use Case:** Mengisi form

4.3.2 **Tujuan:** Agar Specifit dapat memberikan rekomendasi program olahraga beserta informasi tambahan pada menu utama

4.3.3 **Input:** Data-data user (jenis kelamin, tanggal lahir, tinggi badan, berat badan, tingkat aktivitas, kondisi medis)

4.3.4 **Output:** Rekomendasi program olahraga dan informasi tambahan

4.3.5 **Skenario Utama:**

4.3.6 **Prakondisi:** User belum mengisi form

4.3.7 **Langkah-langkah:**

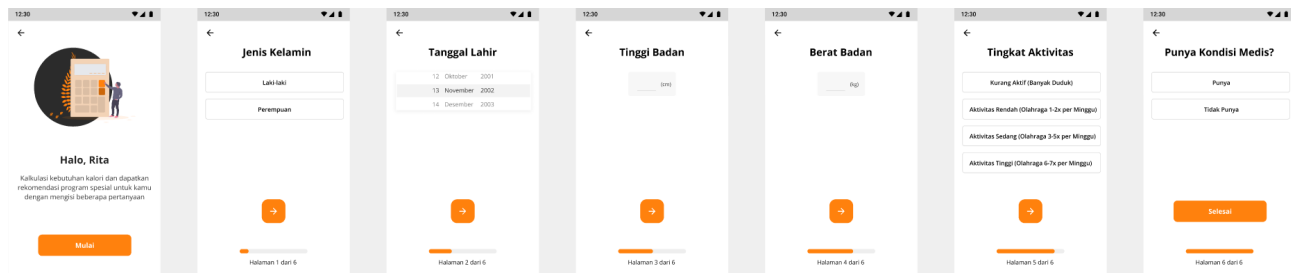
Actor Action	System Action
--------------	---------------

1. User menekan tombol Mulai	
2. User memilih salah satu jenis kelamin lalu menekan tombol dengan icon panah	
3. User memilih tanggal lahir user lalu menekan tombol dengan icon panah	
4. User memasukkan tinggi badan user dalam sentimeter lalu menekan tombol dengan icon panah	
5. User memasukkan berat badan user dalam kilogram lalu menekan tombol dengan icon panah	
6. User memilih salah satu pilihan Tingkat Aktivitas lalu menekan tombol dengan icon panah	
7. User memilih salah satu pilihan Punya Kondisi Medis lalu menekan tombol Selesai	
	8. Sistem menyimpan data-data yang telah dimasukkan user dan mengalihkan tampilan layar ke homepage

4.3.8 **Pascakondisi:** *User sudah selesai mengisi form dan rekomendasi serta informasi tambahan akan muncul di menu utama User*

4.3.9 **Skenario eksepsional 1**

4.3.10 **Contoh**



## 4.4 Use Case 4

4.4.1 *Nama Use Case: Pilih program olahraga*

4.4.2 *Tujuan: Agar user terdaftar pada program olahraga yang dipilih dan mendapatkan info lengkap program olahraga tersebut (seperti info jadwal, jenis olahraga, durasi olahraga, dll).*

4.4.3 *Input: -*

4.4.4 *Output: User terdaftar pada program olahraga yang dipilih dan user mendapatkan info lengkap program olahraga tersebut*

4.4.5 *Skenario Utama:*

4.4.6 *Prakondisi: User belum terdaftar pada program olahraga manapun*

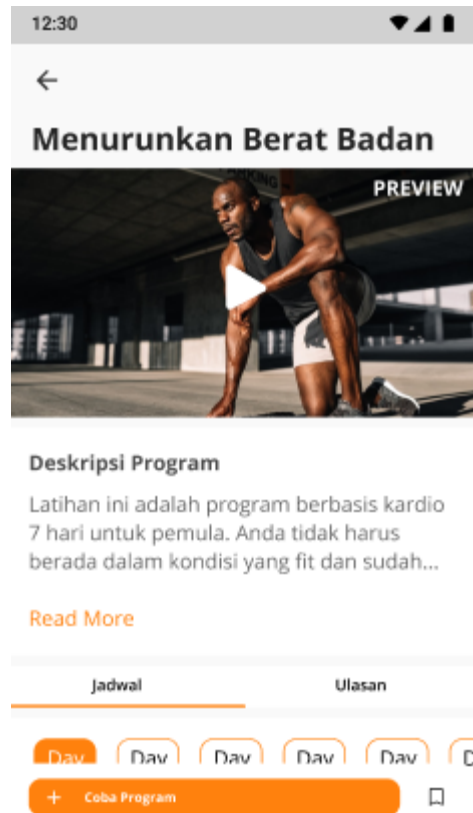
4.4.7 *Langkah-langkah:*

User Action	System Action
1. User menekan tombol menu Olahraga	
2. User menekan tombol Lihat Semua pada bagian Program Olahraga > 7 Hari	
3. User memilih program olahraga yang diminati	
4. User menekan tombol Coba Program	
	5. Sistem akan menandakan program olahraga tersebut sebagai program olahraga yang sedang berjalan

4.4.8 *Pascakondisi: User terdaftar dalam program olahraga yang dipilih dan mendapatkan info lengkap program olahraga tersebut*

4.4.9 *Skenario eksepsional 1*

4.4.10 *Contoh*



## 4.5 Use Case 5

4.5.1 **Nama Use Case:** Memfilter program olahraga

4.5.2 **Tujuan:** Agar user mendapatkan pilihan untuk memfilter program olahraga.

4.5.3 **Input:** Filter-filter yang dipilih user

4.5.4 **Output:** List hasil pencarian program olahraga berdasarkan filter yang dipilih user

4.5.5 **Skenario Utama:**

4.5.6 **Prakondisi:** User belum memfilter program olahraga

4.5.7 **Langkah-langkah:**

User Action	System Action
1. User menekan tombol menu Olahraga	
2. User menekan tombol Lihat Semua	
3. User menekan tombol filter	

4. User memilih filter-filter yang diinginkan	
5. User menekan tombol Simpan Filter	
	6. Sistem akan memfilter program
7. User akan melihat hasil filteran programnya	

4.5.8 **Pascakondisi:** User sudah dapat memfilter program olahraga sesuai dengan keinginannya

4.5.9 **Skenario eksepsional 1**

4.5.10 **Contoh**

## 4.6 Use Case 6

4.6.1 **Nama Use Case:** Memfilter olahraga

4.6.2 **Tujuan:** Agar user mendapatkan pilihan untuk memfilter olahraga.

4.6.3 **Input:** Filter-filter yang dipilih user

4.6.4 **Output:** List hasil pencarian olahraga berdasarkan filter yang dipilih user

4.6.5 **Skenario Utama:**

4.6.6 **Prakondisi:** User belum memfilter olahraga

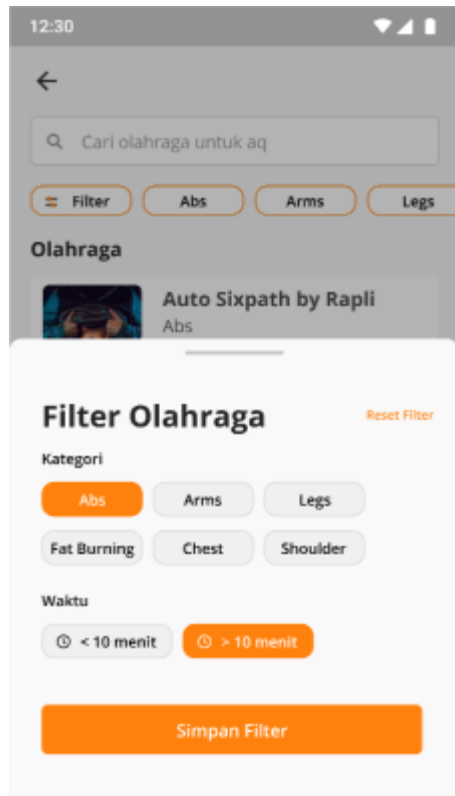
4.6.7 **Langkah-langkah:**

User Action	System Action
1. User menekan tombol menu Olahraga yang terletak pada layar bagian bawah	
2. User menekan tombol Lihat Semua	
3. User menekan tombol Filter	
4. User memilih pilihan filter pada bagian Kategori dan Waktu atau bisa salah satu saja	
5. User menekan tombol Simpan Filter	
	6. Sistem menampilkan olahraga-olahraga sesuai dengan filter yang telah dipilih user

4.6.8 **Pascakondisi:** User sudah dapat memfilter olahraga sesuai dengan keinginannya

4.6.9 **Skenario eksepsional 1**

4.6.10 **Contoh**



## 4.7 Use Case 7

4.7.1 **Nama Use Case:** *Melihat tips*

4.7.2 **Tujuan:** *Agar user dapat melihat isi tips-tips yang berkaitan dengan gaya hidup sehat pada menu utama*

4.7.3 **Input:** -

4.7.4 **Output:** *Isi tips-tips yang berkaitan dengan gaya hidup sehat pada menu utama*

4.7.5 **Skenario Utama:**

4.7.6 **Prakondisi:** *User ada pada menu utama dan belum mengklik card tips*

4.7.7 **Langkah-langkah:**

User Action	System Action
1. User ada pada menu utama	
2. User menekan tombol kartu tips	
	3. Sistem menampilkan isi tips

4. User melihat isi tips	
--------------------------	--

4.7.8 *Pascakondisi: User dapat melihat isi dari tips/artikel*

4.7.9 *Skenario eksepsional 1*

4.7.10 *Contoh*



## 4.8 Use Case 8

4.8.1 *Nama Use Case: Melihat history program olahraga*

4.8.2 *Tujuan: Agar user dapat melihat program-program olahraga yang sudah pernah diselesaikan user*

4.8.3 *Input: -*

4.8.4 *Output: List yang berisi program-program olahraga yang sudah pernah diselesaikan user*

4.8.5 *Skenario Utama:*

4.8.6 *Prakondisi: -*

4.8.7 *Langkah-langkah:*

User Action	System Action
1. User ada pada menu Profile	
2. User menekan tombol Riwayat Program Olahraga	

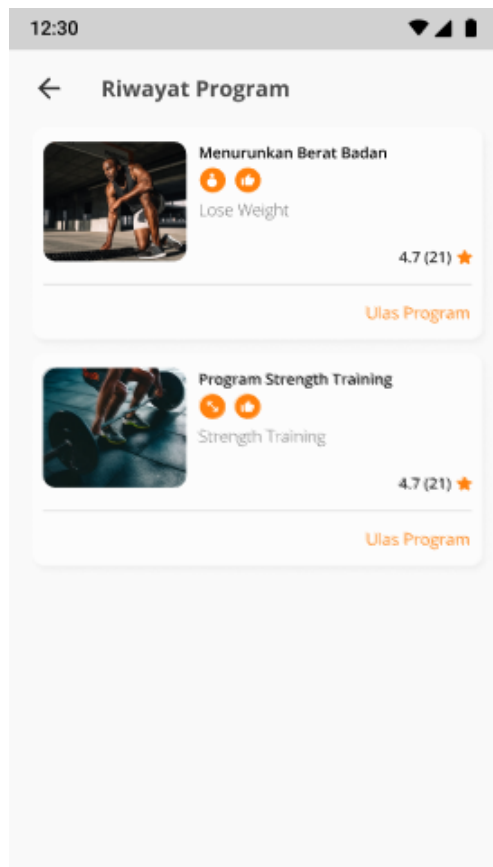


	3. Sistem menampilkan isi riwayat program olahraga
4. User melihat isi dari riwayat program olahraga	

4.8.8 **Pascakondisi:** *User dapat melihat list yang berisi program-program olahraga yang sudah pernah diselesaikan user*

4.8.9 **Skenario eksepsional 1**

4.8.10 **Contoh**



## 4.9 Use Case 9

4.9.1 **Nama Use Case:** *Membookmark program olahraga*

4.9.2 **Tujuan:** *Agar user dapat menyimpan program-program olahraga yang diminatinya*

4.9.3 **Input:** -

4.9.4 **Output:** *List yang berisi program-program olahraga yang dibookmark user*

4.9.5 **Skenario Utama:**

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0001	Halaman 24 dari 48
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

4.9.6 **Prakondisi:** -

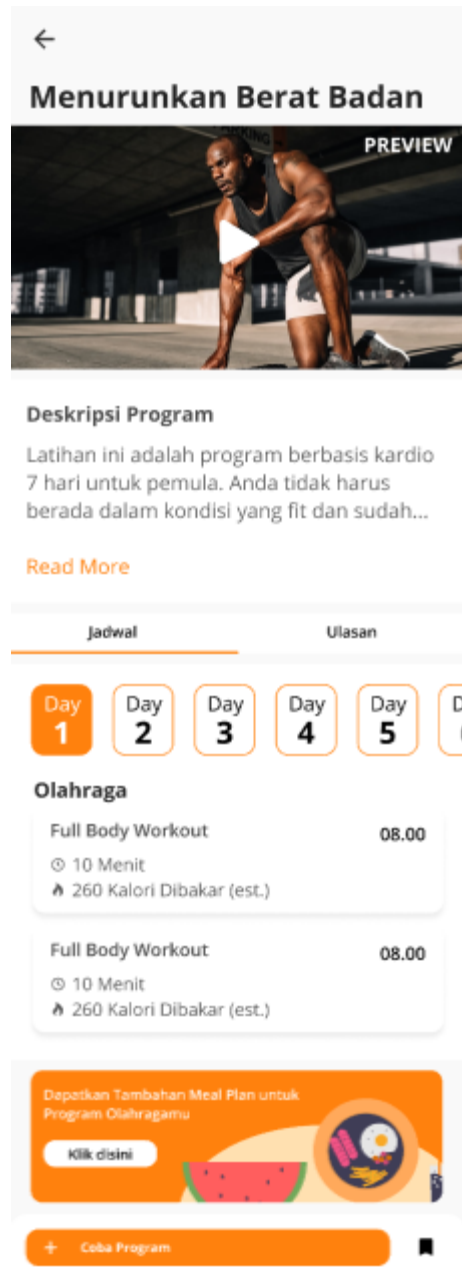
4.9.7 **Langkah-langkah:**

User Action	System Action
1. User menekan icon bookmark pada program olahraga	
	2. Sistem menyimpan program olahraga tersebut pada bookmark

4.9.8 **Pascakondisi:** *User telah menyimpan program olahraga yang dibookmark dan dapat melihat list program-program olahraga yang telah dibookmark*

4.9.9 **Skenario eksepsional 1**

4.9.10 **Contoh**



## 4.10 Use Case 10

4.10.1 *Nama Use Case: Menampilkan bookmark*

4.10.2 *Tujuan: Agar user dapat menampilkan program olahraga yang sudah dibookmark*

4.10.3 *Input: -*

4.10.4 *Output: List program-program olahraga yang dibookmark user*

4.10.5 **Skenario Utama:**

4.10.6 **Prakondisi:** -

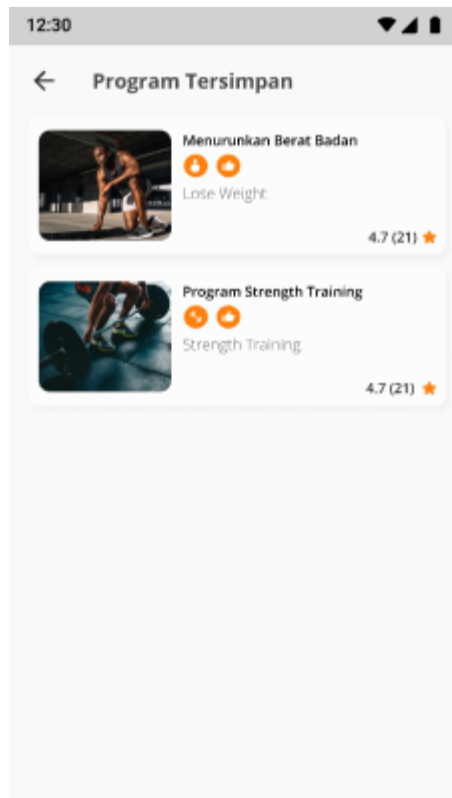
4.10.7 **Langkah-langkah:**

User Action	System Action
1. User ada pada menu Profile	
2. User menekan tombol Program Tersimpan	
	3. Sistem menampilkan isi dari Program Tersimpan
4. User melihat isi dari Program Tersimpan	

4.10.8 **Pascakondisi:** User dapat melihat list program-program olahraga yang dibookmark user

4.10.9 **Skenario eksepsional 1**

4.10.10 **Contoh**



## 4.11 Use Case 11

4.11.1 *Nama Use Case: Menyelesaikan program olahraga*

4.11.2 *Tujuan: Agar user dapat melacak progress User per hari (Sudah/ Belum Selesai)*

4.11.3 *Input: -*

4.11.4 *Output: Program olahraga yang sedang berjalan kondisinya berubah menjadi Selesai*

4.11.5 *Skenario Utama:*

4.11.6 *Prakondisi: User belum menyelesaikan program olahraga*

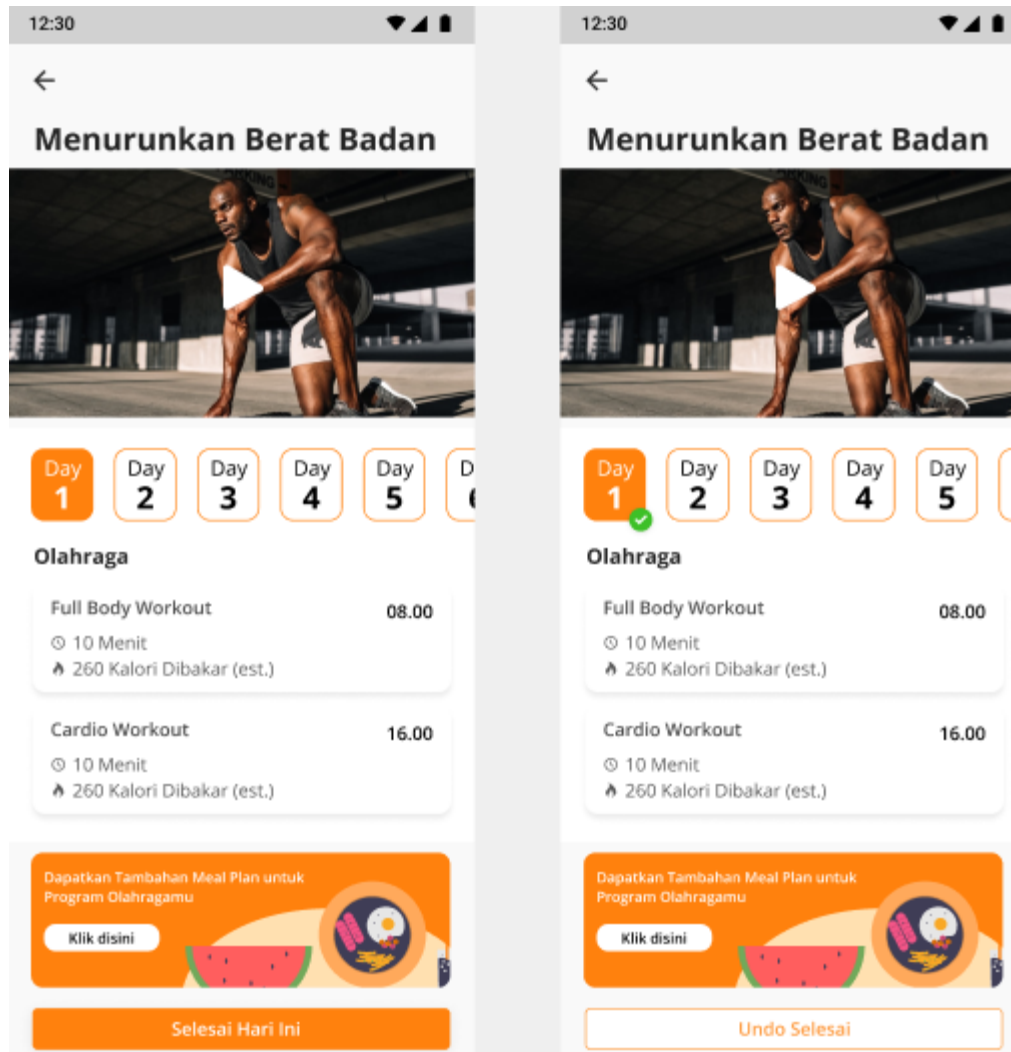
4.11.7 *Langkah-langkah:*

User Action	System Action
1. User sedang ada di menu program olahraga	
2. User menekan tombol Selesai Hari Ini	
	3. Sistem akan membukakan konten program olahraga hari-hari setelahnya
4. User akan bisa melihat program olahraga di hari setelahnya	

4.11.8 *Pascakondisi: User sudah menyelesaikan program olahraganya*

4.11.9 *Skenario eksepsional 1*

4.11.10 *Contoh*



## 4.12 Use Case 12

4.12.1 *Nama Use Case: Mencari olahraga/program olahraga*

4.12.2 *Tujuan: Untuk mencari olahraga/program olahraga yang diinginkan oleh user*

4.12.3 *Input: Keyword yang ingin dicari*

4.12.4 *Output: List olahraga/program olahraga yang diinginkan oleh user*

4.12.5 *Skenario Utama:*

4.12.6 *Prakondisi: User sudah menekan tombol search bar, menginputkan keywordnya, dan menekan ikon search*

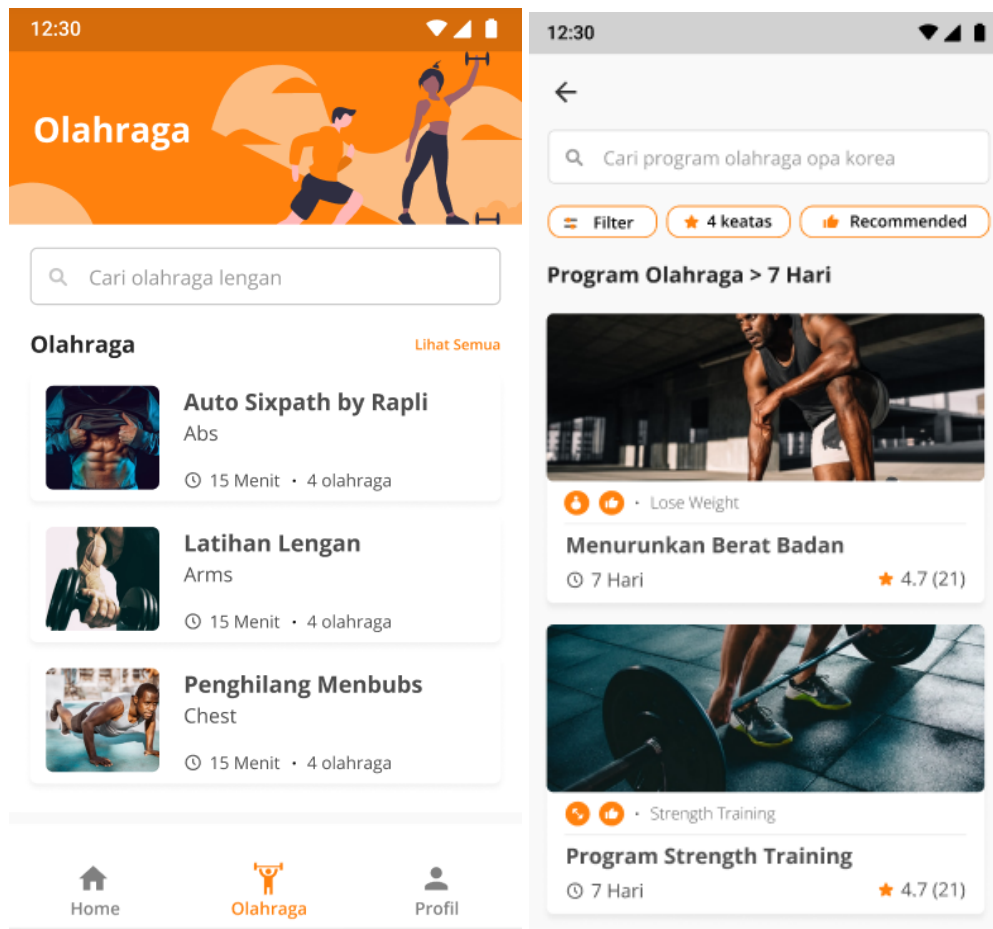
4.12.7 *Langkah-langkah:*

User Action	System Action
1. User menekan search bar pada homepage	
2. User memasukkan keyword yang ingin dicari pada search bar	
3. User menekan icon search	
	4. Sistem menampilkan hasil berupa list olahraga/program olahraga berdasarkan keyword yang dimasukkan user

4.12.8 *Pascakondisi: User akan melihat hasil pencarian sesuai keyword yang diinputkan*

4.12.9 *Skenario eksepsional 1*

4.12.10 *Contoh*



## 4.13 Use Case 13

4.13.1 *Nama Use Case: Mengedit profile*

4.13.2 *Tujuan: Untuk mengedit data-data user*

4.13.3 *Input: Data baru untuk menggantikan data lama user*

4.13.4 *Output: Perubahan terjadi pada akun user dan disimpan oleh user sebagai data terbaru*

4.13.5 *Skenario Utama:*

4.13.6 *Prakondisi: User sudah menekan tombol edit profile, sudah mengubah data-datanya, dan menekan tombol simpan*

4.13.7 *Langkah-langkah:*

User Action	System Actions
1. User ada pada menu Profile	
2. User menekan tombol edit profile	
	3. Sistem akan menampilkan menu edit profile
4. User akan mengisi data-data yang ingin diubah	
5. User menekan tombol Simpan	
	6. Sistem akan menyimpan perubahan data

4.13.8 *Pascakondisi: Data User yang dirubah sudah disimpan*


4.13.9 *Skenario eksepsional 1*

4.13.10 *Contoh*



12:30

Edit Profile


Edit Gambar

Nama  
Rita Suka

Berat (kg)  
95

Tinggi (cm)  
165

Nomor HP  
085712312345

Alamat E-mail  
ritacantik@telkomuniversity.ac.id

Jenis Kelamin  
☐ Laki-laki ☒ Perempuan

Simpan

## 4.14 Use Case 14

### 4.14.1 Nama Use Case: Logout

### 4.14.2 Tujuan: Untuk logout/keluar dari akun User

### 4.14.3 Input: -

### 4.14.4 Output: Akun user dikeluarkan oleh sistem

### 4.14.5 Skenario Utama:

### 4.14.6 Prakondisi: User ada pada menu Profile dan sudah menekan tombol Logout

### 4.14.7 Langkah-langkah:

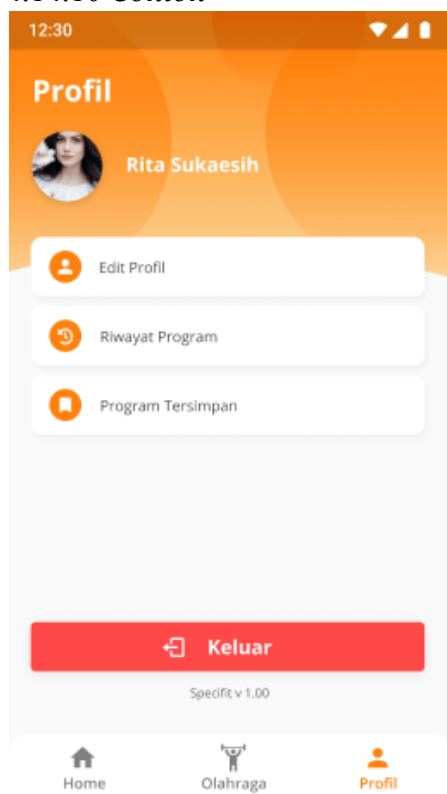
User Action	System Action
1. User menekan tombol Profil yang terletak pada layar bagian bawah	

2. User menekan tombol Keluar	
	3. Sistem menanyakan user apakah user yakin ingin keluar
4. User menekan tombol Ya	
	5. Sistem mengeluarkan akun user tersebut

4.14.8 *Pascakondisi: User akan terlogout dari akunnya*

4.14.9 *Skenario eksepsional 1*

4.14.10 *Contoh*



## 5. Requirements Fungsional

Berikut merupakan requirements fungsional (fitur) dari aplikasi Specifit.

No	Menu	Fitur	Bahasa Natural	Kategori Kano
1	On Boarding	Program menyediakan informasi singkat mengenai aplikasi	Pada menu on boarding, sistem akan menampilkan informasi singkat mengenai aplikasi, dan jika layar digeser sampai ke layar ke terakhir (bullet terakhir), sistem akan memunculkan button menuju ke menu login/register	Must Have
2	Login/Register	Program menyediakan fitur Login/Register	Pada menu Login/Register, jika user telah mengisi semua kolom data diri dan menekan tombol Login/Register, sistem akan memasukkan user ke dalam aplikasinya/sistem akan mendaftarkan user sebagai pengguna baru	Must Have
3	Home	Program menyediakan Sistem rekomendasi dari data user (bisa ML)	Pada menu utama, Jika tombol banner “Dapatkan Rekomendasi Program dari Kami” ditekan, Sistem akan memunculkan form untuk diisi oleh user	Delighter
		> Form untuk User	User mengisi formulir rekomendasi olahraga	Delighter
		Program memperlihatkan status user (IMT,	Pada menu utama, jika formulir sudah diisi, sistem akan mengkalkulasi status user dan	Satisfier

		asupan kalori per hari)	memperlihatkannya di bagian atas menu utama	
		Program menyediakan Kategori Olahraga untuk dipilih user	Pada menu utama, jika search bar dan/atau filter sudah diisi lalu menekan search, sistem akan menyediakan berbagai macam kategori olahraga yang sesuai dengan inputan data dari user.	Must Have
		Program dapat memperlihatkan Program Olahraga yang dipilih (status completion, detail, dll.)	Pada menu utama, jika user sudah memilih program olahraga, sistem akan menampilkan program olahraga yang dipilih pada menu utama dan memperlihatkan status completionnya	Must Have
		> In Program -Program dapat memperlihatkan Detail Olahraga (Day1, dst.)	Pada menu utama, jika tombol program yang dipilih ditekan, sistem akan masuk ke menu program olahraga yang dipilih dan menampilkan detail olahraganya (day1, dst.)	Must Have
		> In Program -Program dapat memutar Video olahraga	Pada program olahraga yang sudah dipilih, jika tombol play video ditekan, sistem akan memutar video olahraga sesuai dengan fokus olahraga yang dipilih.	Satisfier
		> In Program -Program menyediakan tombol Selesai Hari Ini	Pada menu program olahraga yang sudah dipilih, jika tombol “Selesai hari ini” ditekan, sistem akan menampilkan ceklis pada hari yang sudah diselesaikan olahraganya (completed)	Delighter
		> In Program	PART 1	Delighter

		-Program menyediakan Diet Plan(paid)	<p>Pada menu program olahraga yang sudah dipilih, jika banner “Dapatkan meal plan untuk program olahragamu” ditekan, sistem akan menampilkan suatu popup untuk menjelaskan mengenai diet plan dan menampilkan tombol buy/next time</p> <p>PART 2</p> <p>Pada popup meal plan, jika tombol buy ditekan, sistem akan mengarahkan user ke metode pembayaran</p>	
		-Program menyediakan Tips/Artikel	Pada menu utama, jika tombol suatu tips/artikel ditekan, sistem akan menampilkan list tips/artikel mengenai gaya hidup sehat.	Delighters
		-Program menyediakan Push Notification	Pada menu utama, jika user menekan icon bel, maka sistem akan memperlihatkan kumpulan notifikasi dari yang terlama sampai ke yang terbaru	Must Have
		-Program menyediakan Search Bar Keseluruhan	Pada menu utama, jika user menginputkan sesuatu pada Search Bar Keseluruhan dan menekan tombol search, sistem akan menampilkan hasil pencarian dari inputan user.	Must Have
4	Olahraga	> Olahraga -Program menyediakan pilihan-pilihan Olahraga	Pada menu olahraga, di bagian olahraga, sistem akan menampilkan berbagai macam pilihan olahraga untuk dipilih user.	Must Have
		> Olahraga	Pada menu olahraga di bagian olahraga, jika tombol filter ditekan,	Satisfier

		-Program menyediakan filter untuk Olahraga	sistem akan memunculkan filter (per kategori dan waktu) untuk olahraga yang akan dipilih.	
		> Olahraga -Program menyediakan Search Bar Olahraga	Pada menu olahraga, di bagian olahraga, jika search bar dan/atau filter sudah diisi, sistem akan menyediakan berbagai macam kategori olahraga yang sesuai dengan inputan data dari user.	Must Have
		> Olahraga -Program dapat memutar Video olahraga	Pada olahraga yang sudah dipilih, jika tombol play video ditekan, sistem akan memutar video olahraga sesuai dengan fokus olahraga yang dipilih.	Satisfier
		> Olahraga -Program menyediakan Detail Olahraga (waktu, jumlah olahraga)	Pada menu olahraga, di bagian olahraga, jika tombol kartu olahraga ditekan, sistem akan memunculkan detail olahraganya (List olahraga yang harus dilakukan).	Must Have
		> Program Olahraga -Program menyediakan pilihan-pilihan Program Olahraga	Pada menu olahraga, di bagian program olahraga, sistem akan menampilkan berbagai macam pilihan program olahraga untuk dipilih user.	Must Have
		> Program Olahraga -Program menyediakan filter untuk Program Olahraga	Pada menu olahraga di bagian program olahraga, jika tombol filter ditekan, sistem akan memunculkan filter (per goals, kategori, rating, status IMT, waktu, dan keterangan lainnya) untuk program olahraga yang akan dipilih.	Satisfier
		> Program Olahraga -Program dapat memutar Video olahraga (preview)	Pada menu olahraga, di bagian program olahraga, pada program olahraga yang sudah dipilih, jika tombol play video ditekan, sistem akan memutar video preview	Satisfiers

			mengenai program olahraganya.	
		> Program Olahraga -Program menyediakan Detail Olahraga (jadwal, waktu, jumlah olahraga, day1, dst.)	Pada menu olahraga, di bagian program olahraga, jika tombol kartu program olahraga ditekan, sistem akan memunculkan detail olahraganya (List olahraga yang harus dilakukan, jadwal).	Must Have
		> Program Olahraga -Program memperlihatkan Deskripsi Program	Pada menu olahraga di bagian Program Olahraga, jika user menekan salah satu program olahraga yang telah diambil, sistem akan memperlihatkan deskripsi dari program tersebut	Satisfiers
		> Program Olahraga -Program memperlihatkan Ulasan	Pada menu olahraga, di bagian program olahraga, jika card program olahraga sudah ditekan, dan user menekan tombol ulasan, sistem akan memperlihatkan ulasan dari program olahraga tersebut	Satisfiers
		> Program Olahraga -Program menyediakan perintah Add Program Olahraga	Pada menu olahraga, di bagian program olahraga, jika card program olahraga sudah ditekan, sistem akan memunculkan tombol untuk menambahkan program olahraga ke dalam list program olahraga yang dipilih user.	Must Have
		> Program Olahraga -Program menyediakan perintah Bookmark Program Olahraga	Pada menu olahraga, di bagian Program Olahraga, jika user menekan salah satu program olahraga yang telah diambil dan menekan simbol bookmark, maka sistem akan menyimpan program tersebut ke dalam program tersimpan/bookmarked program	Satisfiers
		> Program Olahraga -Program menyediakan Diet	Pada menu olahraga, di bagian Program Olahraga, jika user menekan tombol Diet Program ,	Delighters

		Program (paid)	maka sistem akan mengeluarkan pilihan program diet yang akan di jalani sesuai dengan kebutuhan dan lifestyle dari user.	
5	Profile	-Program menyediakan perintah Edit Profile	Pada menu Profile, jika user menekan tombol Edit Profil, maka sistem akan mempersilahkan user untuk mengubah data diri. Dan jika user menekan tombol simpan, maka sistem akan menyimpan data yang baru saja dimasukkan user sebagai data terbaru	Must Have
		-Program dapat memperlihatkan Riwayat Program Olahraga	Pada menu Profile, Jika user menekan tombol Riwayat Program Olahraga, maka sistem akan memperlihatkan user program olahraga yang telah dijalani.	Satisfiers
		-Program dapat memperlihatkan Bookmarked Program Olahraga	Pada menu Profile, jika user menekan tombol Bookmarked Program, maka sistem akan memperlihatkan program-program yang disimpan/bookmarked oleh user	Satisfiers
		-Program menyediakan perintah Log Out	Pada menu Profile, jika user menekan tombol Log Out, maka sistem akan mengeluarkan akun user tersebut	Must Have



## 6. Requirements Non Fungsional

### 6.1 Requirements Performa

No	Requirements Performa
1	Sistem dapat menampilkan seluruh page yang di navigasi oleh user kurang dari 3 detik
2	Sistem memvalidasi data username dan password ketika login, tidak lebih dari 1 detik
3	Sistem memvalidasi data registrasi dan membuat akun untuk user tidak lebih dari 2 detik
4	Sistem dapat memfilter olahraga dan program olahraga tidak lebih dari 2 detik
5	Kompleksitas algoritma searching tidak melebihi $O(n^2)$
6	Sistem memproses rekomendasi program olahraga untuk user tidak lebih dari 5 detik

### 6.2 Requirements Keselamatan

No	Requirements Keselamatan
1	Jika akun Specifit tidak bisa diakses, bisa langsung menghubungi contact yang ada pada Instagram Specifit.
2	Jika pembayaran untuk diet plan tidak terverifikasi dalam 1x24 jam, bisa menghubungi contact yang ada pada Instagram Specifit.
3	Pengguna tidak bisa melakukan refund atas pembelian subscription diet plan yang sudah dibayar.

### 6.3 Requirements Keamanan

No	Requirements Keamanan
1	Pengguna diharuskan untuk login ke dalam akunnya terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Specifit

2	Jika terdeteksi login yang mencurigakan, pihak Specifit akan menghubungi pengguna melewati e-mail yang sudah mereka daftarkan.
---	--

## 6.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Kualitas tambahan yang sekiranya penting baik bagi pelanggan atau pengguna adalah User Interface/User Experience yang baik. Hal ini sangat perlu diperhatikan juga karena komposisi desain yang interaktif khas dari aplikasi Specifit ini akan membuat pengguna lebih suka aplikasi kita.

## 7. Requirements Lain

Tidak ada requirements lain untuk saat ini.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

**Tabel Definisi**

ISTILAH	DEFINISI
User	Pengguna aplikasi specifit.
Login	Menu yang digunakan untuk masuk dalam suatu aplikasi atau web dan lain sebagainya.
Profil	Data berupa nama , alamat , kota , tanggal berdirinya atau dilahirkannya , dll
History	Jejak peninggalan penggunaan aplikasi.
Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
Use case	Kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor.
Input	Masukan
Registrasi	Pendaftaran
Output	Keluaran

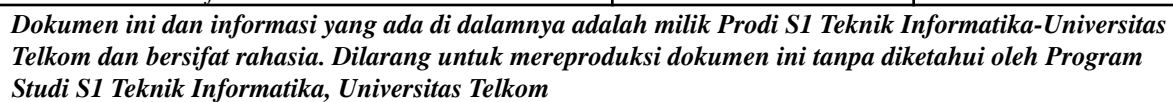
Class diagram	Visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang di bentuk.
Username	Nama identitas seseorang yang dipakai di dunia maya.
Password	Serangkaian kombinasi angka dan huruf yang dipakai untuk mengamankan akses ke akun social media.
Software	Perangkat lunak
Android dan iOS	Sistem operasi pada smartphone
Nougat	Versi OS Android
Database	Kumpulan data yang terorganisir
Kotlin	Bahasa Pemograman
Firebase	Database yang digunakan Specifit
User Interface	Tampilan desain aplikasi
User Experience	Desain pengalaman pengguna
Application Programming Interface	Sekumpulan perintah, fungsi, serta protokol yang dapat digunakan oleh programmer
User Manual	Tata cara penggunaan produk yang diberikan ke pengguna

**Tabel Akronim**

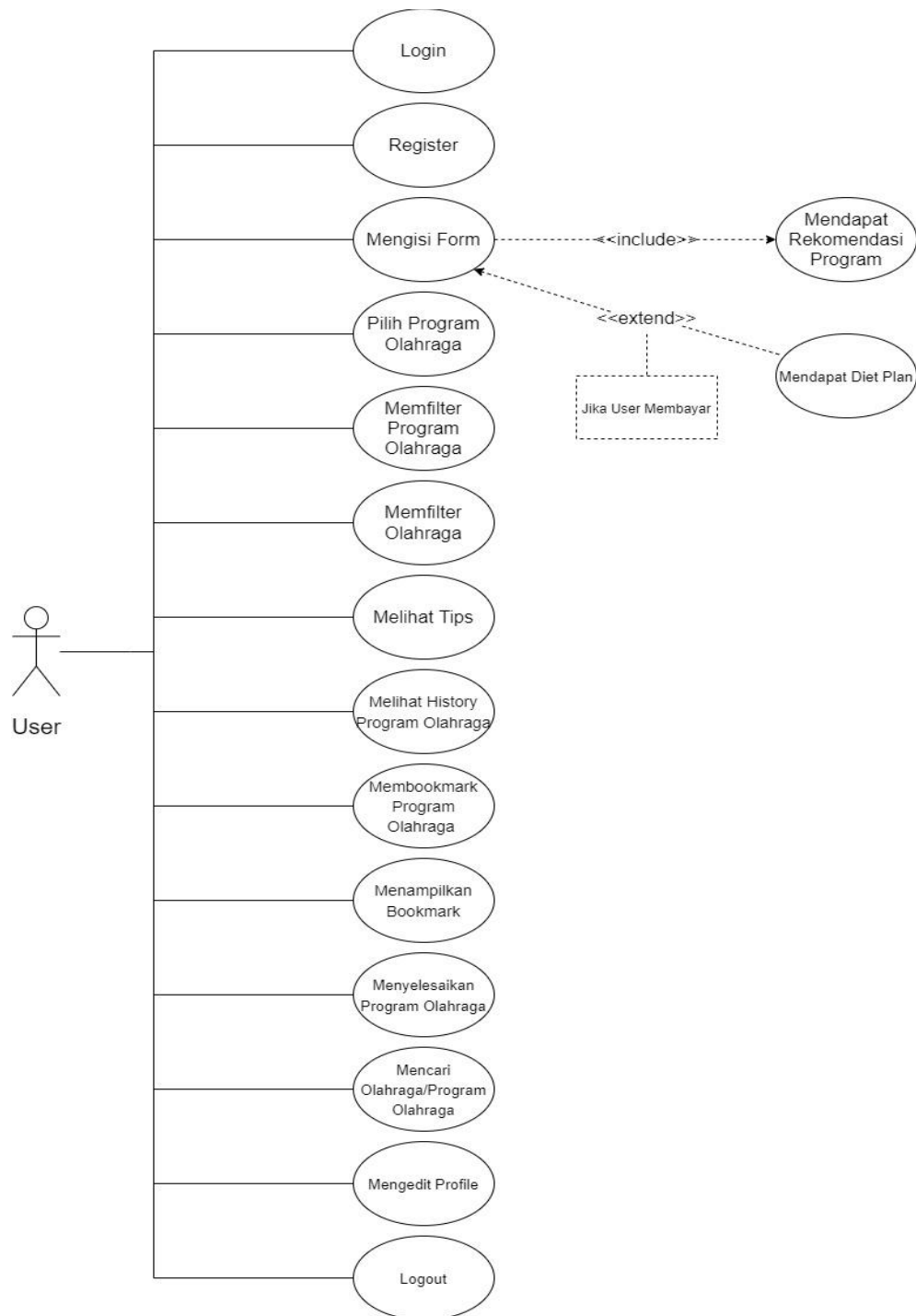
<b>AKRONIM</b>	<b>KEPANJANGAN</b>
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
API	Application Programming Interface
UI	User Interface
UX	User Experience
M-Banking	Mobile Banking

## Lampiran B: Analysis Models

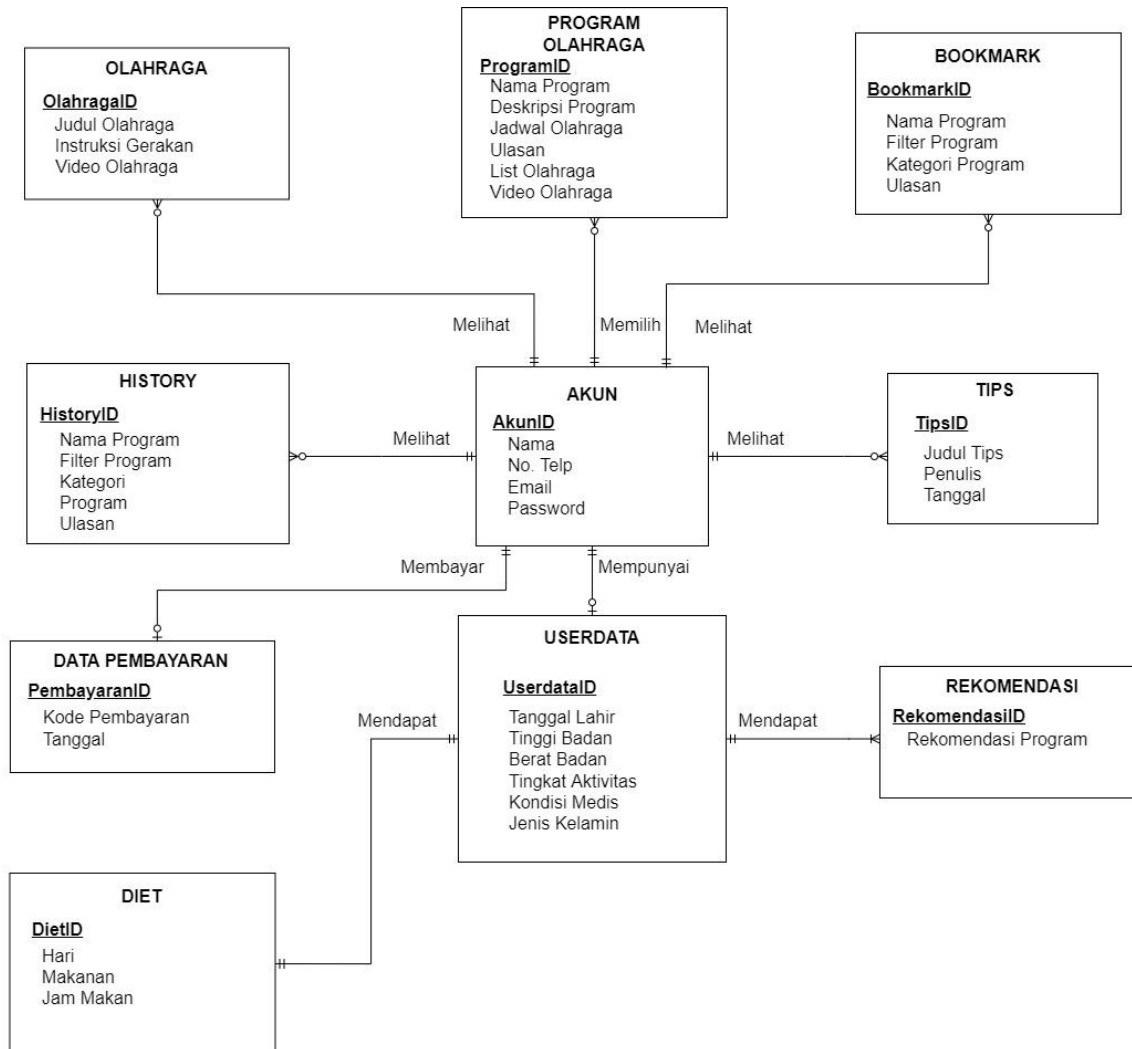
### Data Flow Diagram



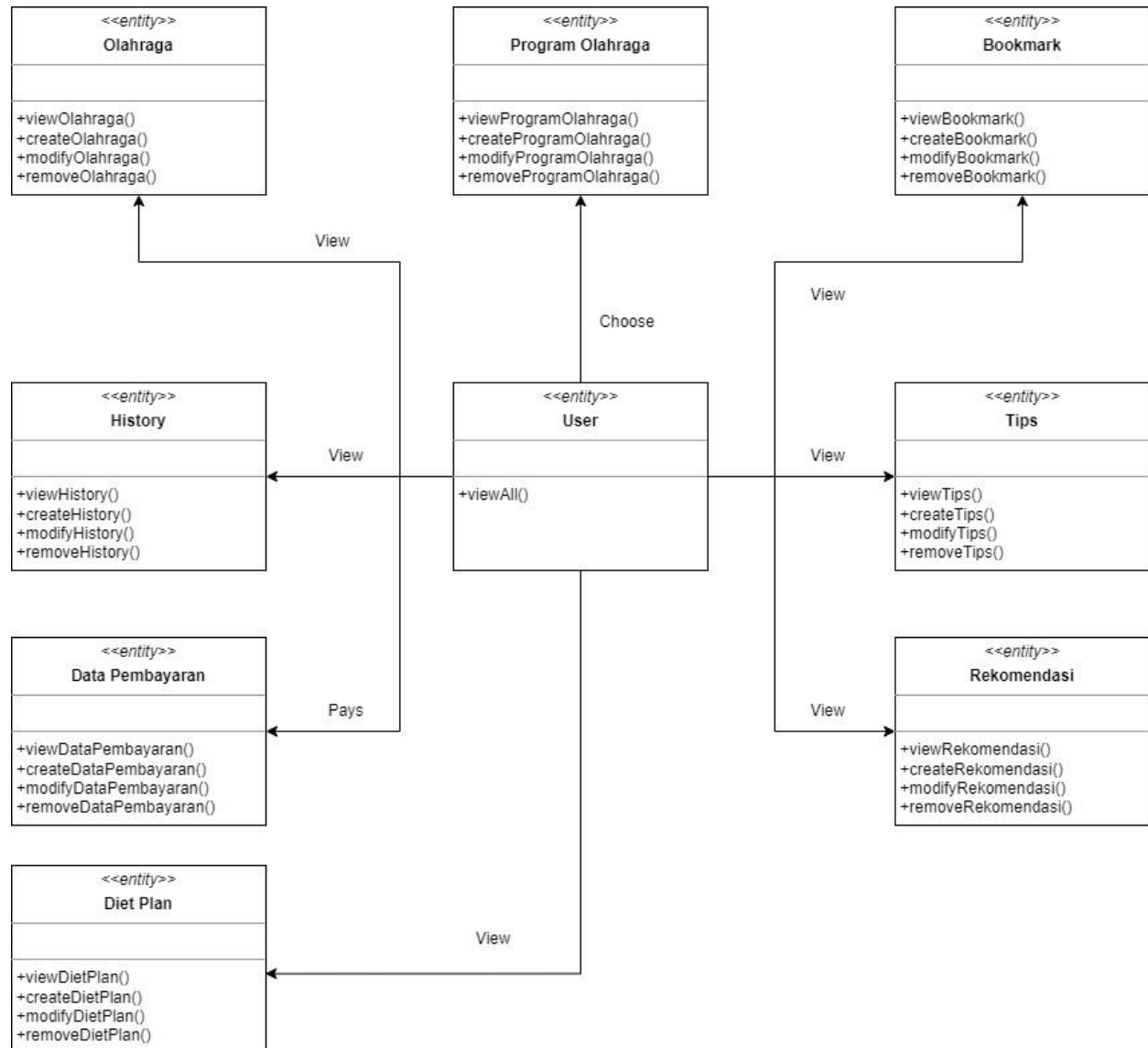
## Use Case Diagram



# Entity Relationship Diagram



# Class Diagram





## Contoh User Manual

