

SKPL-003

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Lalajo Film

Dipersiapkan oleh:

Adham Erlangga Siwi (1301184198)

Raihan Nugraha Setiawan (1301184243)

Syamsul Rizal (1301184064)


Ridhwan Rifky (1301184284)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-002		12
		Revisi	3	Tgl : 3 Mei 2020

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	-Memperbaiki Class Diagram -Memperbaiki Use Case Skenario
B	-Memperbaiki Functional Requirement -Memperbaiki kebutuhan perangkat keras
C	-Mengubah profil dan karakteristik pengguna
D	
E	
F	
G	

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

Disetujui oleh								
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
12	Memperbaiki Class Diagram		
8	Memperbaiki Use Case Skenario		
7	Memperbaiki kebutuhan perangkat keras		
8	Memperbaiki Functional Requirement		
6	Mengubah profil dan karakteristik pengguna		

--	--	--	--

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi.....	4
1. Pendahuluan.....	5
1.1. Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2. Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	5
1.3. Definisi, Singkatan, dan Akronim	5
1.4. Referensi	5
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	6
2.1. Statement of Objective Perangkat Lunak.....	6
2.2. Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak.....	6
2.3. Profil dan Karakteristik Pengguna.....	6
2.4. Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan).....	6
2.5. Kebutuhan Perangkat Keras	7
2.6. Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak.....	7
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	8
3.1. Deskripsi Kebutuhan.....	8
3.1.1. Kebutuhan Fungsional	8
3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional	8
3.2. Pemodelan Analisis	8
3.2.1. Usecase Diagram	8
3.3. Class Diagram	12

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Penulisan Dokumen

Keresahan masyarakat yang ingin menonton film terhadap lamanya proses mengantri memesan tiket melahirkan perangkat lunak untuk memecahkan keresahan masyarakat.

Perangkat lunak ini diciptakan dan dirancang sesuai keinginan dan spesifikasi dari masyarakat yang menginginkan cepatnya proses memesan tiket bioskop agar lebih efisien dari segi waktu.

1.2. Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Berikut ini merupakan standar pengetikan yang digunakan dalam SKPL ini.

1. Font : Times New Roman
2. Ukuran Font (isi) : 12
3. Ukuran Font (judul) : 18
4. Ukuran Font (sub-judul) : 14
5. Font yang dimiringkan merupakan kata asing.
6. Font yang dicetak tebal merupakan judul atau sub-judul.

1.3. Definisi, Singkatan, dan Akronim

Berikut keterangan kata yang merupakan Definisi, singkatan, dan akronim:

- Database: satu set data terstruktur yang disimpan di komputer, terutama yang dapat diakses dengan berbagai cara.
- MySQL: *Database* yang di gunakan dalam web dan sebagai penyimpan data yang sudah diterima oleh sistem
- Smartphone: telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer
- Browser: salah satu jenis perangkat lunak (software) yang umumnya digunakan untuk membuka halaman *website* di internet
- RAM : *Random Access Memory*

1.4. Referensi

Kami melakukan analisis langsung sehingga tidak menggunakan referensi manapun.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-003	Halaman 5 dari 12
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		

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1. Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini dibuat untuk mempermudah pemesanan tiket bioskop agar tidak perlu mengantri saat memesan tiket untuk menonton

2.2. Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini mudah untuk dipahami maupun digunakan sehingga tanpa buku manual, pengguna dapat menggunakannya tanpa merasa kesulitan. Perangkat lunak ini dapat digunakan dimana saja oleh *user* untuk melihat jadwal film dan melakukan pemesanan tiket. Perangkat lunak ini dapat digunakan hanya untuk *user* yang telah terdaftar pada **LalajoFilm**. Untuk dapat melakukan transaksi *user* hanya dapat dilakukan dengan melakukan isi saldo.

2.3. Profil dan Karakteristik Pengguna

Dalam penggunaan perangkat lunak ini terdapat dua pengguna, yaitu *user* dan *manajer* yang merupakan kelas-kelas pengguna. Berikut ini merupakan hak-hak/peran yang diberikan kepada kelas-kelas pengguna tersebut.

User	Manajer
User dapat melakukan transaksi, dan melihat riwayat transaksi pada akunnya sendiri.	Manajer dapat melihat riwayat transaksi member, dan dapat melihat daftar member.

2.4. Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan)

Berikut ini adalah spesifikasi yang digunakan untuk membuat ataupun mengoperasikan perangkat lunak yang akan dibuat.

Spesifikasi Hardware Komputer	
Processor	RAM
Pentium IV dan di atasnya	512 Mb dan di atasnya
Spesifikasi Software Komputer	
Sistem Operasi	Tools
Windows 7 dan versi di atasnya	HTML.

2.5. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat ini memiliki kebutuhan perangkat keras:

1. Menggunakan Database MySQL
2. Hanya dapat diakses melalui web

2.6. Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak

Dalam hal ini ada beberapa batasan sistem yang diberikan pada perangkat lunak yang akan kami buat, diantaranya.

1. Hanya dapat diakses melalui website
2. Proses transaksi memakan waktu <10 menit
3. 1 judul film, bioskop, dan jadwal tayang per transaksi
4. 1 transaksi maksimal 10 tiket
5. Hanya berlaku untuk bioskop di 1 kota saja
6. Tidak bisa mencari film (hanya dapat memesan film yang ditampilkan)

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1. Deskripsi Kebutuhan

3.1.1. Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Login	User harus login untuk memesan tiket
	FR-02	Transaksi	User dapat melakukan transaksi pembelian tiket bioskop
	FR-03	Pembayaran	User dapat Memilih film, bioskop, dan jam tayang
	FR-04	Cetak Invoice	User dapat mencetak invoice setelah melakukan transaksi
	FR-05	Laporan	Manajer dapat melihat laporan transaksi

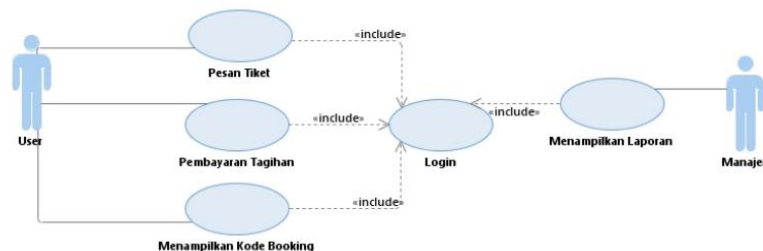
3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.		NFR-01	Website dapat diakses melalui software browser (ex Chrome, Mozilla, Brave)
		NFR-02	Proses transaksi tiket tidak lebih dari 10 menit
		NFR-03	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami

3.2. Pemodelan Analisis

3.2.1. Usecase Diagram

Usecase Diagram



3.2.1.1. Usecase Skenario #1

Nama use case: **Login**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah register, jika belum user register terlebih dahulu

Post-Condition: User telah login dan dapat melakukan transaksi

Deskripsi: Masuk sebagai customer untuk melakukan transaksi pemesanan tiket

Aktor	Sistem
	1. Menampilkan halaman login
2. Memasukkan inputan email dan password	
	3. Memproses inputan
	4. Menampilkan halaman depan website

3.2.1.2. Usecase Skenario #2

Nama use case: **Pesan Tiket**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah login, jika belum user login terlebih dahulu

Post-Condition: User berhasil memesan tiket dan mendapatkan tagihan pembayaran

Deskripsi: User melakukan pemesanan tiket

Aktor	Sistem
1. Klik menu data film	
	2. Menampilkan halaman daftar film
3. Memilih film, bioskop dan jam tayang	
	4. Menampilkan kursi yang tersedia dan harga tiket
5. Memilih kursi yang tersedia	
6. Klik pesan	

	7. Memberikan notifikasi tiket berhasil di pesan dan menampilkan tagihan pembayaran
--	---

3.2.1.3. Usecase Skenario #3

Nama use case: **Pembayaran Tagihan**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah login dan sudah melakukan pemesanan tiket user sudah mendapat tagihan pembayaran lalu user sudah memiliki saldo yang cukup untuk membayar

Post-Condition: User mendapatkan invoice atau bukti bayar

Deskripsi: Membayar tagihan pembayaran

Aktor	Sistem
1. Menklik menu pembayaran	
	2. Menampilkan detail tagihan yang harus dibayar
3. Membayar menggunakan saldo yang telah di topup	
	4. Menverifikasi pembayaran yang dilakukan aktor
	5. Mengirim notifikasi pembayaran telah diverifikasi

3.2.1.4. Usecase Skenario #4

Nama use case: **Menampilkan Kode Booking**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah login, user sudah membayar tagihan dan mendapatkan invoice

Deskripsi: Mencetak E-ticket

Post-Condition: Aktor menerima kode booking sebagai e-ticket

Aktor	Sistem
1. Mengklik Invoice	

	2. Menampilkan Invoice
	3. Meng-generate code booking
4. Mengklik pilihan tampil kode booking	
	5. Menampilkan Kode Booking

3.2.1.5. Usecase Skenario #5

Nama use case: **Menampilkan Laporan**

Aktor: Manajer

Pre-Condition: Manajer sudah login

Post- Condition: Laporan Berhasil ditampilkan

Deskripsi: Menampilkan Laporan total penjualan

Aktor	Sistem
1. Menklik tombol laporan	
	2. Menampilkan halaman laporan yang berisi total penjualan berdasarkan judul film

3.3. Class Diagram

