

REKASAYA PRANGKAT LUNAK

STUDY KASUS APLIKASI TIKET ONLINE

"Hypetix (Aplikasi Pemesanan Tiket Konser Online)"



Kelompok 4 SI24A

Afranidia Hayfa Ramadhani Ibrahim (20240050084)

Agung Imransyah (20240050038)

Georgina Kaulika Efendi (20240050072)

Putri Syakilla Zahra Purwana (20240050037)

Sahila Aliya Az Zahra (20240050060)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN

UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI

2026

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dibuatnya dokumen SDD ini adalah untuk menjelaskan langkah-langkah desain dan proses-proses dalam pembuatan sistem aplikasi yang akan diterapkan pada Hypetix serta spesifikasi kebutuhan fungsional. Fungsi utama dari aplikasi ini yaitu dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi mengenai Informasi yang ada dalam Aplikasi seperti jadwal konser, detail konser, harga tiket, serta proses pembelian dan pengelolaan tiket konser secara digital.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem dari perangkat lunak ini akan menjadi aplikasi publik, yaitu aplikasi yang akan digunakan oleh masyarakat luas, khususnya para penikmat musik dan konser. Hypetix adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencari dan mengakses informasi mengenai jadwal konser, detail artis, lokasi acara, kategori tiket, serta harga tiket. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk melakukan tiket secara digital, mengelola tiket melalui QR code, serta menerima notifikasi real-time terkait konser.

1.3 Definisi dan Istilah

- SDD (Software Design Description) : Dokumen yang menjelaskan desain perangkat lunak secara rinci.
- SRS (Spesifikasi Persyaratan Perangkat Lunak) : Dokumen yang meningkatkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem.
- SPMP (Rencana Manajemen Proyek Perangkat Lunak) : Rencana manajemen proyek perangkat lunak.

1.4 Referensi

- IEEE, IEEE Draft Standard for Software Design Descriptions. IEEE P1 01 6/D5.0; 1 2 December 2005.
- Eka Ismantohadi & Moh. Yani, Software Design Document (SDD). 2018.

- GitHub Repository, RPL-D-5: Software Design Document. Firstiaulyaa, 2018.

1.5 Ikhtisar Dokumen

BAB	ISI
Bab I	1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 1.2 Lingkup Masalah 1.3 Definisi dan Istilah 1.4 Referensi 1.5 Ikhtisar Dokumen
Bab II Deskripsi Perancangan Global	2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 2.2 Deskripsi Data 2.2.1 ERD Logical Data Model 2.2.2 Daftar Tabel Aplikasi 2.3 Deskripsi Modul
Bab III Deskripsi Perancangan Rinci	3.1 Diagram Konteks 3.1.1 DFD Level 0 3.1.2 DFD Level 1 Proses M 3.1.3 DFD Level 1 Proses N 3.2 Deskripsi Rinci Tabel 3.2.1 Table A 3.2.2 Table B 3.3 Deskripsi Rinci Modul 3.3.1 D Modul 3.3.1.1 Fungsi Modul 3.3.1.2 Spesifikasi Layar Utama

2. DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

2.1.1 Rancangan kebutuhan

No	Rancangan Kebutuhan	Keterangan
1	Sistem Operasi	<ul style="list-style-type: none">• Aplikasi Server menggunakan Xampp• Aplikasi teks editor menggunakan visual• Code studio Pembuatan document• menggunakan MicrosoftWord
2	Sistem Manajemen Basis Data	Database MySQL untuk backend API Hypetix
3	Bahasa Pemrograman	<ul style="list-style-type: none">• Frontend : Dart (Flutter) untuk cross-platform mobile• Backend : PHP untuk API server

2.1.2 Alat yang digunakan

No	Peralatan	Jumlah
1	Laptop	5 Satuan

2.2 Deskripsi data

- Tabel Admin

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain Integrity	Deskripsi
admin_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment admin_id
username	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Nama atau nomor untuk mengakses aplikasi
password	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Kata sandi untuk mengakses aplikasi
nama	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Berisi nama lengkap admin

email	varchar	50	Tidak	Tidak	-	Berisi Alamat email admin
no_telp	integer	13	Tidak	Tidak	-	Berisi nomor telepon admin
gambar	varchar	-	Tidak	Tidak	-	Berisi foto profil Admin

- Tabel User

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
user_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment User_id
username	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Nama atau nomor untuk mengakses aplikasi
password	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Kata sandi untuk mengakses aplikasi
nama	varchar	30	Tidak	Tidak	-	Berisi nama lengkap user
no_telp	integer	13	Tidak	Tidak	-	Berisi Nomor telpon user
Alamat	varchar	150	Tidak	Tidak	-	Berisi Alamat lengap

						user
email	varchar	50	Tidak	Tidak	-	Berisi alamat email user

- Tabel Concerts

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Concerts_id	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Concerts_id
Nama_konser	Varchar	50	Tidak	Tidak	-	Berisi Nama konser
Band	Varchar	50	Tidak	Tidak	-	Berisi Nama band
tanggal	Date	10	Tidak	Tidak	-	Berisi tanggal konser
Lokasi	varchar	150	Tidak	Tidak	-	Berisi tempat/lokasi konser
Deskripsi	varchar	255	Tidak	Tidak	-	Berisi detail konser
gambar	Varchar	-	Tidak	Tidak	-	Berisi gambar konser
status	varchar	10	Tidak	Tidak	-	Berisi Status dari konser (Ready / Tidak)

- Tabel Tickets

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Tickets_id	Integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Tickets_id
Concerts_id	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Nomor identifikasi unik Concerts_id, auto increment
Harga	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi harga tiket

Stok	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi jumlah tiket yang tersedia
------	---------	----	-------	-------	---	-----------------------------------

- Tabel Order

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Order_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Order_id
User_id	Integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Referensi user yang melakukan pemesanan ticket
Tanggal_pesan	Date	10	Tidak	Tidak	-	Berisi Tanggal pemesanan

- Tabel Order Detail

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Detail_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Detail_id
Order_id	integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Nomor auto increment order_id
Tickets_id	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi Tickets_id
Jumlah	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi jumlah tiket yang dipesan
Subtotal	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi total harga untuk tiket tersebut

- Tabel Payments

Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Payments_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Payment_id
Order_id	integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Nomor auto increment order_id
Metode_pembayaran	Varchar	50	Tidak	Tidak	-	Berisi metode pembayaran (Transfer, E-Wallet, Kartu Kredit)
Jumlah_bayar	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi nominal pembayaran
Tanggal_bayar	Date	-	Tidak	Tidak	-	Berisi Tanggal pembayaran
Status_bayar	Varchar	10	Tidak	Tidak	-	Berisi status pembayaran (Succes)

- Tabel Laporan (Reports)

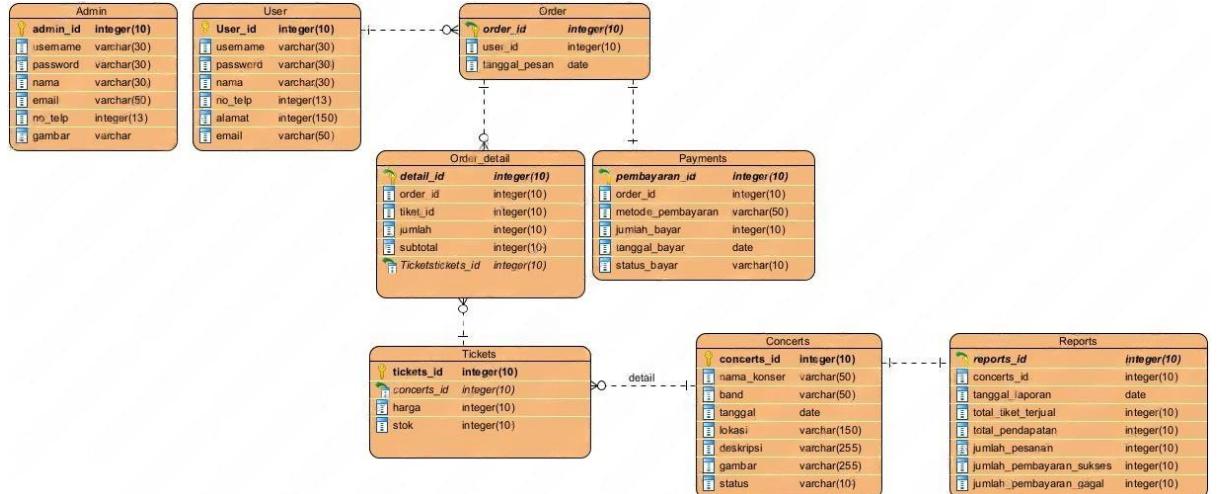
Data Item	Type	Volume	Laju	Primary Key	Constrain integrity	Deskripsi
Reports_id	integer	10	Primary Key	Ya	Auto Increment	Nomor auto increment Reports_id
Concerts_id	integer	10	Foreign Key	Tidak	-	Nomor auto increment

						Concerts_id
Tanggal_laporan	Date	-	Tidak	Tidak	-	Berisi tanggal laporan dibuat
Total_tiket_terjual	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi jumlah tiket yang terjual
Total_pendapatan	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi total pendapatan dari tiket
Jumlah_pesanan	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi total pesanan masuk
Jumlah_pembayaran_sukses	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi jumlah pembayaran yang berhasil
Jumlah_pembayaran_gagal	Integer	10	Tidak	Tidak	-	Berisi jumlah pembayaran yang gagal

2.2.1 ERD Logical Data Model

2.2.1.1. Logika Struktur Data

Struktur data logika pada sistem Aplikasi pada Aplikasi Hypetix terdapat struktur Database yang dijelaskan menggunakan ERD.

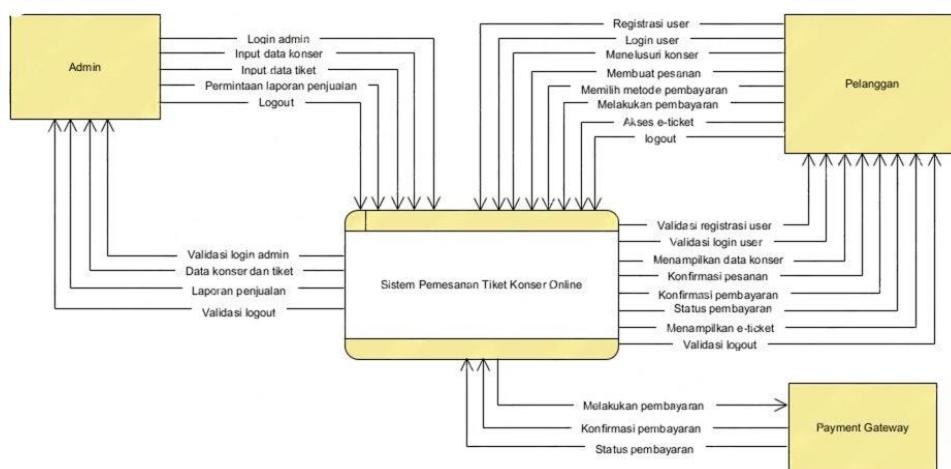


Pada ERD terdapat tabel admin, tabel user, tabel produk, tabel pesanan, tabel detail pesanan, tabel pembayaran, tabel tiket, tabel konser dan tabel laporan.

3. Deskripsi Perancangan Rinci

3.1 Dekomposisi Model

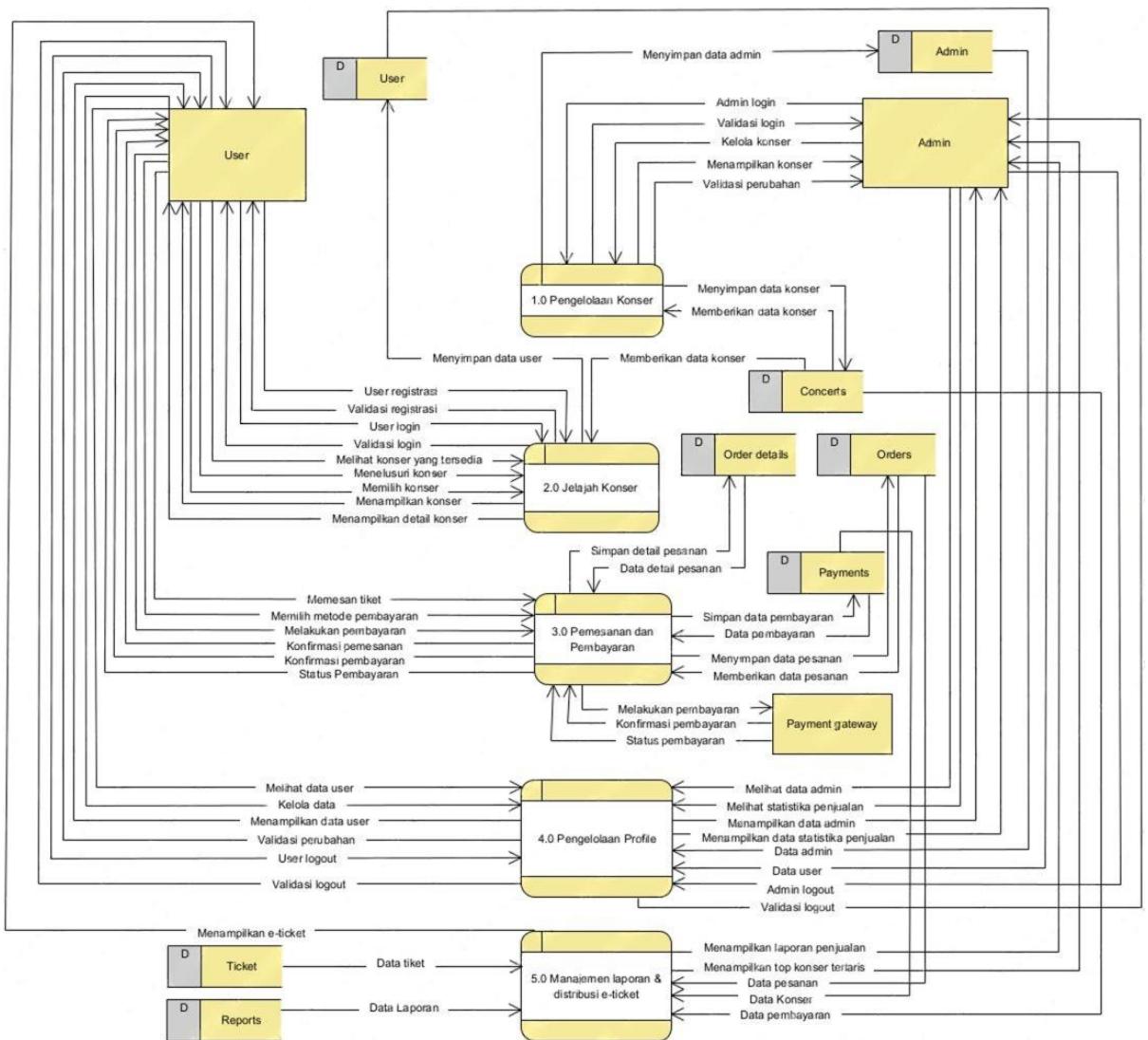
3.1.1 Diagram Konteks Diagram konteks merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Berikut merupakan diagram konteks dari aplikasi ini.



3.1.2 Diagram Level 0

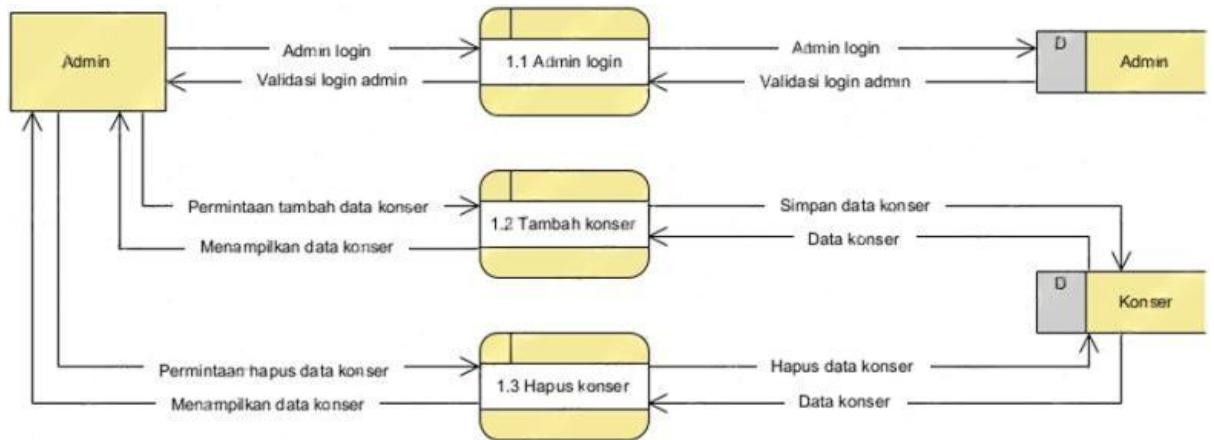
Diagram 0 adalah diagram yang menggambarkan proses dari data flow diagram.

Diagram 0 memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity. Berikut merupakan diagram 0 dari aplikasi ini.

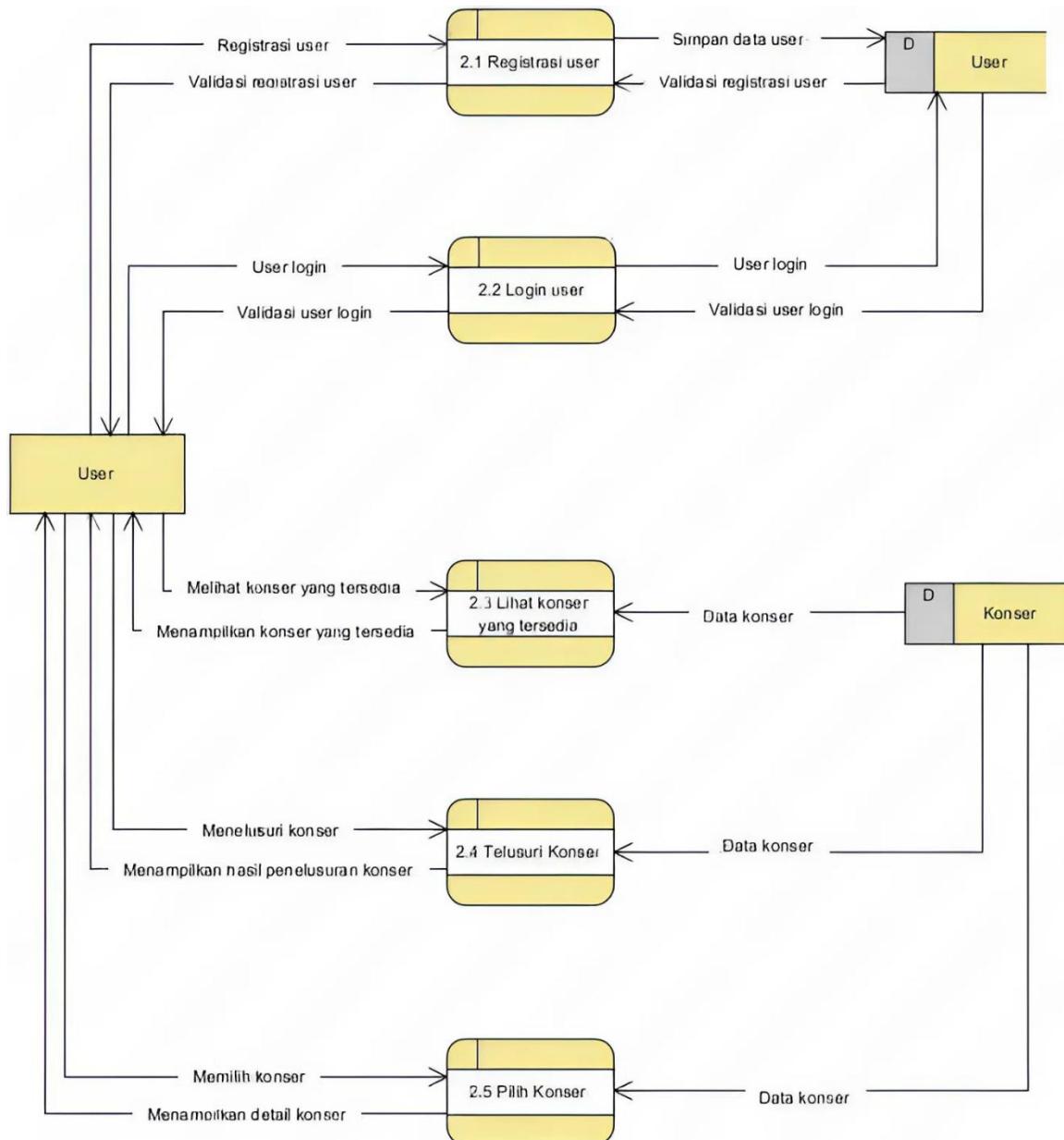


3.2 Dekomposisi Proses Konkuren

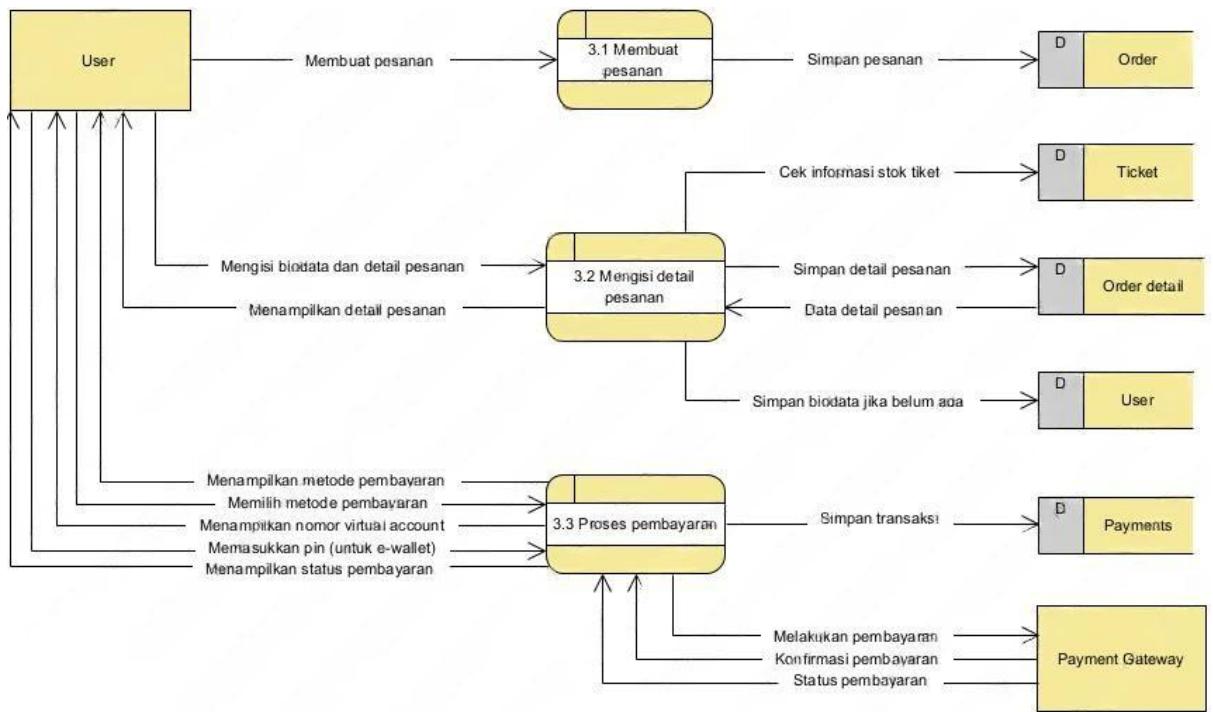
3.2.1 Diagram Level 1 (Rinci) 1.0



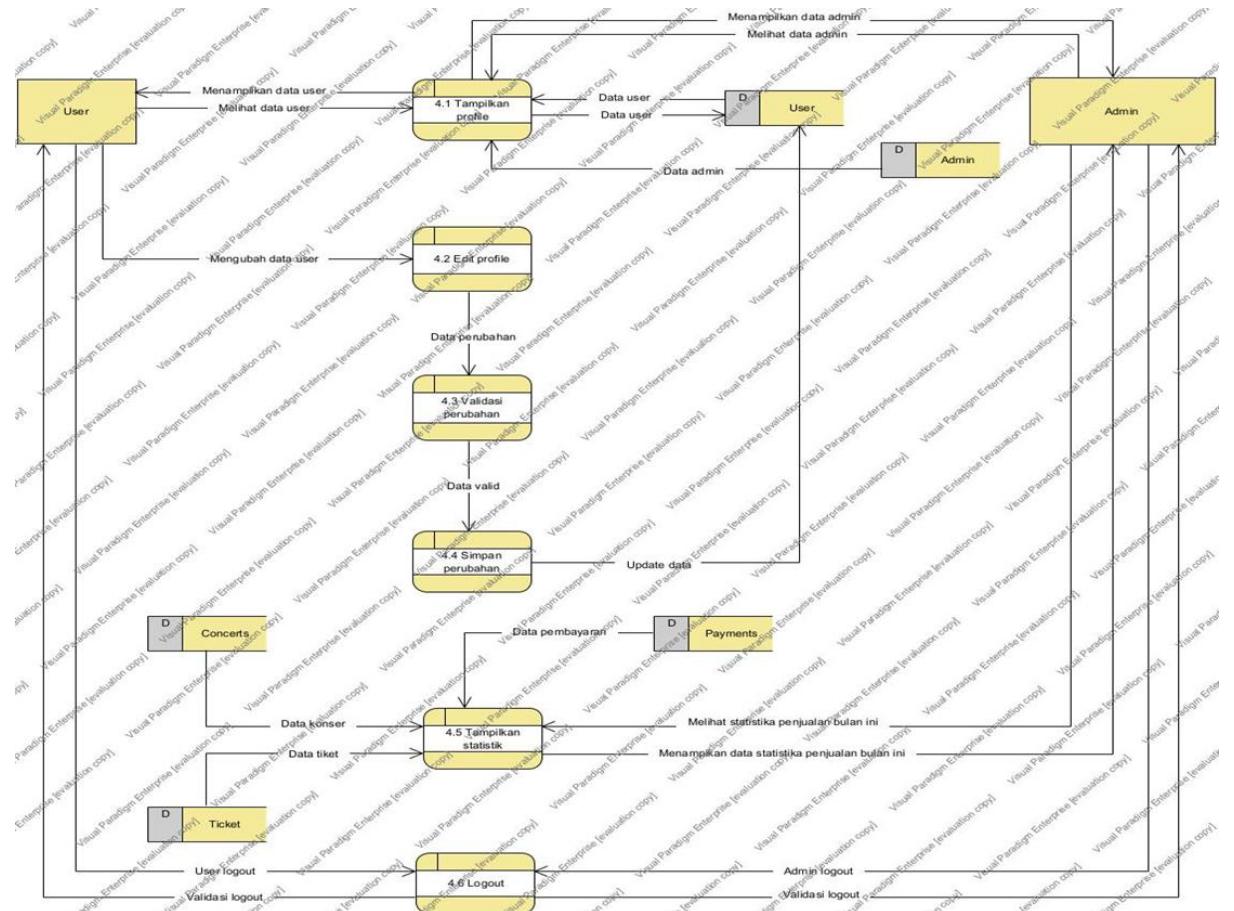
3.2.2 Diagram Level 1 (Rinci) 2.0



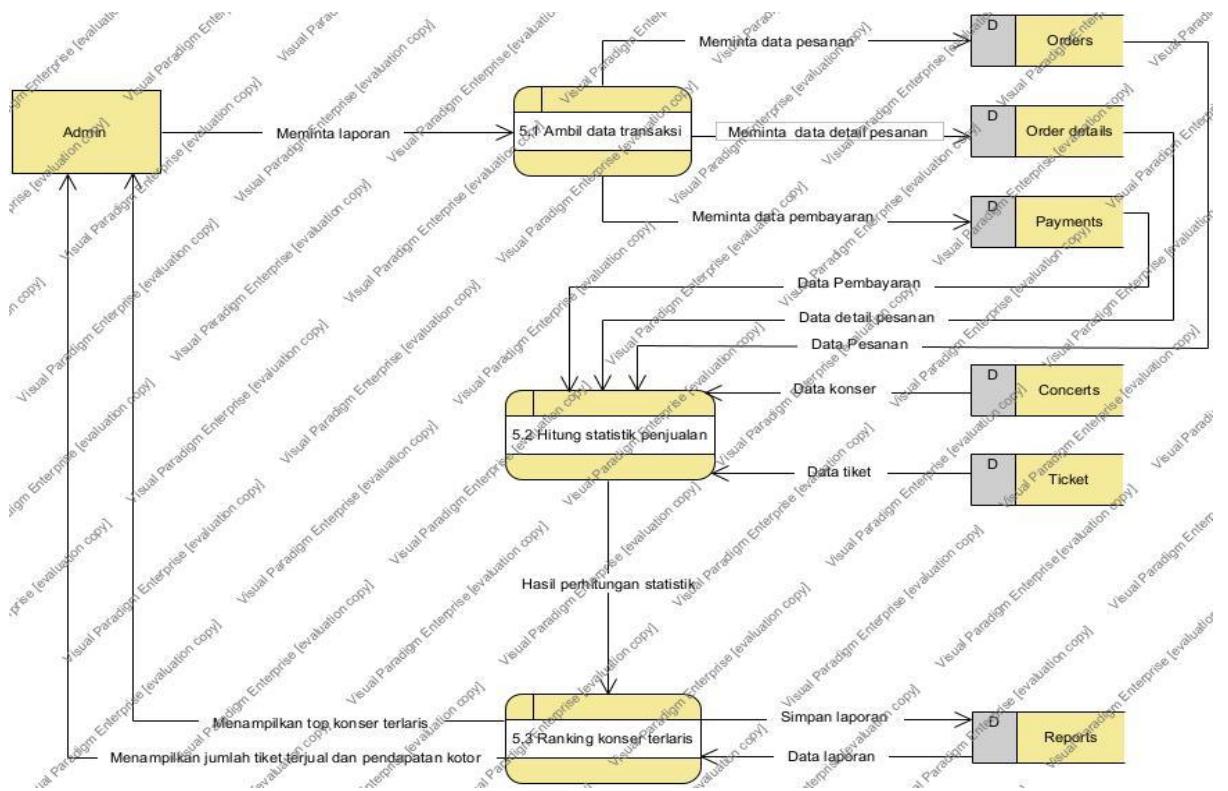
3.2.3 Diagram Level 1 (Rinci) 3.0



3.2.4. Diagram Level 1 (Rinci) 4.0



3.2.5. Diagram Level 1 (Rinci) 5.0



3.3. Deskripsi Rinci Tabel

- Tabel Admin

Data Item	Type	Deskripsi
Admin_id	Integer	Nomor autoincrement admin_id
Username	Varchar	Nama atau nomor untuk mengakses aplikasi
Password	Varchar	Kata sandi untuk mengakses aplikasi
Nama	Varchar	Berisi nama lengkap admin
Email	Varchar	Berisi Alamat email admin
No_telp	Integer	Berisi nomor telepon admin
Gambar	varchar	Berisi foto profil Admin

- Tabel user

Data Item	Type	Deskripsi

User_id	Integer	Nomor auto increment User_id
Username	Varchar	Nama atau nomor untuk mengakses aplikasi
Password	Varchar	Kata sandi untuk mengakses aplikasi
Nama	Varchar	Berisi nama lengkap user
No_telp	Integer	Berisi Nomor telpon user
alamat	varchar	Berisi Alamat lengkap user
email	varchar	Berisi alamat email user

- Tabel Concerts

Data Item	Type	Deskripsi
Concerts_id	Integer	Nomor auto increment Concerts_id
Nama_konser	Varchar	Berisi Nama konser
Band	Varchar	Berisi Nama band
tanggal	Date	Berisi tanggal konser
Lokasi	Varchar	Berisi tempat/lokasi konser
Deskripsi	Varchar	Berisi detail konser
gambar	Varchar	Berisi gambar konser
status	Varchar	Berisi Status dari konser (Ready / Tidak)

- Tabel Ticket

Data Item	Type	Deskripsi
Tiket_id	Integer	Nomor auto increment Tickets_id
Concerts_id	Integer	Nomor identifikasi unik Concerts_id, auto increment
Harga	Integer	Berisi harga tiket

Stok	Integer	Berisi jumlah tiket yang tersedia
------	---------	-----------------------------------

- Tabel Order

Data Item	Type	Deskripsi
Order_id	Integer	Nomor auto increment Order_id
User_id	Integer	Referensi user yang melakukan pemesanan ticket
Tanggal_pesan	Date	Berisi Tanggal pemesanan

- Tabel Order Detail

Data Item	Type	Deskripsi
Detail_id	Integer	Nomor auto increment Detail_id
Order_id	Integer	Nomor auto increment order_id
Tiket_id	Integer	Berisi Tickets_id
Jumlah	Integer	Berisi jumlah tiket yang dipesan
Subtotal	Integer	Berisi total harga untuk tiket tersebut

- Tabel Payments

Data Item	Type	Deskripsi
Payments_id	Integer	Nomor auto increment Payment_id
Order_id	Integer	Nomor auto increment order_id
Metode_pembayaran	Varchar	Berisi metode pembayaran (Transfer, E-Wallet, Kartu Kredit)
Jumlah_bayar	Integer	Berisi nominal pembayaran
Tanggal_bayar	Date	Berisi Tanggal pembayaran
Status_bayar	Varchar	Berisi status pembayaran (Success)

- Tabel Reports

Data Item	Type	Deskripsi
Reports_id	Integer	Nomor auto increment Reports_id
Konser_id	Integer	Nomor auto increment Concerts_id
Tanggal_laporan	Date	Berisi tanggal laporan dibuat
Total_tiket_terjual	Integer	Berisijumlah tiket yang terjual
Total_pendapatan	Integer	Berisi total pendapatan dari tiket
Jumlah_pesanan	Integer	Berisi total pesanan masuk
Jumlah_pembayaran_sukses	Integer	Berisi jumlah pembayaran yang berhasil
Jumlah_pembayaran_gagal	Integer	Berisi jumlah pembayaran yang gagal

3.4. Modul

3.4.1 Modul Login Admin

3.4.1.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Input Data Admin	Form Input	Admin	Mobile
2	Validasi Data Admin	Validasi	Admin	Mobile
3	Simpan Data Admin	Session	Admin	Mobile

3.4.1.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.2 Modul Login User

3.4.2.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Input Data User	Form Input	User	Mobile
2	Validasi Data User	Validasi	User	Mobile
3	Simpan Data User	Session	User	Mobile

3.4.2.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.3 Modul Konser

3.4.3.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Input Data Tiket Konser	Form Input	Admin	Mobile
2	Delete Data Tiket Konser	Button Danger	Admin	Mobile
3	Update data Tiket konser	From Input	Admin	Mobile
4	Menampilkan data Tiket konser	Grid List	User/Admin	Mobile

3.4.4 Modul

3.4.4.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Menampilkan total konser	Grafik Garis	Admin	Mobile
2	Menampilkan tiket terjual	Grafik Garis	Admin	Mobile
3	Menampilkan total pendapatan	Grafik Garis	Admin	Mobile

4	Menampilkan pesanan terbaru	Tabel	Admin	Mobile
---	-----------------------------	-------	-------	--------

3.4.4.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.5 Modul Laporan

3.4.5.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Menampilkan Laporan Penjualan	List	Admin	Mobile
2	Menampilkan Konser Terlaris	List	Admin	Mobile
3	Filter Laporan berdasarkan tanggal	From Filter	Admin	Mobile

3.4.5.2 Spesifikasi Layar Utama

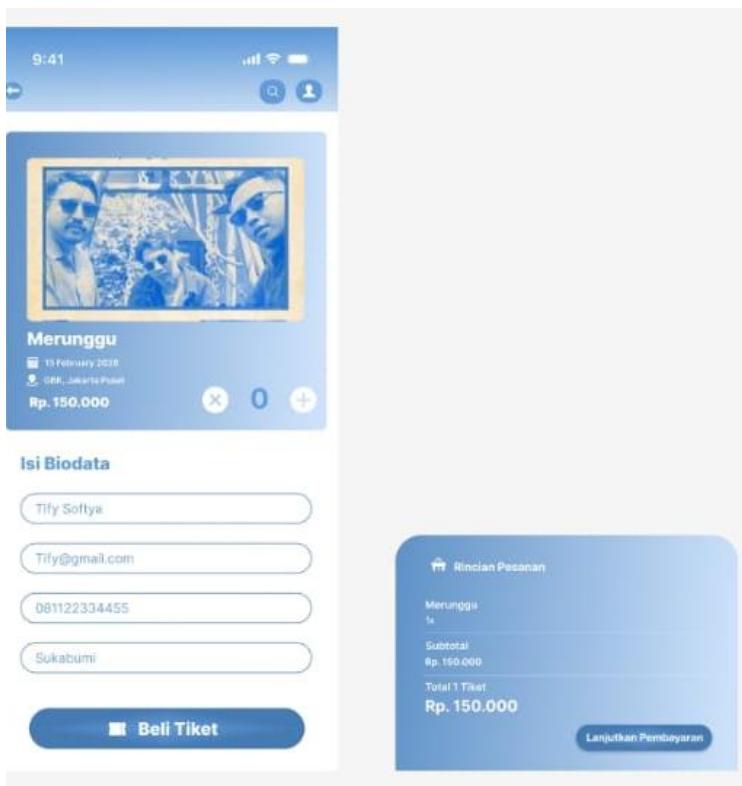


3.4.6 Modul Pembayaran

3.4.6.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Menampilkan Detail Konser	Card View	User	Mobile
2	Input Biodata Pemesan	From Input	User	Mobile
3	Menampilkan rincian pesanan	Ringkasan	User	Mobile
	Proses pembelian tiket	Tombol Aksi	User	Mobile
	Lanjutkan ke pembayaran	Tombol Aksi	User	Mobile

3.4.6.2 Spesifikasi Layar Utama



3.4.7 Modul Admin

3.4.7.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Update Data Admin	From Input	Admin	Mobile
2	Melihat Data Admin	List	Admin	Mobile

3.4.7.2 Spesifikasi Layar Utama

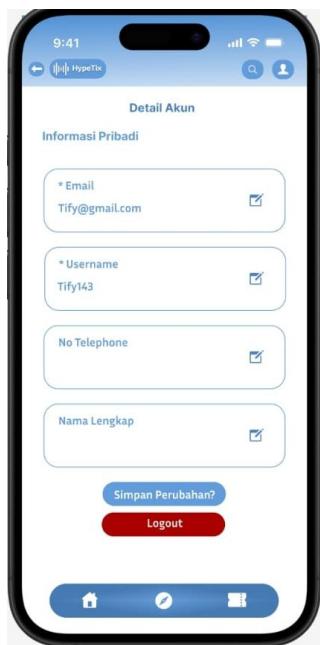


3.4.8 Modul User

3.4.8.1 Fungsi Modul

No	Fungsi	Jenis	Tabel terkait	Kategori
1	Update Data User	From Input	User	Mobile
2	Melihat Data User	List	User	Mobile

3.4.8.2 Spesifikasi Layar Utama



SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT PLAN

1. PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Proyek

Aplikasi Hypetix merupakan sebuah sistem informasi pemesanan tiket konser online yang dirancang untuk menjadi platform terintegrasi antara penyelenggara event dan pengguna. Dengan Hypetix, penyelenggara dapat mengelola data konser, kategori tiket, pesanan, hingga laporan penjualan, sementara para pengguna dapat melihat informasi event, melakukan pemesanan tiket, serta memilih metode pembayaran secara mudah melalui antarmuka aplikasi yang intuitif. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi transaksi serta kualitas layanan dalam industri hiburan. Dengan pendekatan berbasis mobile, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta meningkatkan efisiensi proses transaksi tiket konser.

1.2 Dokumen-dokumen Dalam Proyek

- SPMP (Software Project Management Plant)
- SRS (Software Requirements Specification)
- SDD (Software Design Document)
- STD (Software Testing Document)

1.3 Evolusi SPMP

Pada proyek ini ditujukan untuk masing-masing anggota dan harus bertanggung jawab pada dokumen projek yang dibuat, setiap personal harus mampu mempertanggung jawabkan setiap job desk yang ditentukan.

1.4 Material Acuan

- IEEE
- <https://users.csc.calpoly.edu/~jdalbey/205/Mgmt/SPMP>
- <https://id.scribd.com/document/496353145/Software-Project-Management-Plan-Smp>
- <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPTIS/article/view/1635/1507>
- <https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/JMS/article/view/5564/4397>

1.5 Definisi, Akronim dan Singkatan

Mobile	Aplikasi yang dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet yang digunakan pengguna untuk mengakses layanan pemesanan tiket konser melalui sistem Hypetix.
SPMP	Nama aplikasi pemesanan tiket konser online yang dikembangkan sebagai platform digital untuk membantu penjualan tiket event konser secara daring.
Hypetix	Software Project Management Plan
IEEE	(Singkatan : Institute of Electrical and Electronics Engineers) Sebuah organisasi profesi nirlaba yang terdiri dari banyak ahli di bidang teknik yang mempromosikan pengembangan standar-standar dan bertindak sebagai pihak yang mempercepat teknologi-teknologi baru dalam semua aspek dalam industri dan rekayasa (engineering), yang mencakup telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan elektronika.

2. Organisasi Proyek

2.1 Model Proses

Model proses pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam proyek aplikasi Hypetix adalah model Waterfall. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan berurutan, sehingga memudahkan proses perencanaan, pelaksanaan, serta pengendalian proyek, terutama untuk proyek dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sejak awal.

Model Waterfall menekankan penyelesaian setiap tahapan sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya, sehingga setiap hasil kerja dapat dievaluasi terlebih dahulu sebelum masuk ke proses selanjutnya. Pendekatan ini sesuai untuk proyek pengembangan aplikasi pemesanan tiket konser yang memiliki alur bisnis yang jelas, seperti pengelolaan data konser, pemesanan tiket, pembayaran, dan pelaporan.

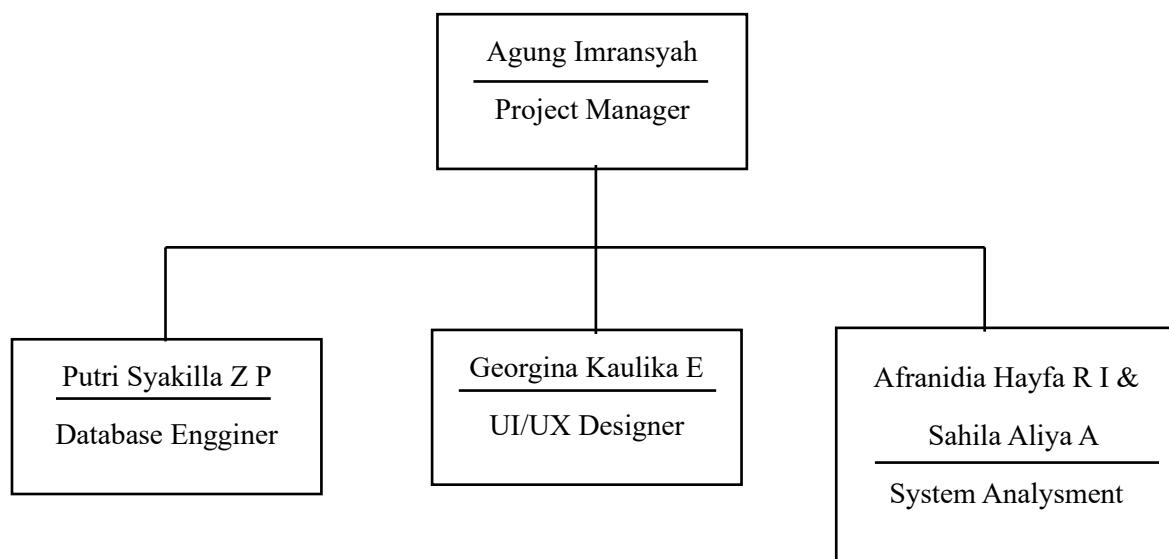
2.1.1 Definisi

Model Waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang membagi proses pengembangan menjadi beberapa tahapan yang dilakukan secara berurutan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Setiap tahap harus diselesaikan dan disetujui sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Dalam konteks proyek pengembangan aplikasi mobile Hypetix, model Waterfall digunakan sebagai pedoman dalam mengatur alur kerja tim pengembang agar setiap proses dilakukan secara sistematis dan terdokumentasi dengan baik. Dengan adanya tahapan yang jelas, proyek dapat dikontrol dari sisi waktu, kualitas, serta pencapaian target pengembangan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan dalam dokumen SPMP

2.2 Struktur Organisasi



2.3 Lingkup dan Tanggung Jawab

No	Tugas	Penjelasan
1	Project Manager	Mengintegrasikan berbagai kegiatan yang berbeda untuk mencapai tujuan tertentu, bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan, dan menjadi pusat koordinasi antar tim. Sebagai komunikator utama, Project Manager memastikan setiap anggota tim mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas mereka. Project Manager juga aktif membantu anggota tim dengan memberikan

		arah yang jelas, menyelesaikan hambatan teknis maupun non-teknis, serta memastikan setiap tugas dapat dikerjakan secara efisien. Dengan pendekatan ini, Project Manager berperan sebagai pemimpin sekaligus mitra kerja bagi seluruh anggota tim.
2	Database Engineer	Bertugas sebagai pengelola pusat kendali data dalam proyek, mencakup pengelolaan sistem basis data, perancangan struktur data, hingga memastikan data yang dibutuhkan dapat diakses dengan optimal oleh tim lain, seperti System Analyst dan UI/UX Designer, sesuai kebutuhan proyek.
3	System Analysment	Bertanggung jawab menganalisis kebutuhan sistem yang akan diimplementasikan, mengevaluasi kelebihan dan kekurangan sistem, serta memberikan hasil analisis yang menjadi panduan bagi Database Engineer dan UI/UX Designer untuk pengembangan lebih lanjut.
	UI / UX Designer	Merancang desain aplikasi secara menyeluruh, mulai dari antarmuka hingga pengalaman pengguna. Bekerja sama erat dengan System Analyst untuk memastikan desain sesuai kebutuhan fungsional, serta berkoordinasi dengan Database Engineer untuk mendukung data yang diperlukan dalam desain

3 Proses Manajerial

3.1 Tujuan dan Prioritas Manajemen

Tujuan utama proyek pengembangan aplikasi Hypetix adalah membangun sebuah aplikasi pemesanan tiket konser online berbasis mobile yang dapat mempermudah proses pembelian tiket bagi pengguna serta membantu admin dalam mengelola data konser, tiket, pesanan, pembayaran, dan laporan penjualan secara terintegrasi

Prioritas manajemen proyek difokuskan pada penyelesaian sistem sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan, ketepatan waktu penyelesaian proyek, serta kualitas aplikasi agar dapat digunakan dengan baik oleh pengguna dan admin.

3.2 Asumsi, Keterkaitan, dan Batasan

Asumsi proyek adalah sebagai berikut :

- Tim terdiri dari 5 orang
 - 1. Project Manager: Mengatur timeline proyek, memastikan setiap tahapan SDLC berjalan sesuai jadwal dan Melakukan koordinasi antara anggota tim untuk memastikan komunikasi yang efektif.
 - 2. UI/UX Designer: Mendesain antarmuka pengguna (User Interface) yang responsif, menarik, mudah digunakan dan Membuat mockup atau prototype menggunakan alat desain seperti Canva dan Figma
 - 3. Database Engineer: Merancang dan mengembangkan database untuk menyimpan data produk, pelanggan, pesanan dll.
 - 4. System Analyst: Membuat model sistem menggunakan UML Seperti Usecase, Activity, Sequence dan Class
 - 5. System Analyst: Membuat model sistem menggunakan UML Seperti Usecase, Activity, Sequence dan Class
-
- Ketersediaan peralatan dan perangkat lunak Semua anggota tim memiliki akses ke Hardware (laptop/PC) dengan spesifikasi yang mendukung Perancangan serta Software pengembangan seperti Visual Paradigm, Draw.io, Figma dll
 - Persetujuan pendanaan
Pendanaan proyek pengembangan aplikasi Hypetix bersumber dari dana mandiri pengembang sebagai bagian dari kegiatan akademik. Seluruh biaya yang timbul selama proses pengembangan, seperti penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, akses internet, serta kebutuhan dokumentasi, ditanggung secara pribadi oleh pengembang.

Substansi Proyek adalah sebagai berikut :

- Aplikasi Hyptix menyediakan layanan pemesanan tiket konser secara online berbasis mobile yang memudahkan pengguna dalam melihat informasi event, memilih tiket, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran secara digital

- Sistem dilengkapi dengan fitur manajemen admin yang memungkinkan pengelolaan data konser, tiket, pesanan, pembayaran, serta pembuatan laporan penjualan secara terintegrasi
- Pengembangan aplikasi didukung oleh keahlian utama dalam bidang analisis sistem, perancangan antarmuka pengguna (UI/UX), pemrograman aplikasi mobile, serta pengelolaan basis data

Kendala proyek adalah sebagai berikut

- Waktu
Pengembangan proyek dilakukan bersamaan dengan aktivitas perkuliahan, sehingga waktu pengerjaan menjadi terbatas dan harus disesuaikan dengan jadwal akademik
- Anggaran
Keterbatasan anggaran sebagai mahasiswa membatasi penggunaan perangkat lunak berlisensi, layanan berbayar, serta infrastruktur pendukung pengembangan sistem
- Waktu Pengerjaan
Pengerjaan dilaksanakan pada saat setelah selesai perkuliahan dan disaat waktu luang setelah perkuliahan
- Ketersediaan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras
Perangkat yang digunakan masih terbatas pada spesifikasi pribadi sehingga dapat mempengaruhi performa dalam proses desain, pengembangan, serta pengujian aplikasi

3.3 Manajemen Resiko

Risiko	Manajemen Risiko
Keterbatasan waktu akibat jadwal perkuliahan	Membuat jadwal kerja yang terstruktur, menentukan prioritas fitur utama, dan memanfaatkan waktu luang secara efektif.
Keterbatasan anggaran untuk penggunaan software dan tools	Menggunakan perangkat lunak open-source atau versi gratis serta memaksimalkan tools yang tersedia secara gratis.
Perangkat laptop tidak mendukung proses pengembangan secara optimal	Mengoptimalkan penggunaan aplikasi ringan, melakukan backup data secara rutin, dan meminimalkan multitasking berat.

Perubahan kebutuhan sistem selama penggerjaan	Melakukan dokumentasi kebutuhan sejak awal dan melakukan evaluasi berkala terhadap perubahan yang diperlukan.
Kesalahan desain atau implementasi sistem	Melakukan pengujian bertahap dan melakukan review desain secara berkala.
Kehilangan data atau file proyek	Melakukan penyimpanan cadangan (backup) di cloud atau media penyimpanan eksternal secara rutin.
Keterbatasan pengalaman teknis	Mencari referensi, dokumentasi, dan konsultasi dengan dosen atau sumber pembelajaran terpercaya.

3.4 Mekanisme Pemantauan dan Pengendalian

- Kerja kelompok dilaksanakan 4 kali seminggu
- Penyimpanan dokumen bersama
- Melihat referensi dari jurnal, artikel, dan aplikasi nyata seperti traveloka

4 Proses Teknis

4.1 Metode, Alat, dan Teknik

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Waterfall, yang terdiri dari tahapan, Analisis Kebutuhan, Perancangan Sistem, Implementasi, Pengujian, Pemeliharaan, Metode ini dipilih karena memiliki alur kerja yang terstruktur, mudah dipahami, dan sesuai untuk proyek berskala kecil hingga menengah seperti pengembangan aplikasi Hypetix

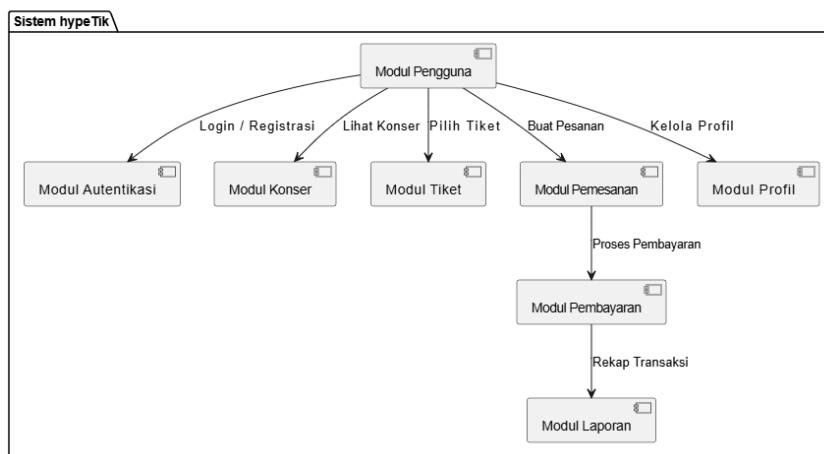
4.2 Dokumentasi Perangkat Lunak

Dokumentasi seperti Piagam Proyek, Dokumentasi Kebutuhan Bisnis, Dokumentasi Spesifikasi Fungsional, Analisis Manfaat Biaya, dokumen Spesifikasi Teknis, Detail Design Dokumen, Rencana Pelaksanaan, dan Dokumen Realisasi Manfaat.

5 Paket Pekerjaan, Jadwal, dan Budget

5.1 Paket kerja

Paket Pekerjaan Sistem hpeTik



No	Nama	Nim	Job
1	Agung Imransyah	20240050038	<ul style="list-style-type: none"> • SPMP • SRS
2	Afranidia Hayfa Ramadhani Ibrahim	20240050084	<ul style="list-style-type: none"> • SRS (UML, Usecase Diagram, Activity Diagram) • Clas Diagram
3	Georgina Kaulika Efendi	20240050072	<ul style="list-style-type: none"> • STD (Prototyping, desain mockup) • SRS
4	Putri Syakilla Zahra Purwana	20240050037	<ul style="list-style-type: none"> • SDD • ERD Diagram
5	Sahila Aliya Az Zahra	20240050060	<ul style="list-style-type: none"> • SRS • Sequence Diagram

5.2 Jadwal

no	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari		
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III
1	Studi Literatur															
2	Analisis Kebutuhan Sistem															
3	Survey															
4	Perancangan Aplikasi															
5	Prototyping Aplikasi															
6	Pengujian Prototype															
7	Revisi Aplikasi															
8	Implementasi Program															
9	Penyusunan Laporan															
10	Presentasi															
11	Revisi Laporan															
12	Kegiatan															

5.3 Ketergantungan/Keterkaitan

Dari	Kepada	Kaitan
Project Manager	Anggota	Manager menjadi pengawas anggotanya jika anggota lalai dengan tugasnya maka manager berhak menegur anggotanya, tetapi manager juga tidak berhak semena-mena dengan jabatannya
System Analyst	UI/UX Designer	Bertugas untuk memberi gambaran projek dan alur design kepada UI / UX
System Analyst	Database Engineer	System Analyst menjelaskan kebutuhan teknis dan alur data kepada Database Engineer agar struktur basis

		data mendukung sistem yang dirancang.
UI/UX Designer	Project Manager	UI/UX Designer menyajikan prototype dan desain antarmuka kepada manager untuk mendapat evaluasi dan persetujuan sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.
Database Engineer	System Analyst	Database Engineer berkoordinasi dengan System Analyst untuk memastikan struktur basis data sesuai kebutuhan sistem dan mendukung kelancaran proses kerja.

5.4 Kebutuhan sumber daya

Sumber Daya	Jenis Kebutuhan	Alasan
Sumber Daya Manusia	5 Orang anggota pekerja projek	Dengan jumlah tersebut untuk keseimbangan antara penggerjaan projek, dokumen-dokumen dan pencarian masukan dari pasar, dengan demikian kita dapat mempercepat proses pekerjaan projek
Sumber Daya Perangkat Lunak	Visual Paradigm	Digunakan untuk membuat UML
	MySQL	Software ini digunakan untuk pembuatan database
	Figma	Digunakan untuk pembuatan Desain dan Prototyping Aplikasi
		Perangkat induk yang digunakan dalam

Sumber Daya Perangkat Keras	Perangkat Laptop	penggerjaan projek
		Perangkat yang digunakan untuk uji coba prototyping

5.5 Budget

No	Kebutuhan	Jumlah Barang	Satuan	Harga	Jumlah Harga
1	Laptop	5	Unit	Rp. 8.000.000	Rp. 40.000.000
3	Internet	5	voucher	Rp. 500.000	Rp. 600.000
4	Konsumsi	80	Pcs	Rp. 20.000	Rp. 1.600.000
5	Transportasi	20	Liter	Rp. 15.000	Rp. 300.000
6	Gaji Anggota	3	Bulan	Rp.50.000	Rp. 22.000.000
Jumlah Biaya					Rp. 64.500.000

SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya dokumen SRS ini adalah untuk menjelaskan tentang spesifikasi kebutuhan apa saja yang digunakan pada Aplikasi Hypetix (Aplikasi Pemesanan Tiket Konser Online) seperti Rancangan Sistem, Mockup, dan lain-lain.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem perangkat lunak ini merupakan aplikasi publik yang ditujukan untuk digunakan oleh masyarakat umum, khususnya pengguna yang ingin memperoleh kemudahan dalam melakukan pemesanan tiket konser secara online. Hypetix adalah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mencari informasi konser, melihat detail event, memilih tiket, melakukan pemesanan, serta memantau status transaksi secara cepat dan praktis.

1.3 Overview

Dokumen ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan tentang dokumen SRS yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan yang dikembangkan oleh kami yaitu definisi, referensi, dan deskripsi umum. Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai aplikasi yang akan dikembangkan meliputi fungsi, karakteristik pengguna, batasan dan asumsi yang diambil dalam pengembangan aplikasi. Bagian ketiga berisi uraian aplikasi secara lebih rinci.

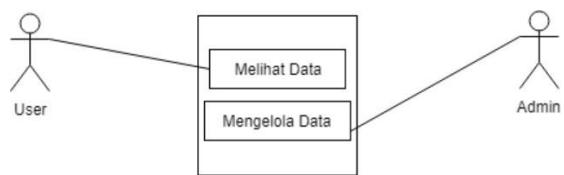
2. GAMBARAN UMUM

Aplikasi Hypetix merupakan sistem pemesanan tiket konser berbasis mobile yang menyediakan layanan pencarian event, pemesanan tiket, pembayaran digital, serta pengelolaan data oleh admin dalam satu platform terintegrasi

2.1. Perspektif Produk

Pada proyek ini dibuat dengan sistem berbasis Android dimana aplikasi ini bisa diakses hanya dengan smartphone dengan sistem operasinya adalah Android. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Android Studio untuk aplikasi Android, Sublime Text untuk aplikasi web, dan XAMPP sebagai databasenya, aplikasi ini di desain menggunakan figma dan diprototyping dengan figma.

2.1.1 Antarmuka Sistem



Sistem Hypetix memiliki dua aktor utama, yaitu Admin dan User (Pengguna). Admin berfungsi untuk mengelola data konser, tiket, pesanan, pembayaran, dan laporan melalui dashboard sistem. User menggunakan aplikasi untuk memperoleh informasi konser, melakukan pemesanan tiket, serta memantau status transaksi. Setiap aktor memiliki hak akses dan fungsi yang berbeda sesuai dengan perannya dalam sistem.

2.1.2 Antarmuka Pengguna

- Pelanggan (User)

<ul style="list-style-type: none">• Login	<ul style="list-style-type: none">• Register
<p>Ini merupakan mockup dari halaman Login, dimana User harus menginputkan username dan password agar bisa Log In.</p>	<p>Ini merupakan mockup dari halaman Register, dimana jika User belum memiliki akun maka harus mengisi form Registrasi.</p>

- Menu Utama



Ini merupakan mockup dari halaman Home. Pada halaman ini terdapat list konser dan navigasi.

- Jelajah



Ini merupakan mockup dari menu utama juga yaitu untuk melihat lebih banyak list tanpa ada header iklan.

- Riwayat Pesanan



Ini merupakan mockup riwayat pesanan jika user ingin melihat e-tiket konser yg sudah dibeli.

- Form Pesanan



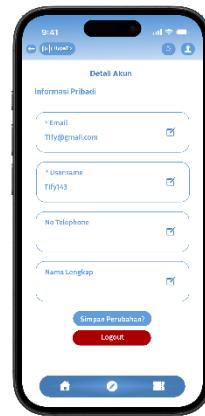
Ini merupakan mockup form pesanan jika user akan membeli tiket konser.

- Detail Produk



Ini adalah halaman detail konser jika user

- Profil Pengguna



Ini adalah mockup profil pengguna untuk

<p>ingin melihat detail dari konser yang ditampilkan.</p>	<p>melihat atau mengubah informasi user.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Pencarian  <p>Ini adalah mockup pencarian jika ingin mencari konser yg diinginkan pengguna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Notifikasi Gagal  <p>Ini adalah mockup notifikasi gagal jika pengguna gagal melakukan pembayaran tiket konser.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Notifikasi Berhasil  <p>Ini adalah mockup notifikasi berhasil jika pengguna telah berhasil membayar tiket konser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Metode Pembayaran  <p>Ini adalah mockup metode pembayaran jika pengguna ingin melakukan pembayaran.</p>

- Checkout



Ini adalah mockup Ketika user melakukan checkout pesanan.

- Admin

- Login



Ini merupakan mockup dari halaman login, admin harus menginput email dan password agar bisa login

- Halaman Utama



Ini merupakan mockup dari halaman utama yang berisi total konser, statistik penjualan dan pendapatan, lalu ada pula pesanan terbaru.

- List Konser



Ini merupakan mockup dari list konser yaitu berisi semua konser yang dijual.

- Pesanan



Ini merupakan mockup pesanan dimana jika pengguna membeli tiket, otomatis masuk ke halaman pesanan.

- Pembayaran



Ini merupakan mockup pembayaran dimana ini adalah data pengguna yang sudah membayar tiket konser.

- Tambah Konser



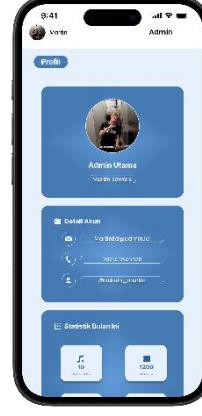
Ini merupakan mockup untuk tambah konser.

- Laporan



Ini adalah mockup laporan yang berisi ada total revenue dan total tiket habis terjual, lalu ada list top konser.

- Dashboard



Ini merupakan mockup profil admin, dimana berisikan data admin, dan juga bisa melihat statistika perbulannya.

2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Sistem Hypetix memiliki dua pengguna aktif, yaitu Admin dan User. Admin dan User mengakses aplikasi melalui perangkat smartphone berbasis Mobile. Sistem dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet. Seluruh data yang dihasilkan dari penggunaan sistem disimpan pada database server dan dikelola oleh Admin

2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk menggunakan aplikasi Hypetix, pengguna dapat mengaksesnya melalui perangkat smartphone. Aplikasi ini diinstal langsung pada perangkat pengguna dan digunakan untuk mengakses seluruh fitur layanan secara online melalui koneksi internet

2.2. Spesifikasi Kebutuhan

- User**

No	Deskripsi Kebutuhan	Prioritas
1	User dapat melakukan registrasi akun.	Must
2	User dapat login ke dalam aplikasi.	Must
3	User dapat melihat daftar event konser.	Must
4	User dapat melihat detail konser (nama, lokasi, tanggal, harga, dan deskripsi).	Must
5	User dapat melakukan pemesanan tiket konser.	Must
6	User dapat memilih jumlah tiket dan metode pembayaran.	Must
7	User dapat melakukan pembayaran secara online.	Must
8	User mendapatkan e-ticket atau bukti pemesanan.	Must
9	User dapat melihat riwayat pemesanan.	Optional
10	User dapat mengelola profil (melihat dan mengubah data pribadi).	Optional
11	User dapat logout dari aplikasi.	Must

- Admin**

No	Deskripsi Kebutuhan	Prioritas
1	Admin dapat login ke sistem melalui aplikasi mobile.	Must
2	Admin dapat melihat data pengguna.	Must
3	Admin dapat melihat data event konser.	Must

4	Admin dapat menambah data event konser.	Must
5	Admin dapat menghapus data event konser.	Optional
6	Admin dapat melihat data transaksi pemesanan tiket.	Must
7	Admin dapat memantau status pembayaran tiket.	Must
8	Admin dapat menghasilkan laporan penjualan tiket.	Optional
9	Admin hanya dapat melihat profil pengguna tanpa mengubah data.	Optional
10	Admin dapat logout dari sistem.	Must

2.3. Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

No	Aspek	Deskripsi Kebutuhan	Prioritas
1	Kinerja (Performance)	Aplikasi harus mampu menampilkan data konser dan transaksi dalam waktu respon maksimal 3 detik pada koneksi internet normal.	Must
2	Keandalan (Reliability)	Sistem harus tetap berjalan stabil dan meminimalkan error selama penggunaan.	Must
3	Keamanan (Security)	Data pengguna, transaksi, dan akun harus dilindungi dengan autentikasi login dan enkripsi data.	Must
4	Ketersediaan (Availability)	Aplikasi dapat diakses selama 24 jam selama terdapat koneksi internet dan server aktif.	Must
5	Kemudahan Penggunaan (Usability)	Antarmuka aplikasi harus mudah dipahami oleh pengguna umum dan responsif di perangkat mobile.	Must
6	Kompatibilitas (Compatibility)	Aplikasi dapat berjalan pada perangkat Android minimal versi 8.0 ke atas.	Must
7	Skalabilitas (Scalability)	Sistem mampu menangani peningkatan jumlah pengguna dan transaksi.	Optional
8	Pemeliharaan (Maintainability)	Sistem mudah diperbarui dan dikembangkan di masa mendatang.	Optional
9	Backup Data	Data sistem dilakukan backup secara berkala untuk mencegah kehilangan data.	Optional

10	Dokumentasi	Sistem memiliki dokumentasi penggunaan dan teknis.	Optional
----	-------------	--	----------

2.3.1 Spesifikasi User Interface

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS	UKURAN
1	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami.	Must	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna.

2.1.1 Spesifikasi Kinerja

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS	UKURAN
1	Sistem dapat dioperasikan dan menampilkan data dengan cepat.	Optional	Waktu dalam perpindahan halaman tidak lebih dari 3 detik
2	Sistem dapat dioperasikan sesuai fungsinya dengan baik termasuk fitur-fitur yang diinginkan	Must	Fitur aplikasi seperti menu pencarian konser, dll.

2.3.3 Ketersediaan dan keandalan

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS	UKURAN
1	Sistem dapat diakses dengan smartphone.	Must	Aplikasi dapat di-install dan dijalankan di Android & iOS minimal versi terbaru.
2	Sistem dapat diakses menggunakan banyak aplikasi browser.	Must	Dapat dibuka tanpa error di Chrome, Firefox, Safari, Opera versi terbaru
3	Sistem harus selalu aktif 24 jam.	Must	Waktu aktif 24 jam tanpa henti
4	Sistem harus minim kesalahan dan masalah.	Optional	Sistem harus memiliki kesalahan atau error yang sedikit

2.3.4 Spesifikasi Keamanan

NO	DESKRIPSI	PRIORITAS	UKURAN
1	Sistem dapat memiliki penyimpanan atau database yang memadai (selalu diupdate).	Must	Database atau ukuran penyimpanan besar dan selalu diexpand
2	Sistem dapat menjamin keamanan data akun pembeli.	Must	Data lengkap pembeli seperti username, password, alamat, dll.

2.4 Karakteristik Pengguna

Dengan adanya aplikasi Hyeptix, diharapkan dapat membantu admin dalam mengolah data penjualan tiket konser. Bagi pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah mereka untuk memperoleh informasi tentang konser yang diinginkan serta melakukan pembelian tiket dengan lebih cepat dan praktis.

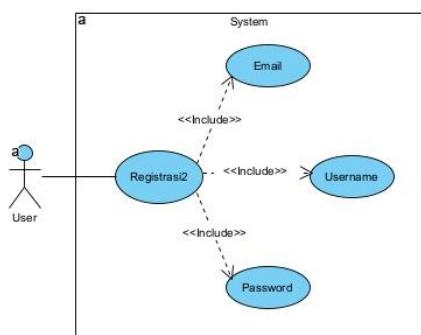
2.5. Batasan-batasan

Aplikasi Hypetix merupakan aplikasi mobile yang dapat diakses melalui smartphone dengan sistem operasi Android maupun iOS. Untuk menggunakan layanan, pengguna harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu, kemudian login menggunakan akun yang telah dibuat

3.1. Use Case Diagram

3.1.1 User

- User Registrasi

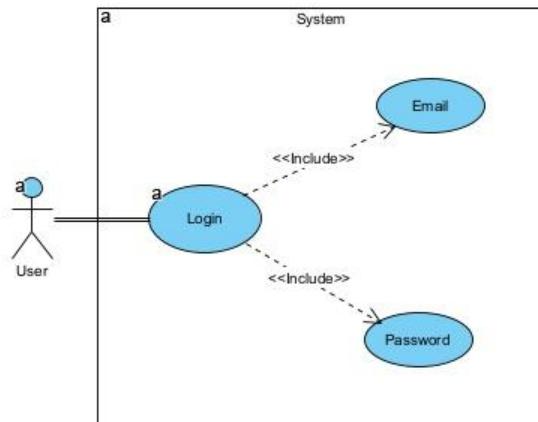


Deskripsi singkat ketika user registrasi:

1. Sistem menampilkan halaman registrasi yang berisi email, username, dan password.

2. User dapat mengklik tombol SignUp bila belum memiliki akun.
3. User melakukan daftar.
4. Bila daftar selesai Sistem menampilkan halaman login.

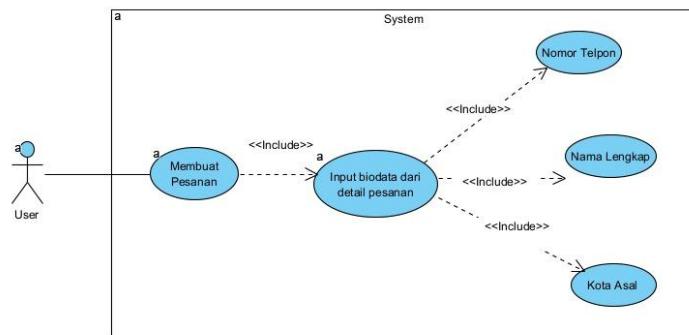
- User login



Deskripsi singkat ketika user login :

1. Sistem menampilkan halaman login yang berisi email dan password.
2. Sistem melakukan Validasi.
3. Bila pelanggan benar memasukkan username dan password maka sistem akan mengarahkan langsung ke halaman utama.

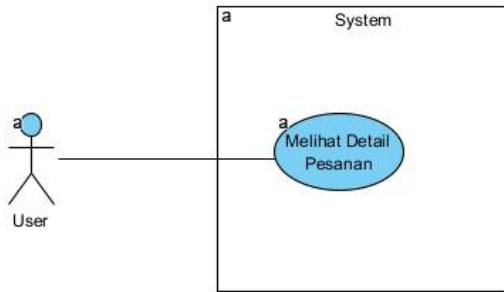
- USER MEMBUAT PESANAN



Deskripsi singkat ketika user membuat pesanan :

1. Saat user akan membuat pesanan, sistem akan menampilkan halaman pesanan yang berisikan form nomor telpon, nama lengkap, dan kota asal.
2. User dapat mengisi form kota asal saja.
3. User dapat mengklik tombol beli sekarang bila sudah mengisi form dan akan melanjutkan ke halaman detail pesanan.

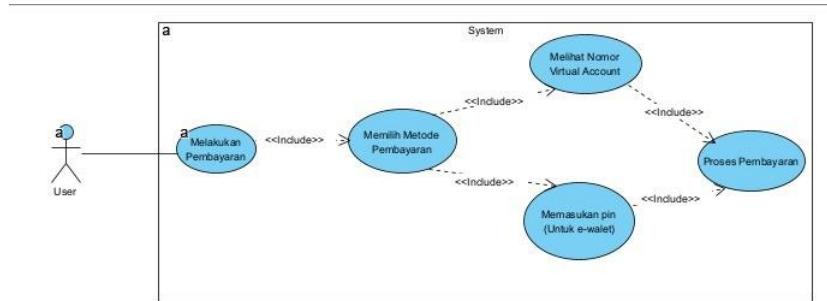
- USER MELIHAT DETAIL PESANAN



Deskripsi singkat ketika user membuat pesanan :

1. Sistem akan langsung menampilkan detail pesanan jika user sudah menginput form pesanan.
2. User dapat melihat detail pesanan.
3. User dapat mengklik lanjutkan pembayaran dan akan melanjutkan ke halaman pembayaran.

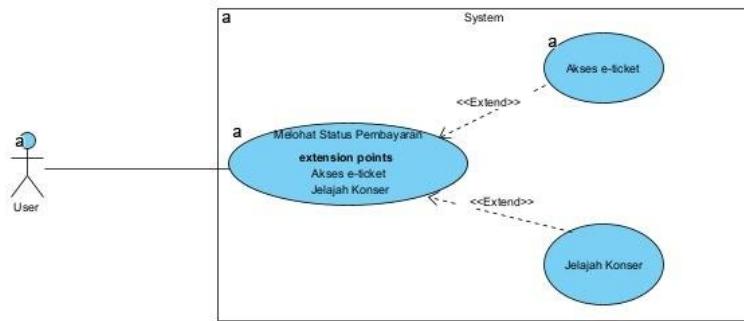
- USER MELAKUKAN PEMBAYARAN



Deskripsi singkat ketika user melakukan pembayaran :

1. Sistem akan menampilkan halaman metode pembayaran bila user sudah mengisi form pesanan.
2. User memilih metode pembayaran yang sudah disediakan yaitu transfer bank atau e-wallet.
3. Jika user memilih metode transfer bank maka sistem akan menampilkan virtual account.
4. Jika user memilih metode e-wallet sistem akan menampilkan halaman verifikasi pin.
5. User melakukan pembayaran di halaman gateway.
6. Sistem akan menampilkan halaman status pembayaran bila user sudah membayar.

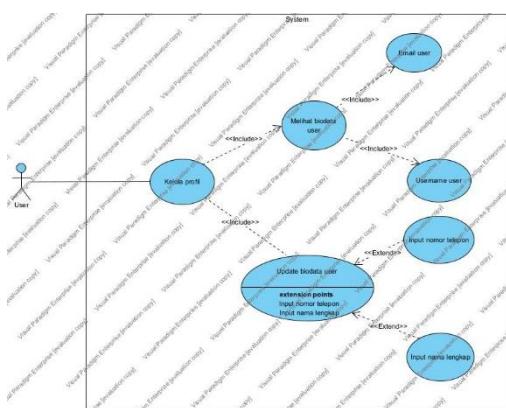
- MELIHAT STATUS PEMBAYARAN



Deskripsi singkat ketika user melihat status pembayaran :

1. Setelah user melakukan pembayaran sistem akan menampilkan status pembayaran.
2. Bila status pembayaran sukses, user bisa memilih akan mengakses e-tiket ataupun menjelajahi konser kembali.

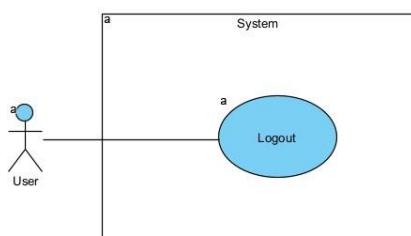
- User kelola profil



Deskripsi singkat ketika user mengelola profil :

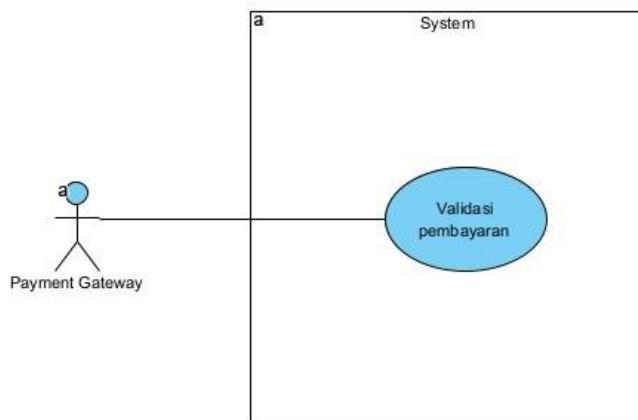
1. Sistem menampilkan halaman profil.
2. User dapat mengklik ikon profil.
3. User dapat menginput no telepon dan nama lengkap.
4. User dapat menyimpan perubahan dengan mengklik button simpan perubahan.

- User logout



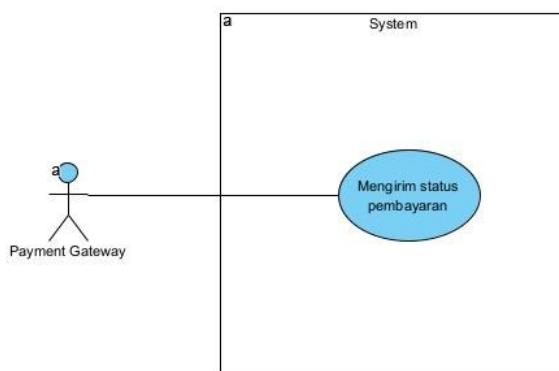
Deskripsi singkat ketika user logout :

1. Sistem akan menampilkan halaman profil dan di halaman profil tersebut ada button logout.
 2. User dapat mengklik button tersebut untuk logout.
- Payment gateway validasi pembayaran



Deskripsi singkat payment gateway memvalidasi pembayaran :

1. Sistem akan memvalidasi pembayaran jika user telah membayar.
 2. Jika validasi sudah selesai maka akan langsung ke halaman status pembayaran.
- Payment gateway mengirim status pembayaran

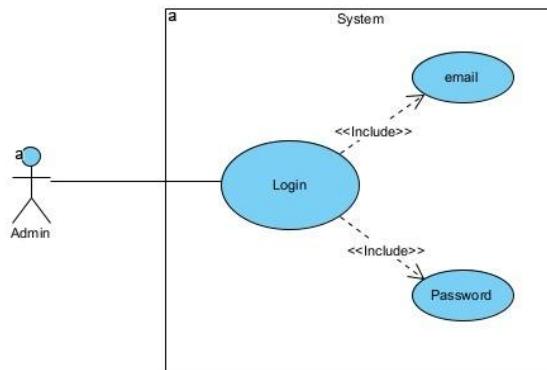


Deskripsi singkat payment gateway mengirim status pembayaran :

1. Sistem akan memvalidasi pembayaran jika user telah membayar.
2. Jika validasi gagal maka sistem akan menampilkan status pembayaran gagal.
3. Jika validasi berhasil maka sistem akan menampilkan status pembayaran berhasil.

3.1.2.ADMIN

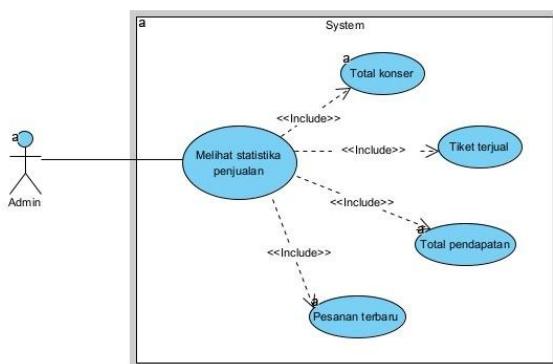
- Admin login



Deskripsi singkat payment gateway mengirim status pembayaran :

1. Admin membuka halaman login sistem.
2. Sistem menampilkan form login yang terdiri dari email dan password.
3. Admin mengisi email dan password sesuai data yang telah terdaftar.
4. Sistem melakukan validasi terhadap email dan password yang dimasukkan
5. Jika email dan password sesuai, sistem akan mengarahkan admin ke halaman dashboard atau halaman utama admin.

- Admin melihat statistika penjualan

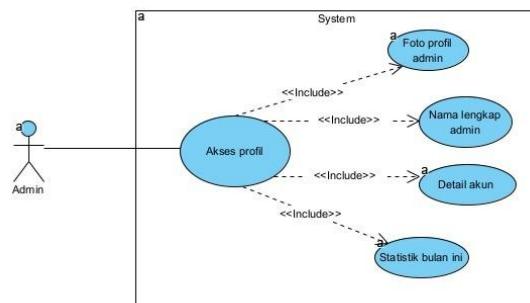


Deskripsi singkat payment gateway mengirim status pembayaran :

1. Admin mengakses halaman statistik penjualan melalui dashboard.
2. Sistem menampilkan data statistik yang mencakup :
 - Jumlah total konser yang telah dilaksanakan.
 - Jumlah tiket yang telah terjual.
 - Total pendapatan yang diperoleh dari penjualan tiket.
 - Daftar pesanan terbaru yang masuk.

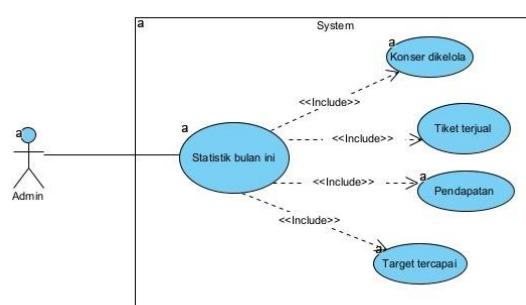
3. Semua data ditampilkan secara real-time dan terupdate sesuai transaksi yang terjadi di sistem.

- Admin mengakses profil



Deskripsi admin mengakses profil :

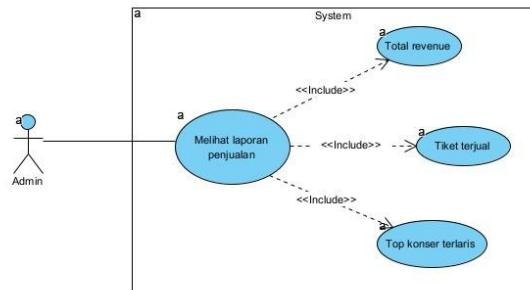
1. Admin mengakses halaman statistik penjualan melalui dashboard.
2. Sistem menampilkan data statistik yang mencakup :
 - Foto profil admin.
 - Nama lengkap admin.
 - Detail akun seperti email dan username.
 - Statistik penjualan bulan ini.
- Admin melihat statistik bulan ini



Deskripsi admin melihat statistik bulan ini :

1. Admin mengakses halaman statistik bulan ini.
2. Sistem menampilkan data statistik yang mencakup :
 - Jumlah konser yang telah dikelola oleh admin selama 1 bulan terakhir.
 - Total tiket yang berhasil terjual di bulan ini
 - Pendapatan yang diperoleh dari penjualan tiket.
 - Target yang tercapai dari penjualan tiket

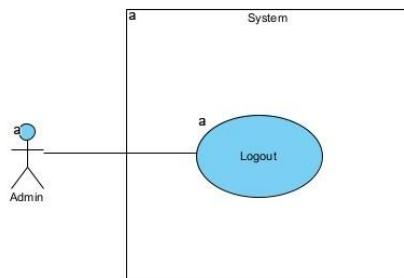
- Admin melihat laporan penjualan



Deskripsi admin melihat laporan penjualan :

1. Admin mengakses halaman laporan.
2. Sistem menampilkan laporan data penjualan yang mencakup :
 - Total revenue: Jumlah pendapatan keseluruhan yang diperoleh dari penjualan tiket.
 - Tiket terjual : Total tiket yang berhasil dijual selama periode tertentu.
 - Top konser terlaris : Daftar konser dengan penjualan tiket tertinggi, diurutkan berdasarkan jumlah tiket dan juga pendapatan.

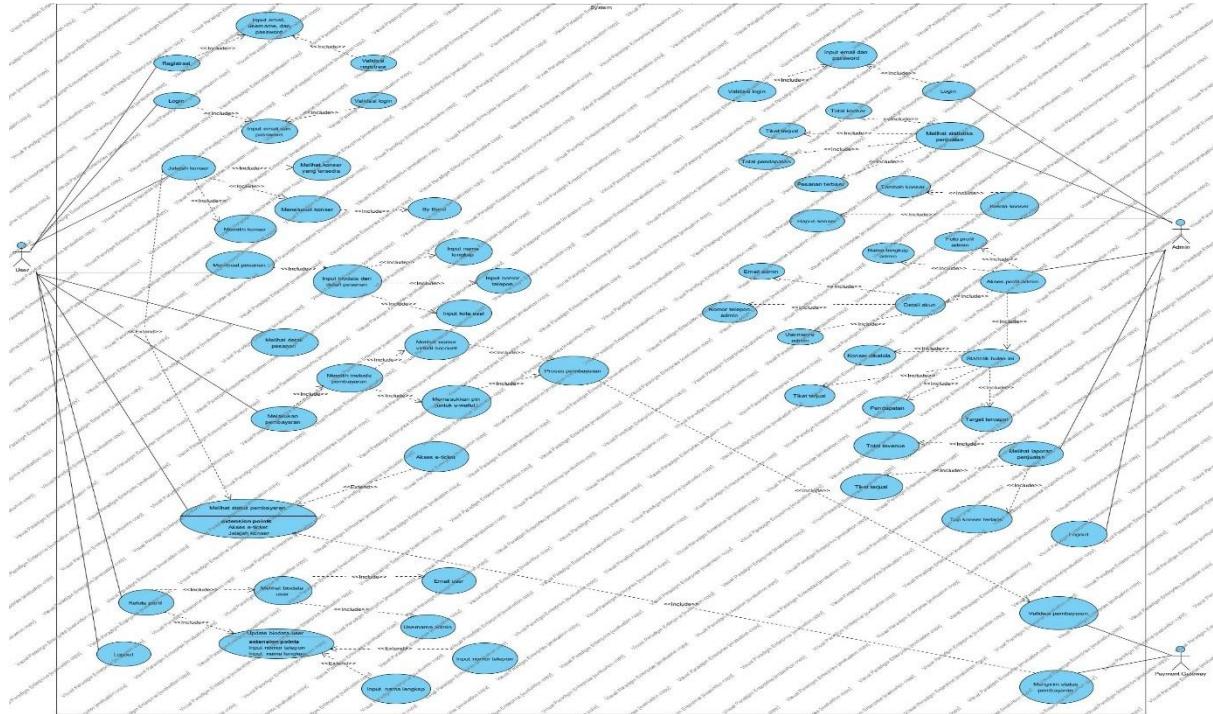
- Admin logout



Deskripsi admin logout :

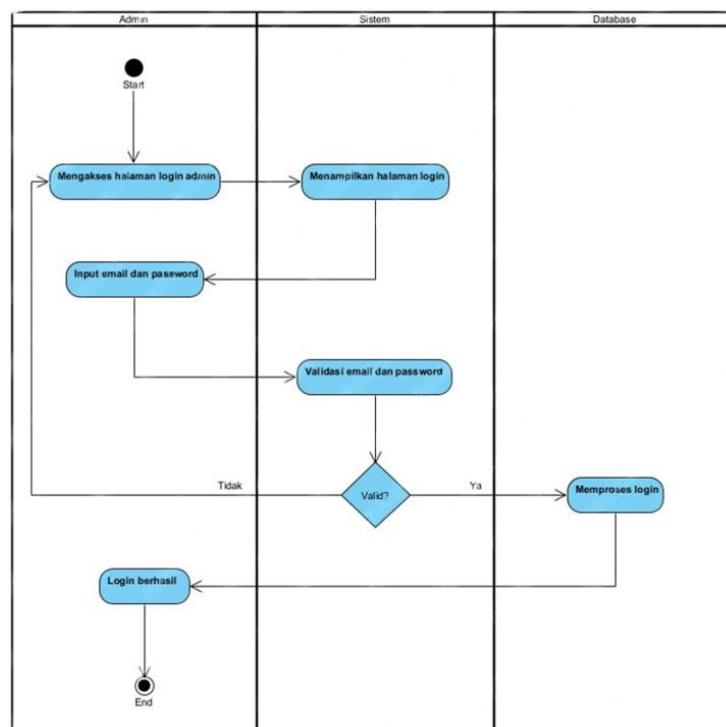
1. Sistem akan menampilkan halaman profil dan di halaman profil tersebut ada button logout.
2. Admin dapat mengklik button tersebut untuk logout.

USECASE DIAGRAM

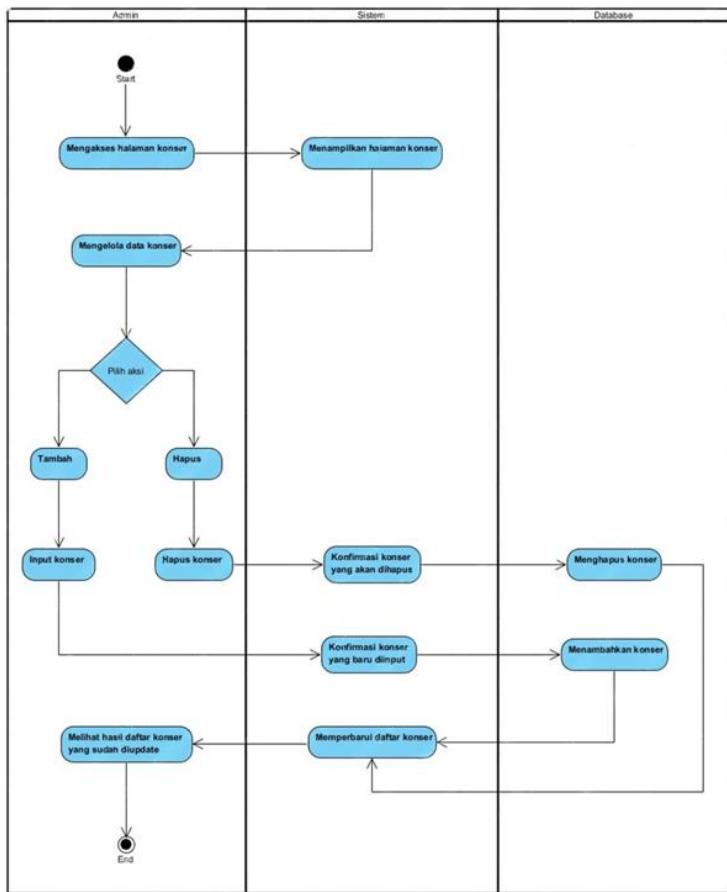


3.2.UML Activity Diagram

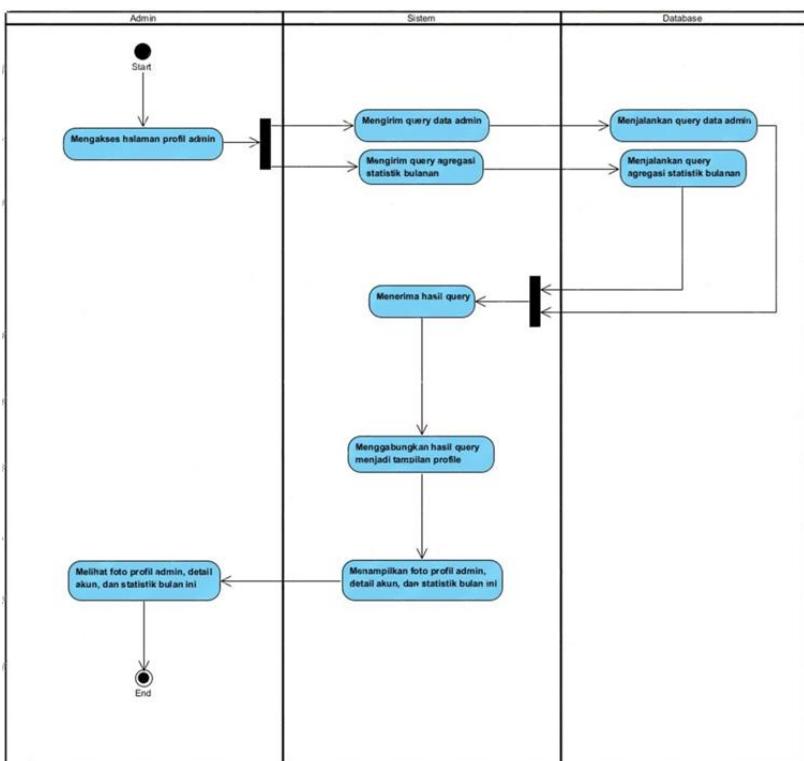
- ADMIN LOGIN



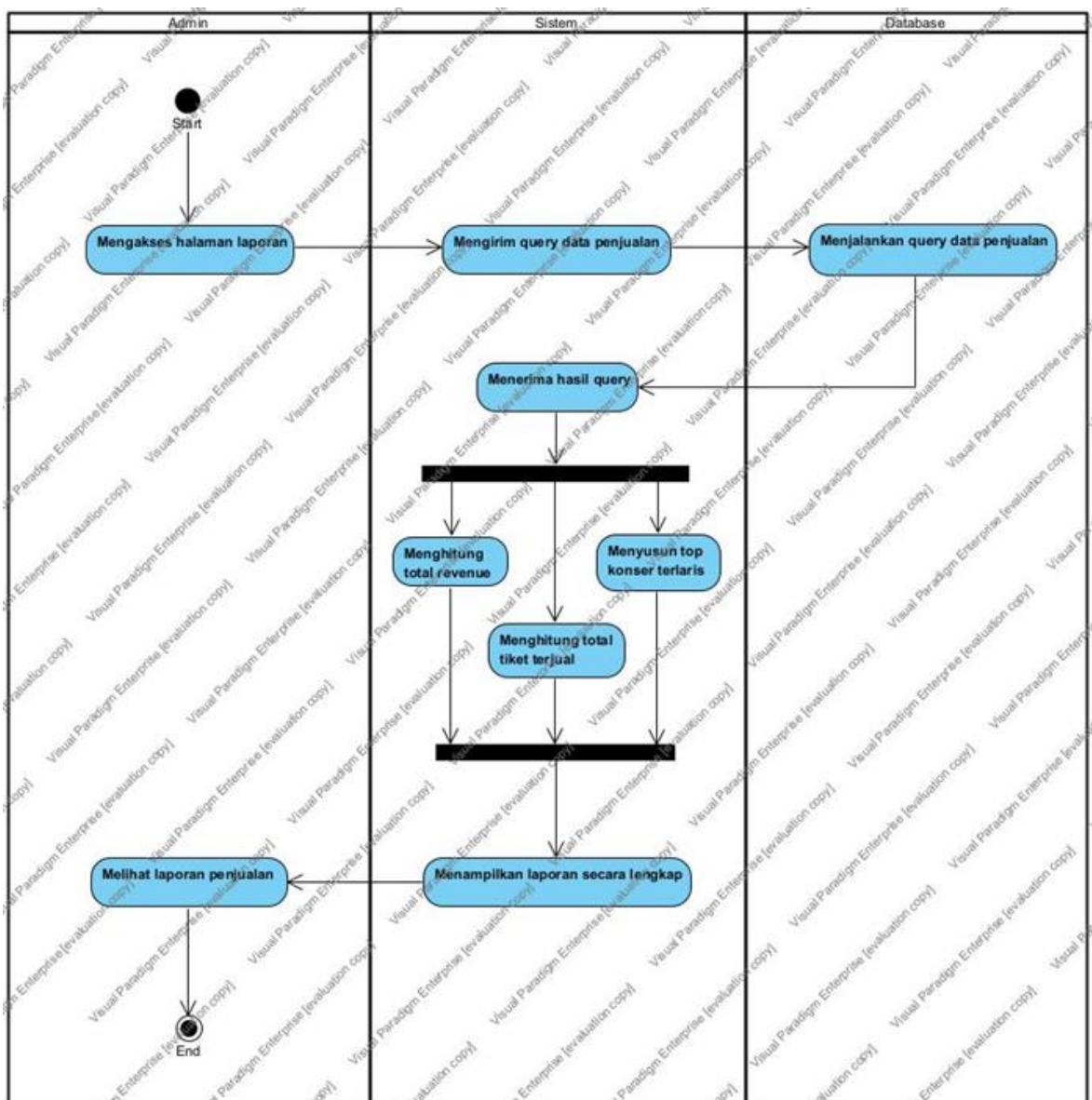
- ADMIN KELOLA KONSER**



- ADMIN AKSES PROFILE**

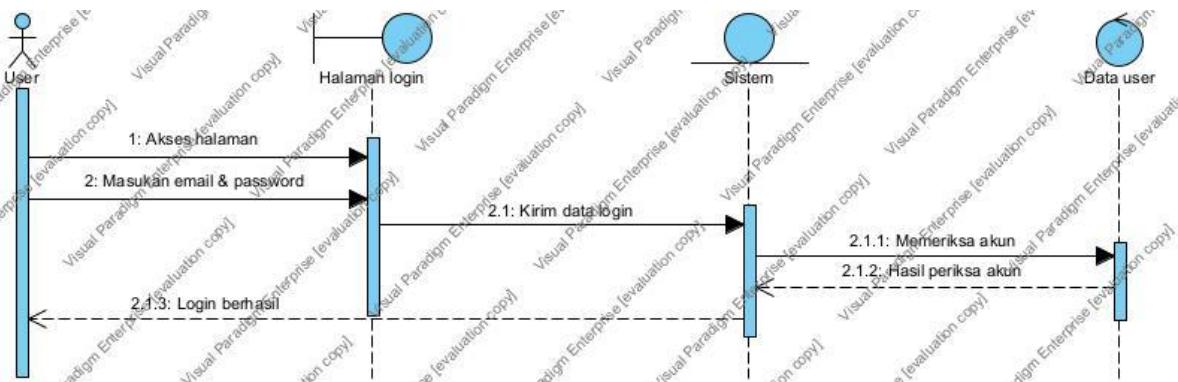


- ADMIN KELOLA LAPORAN**

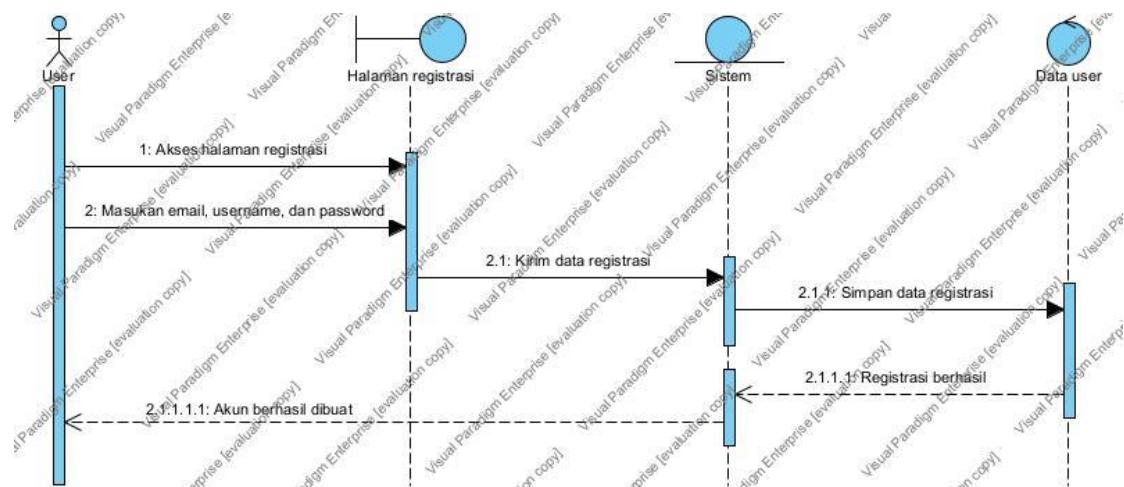


3.3. Sequence Diagram

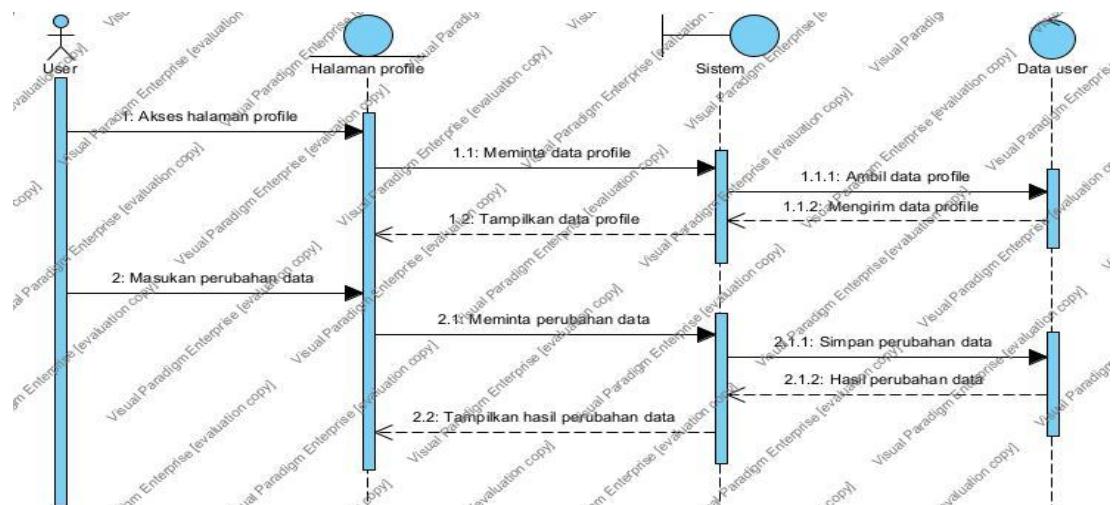
- User
- User Login



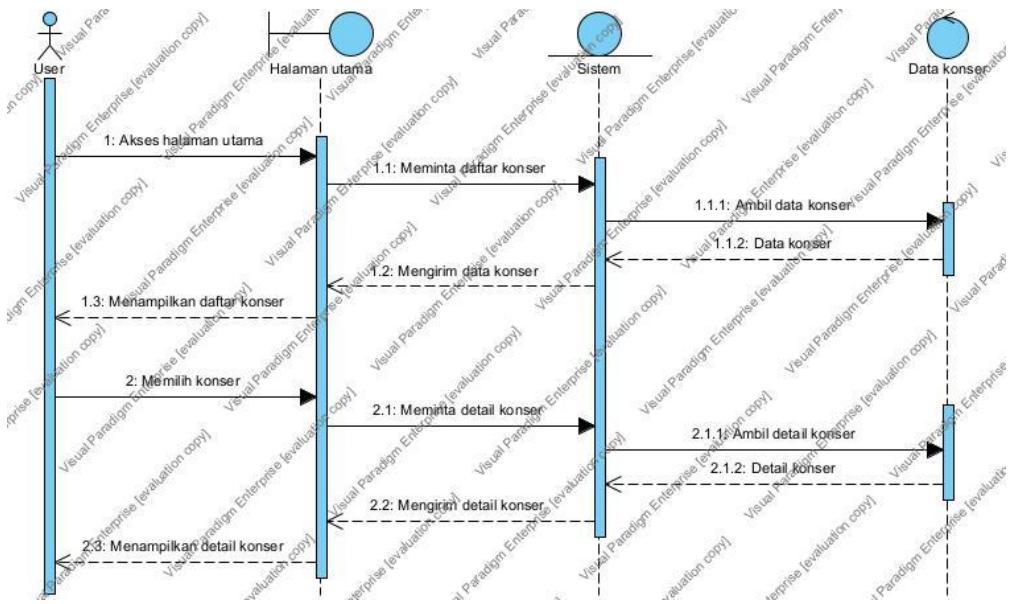
- User Registrasi



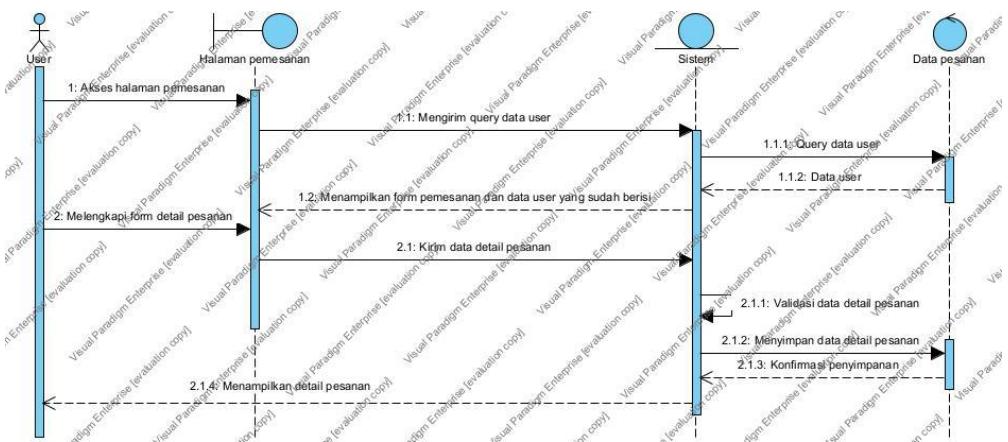
- Kelola Profile User



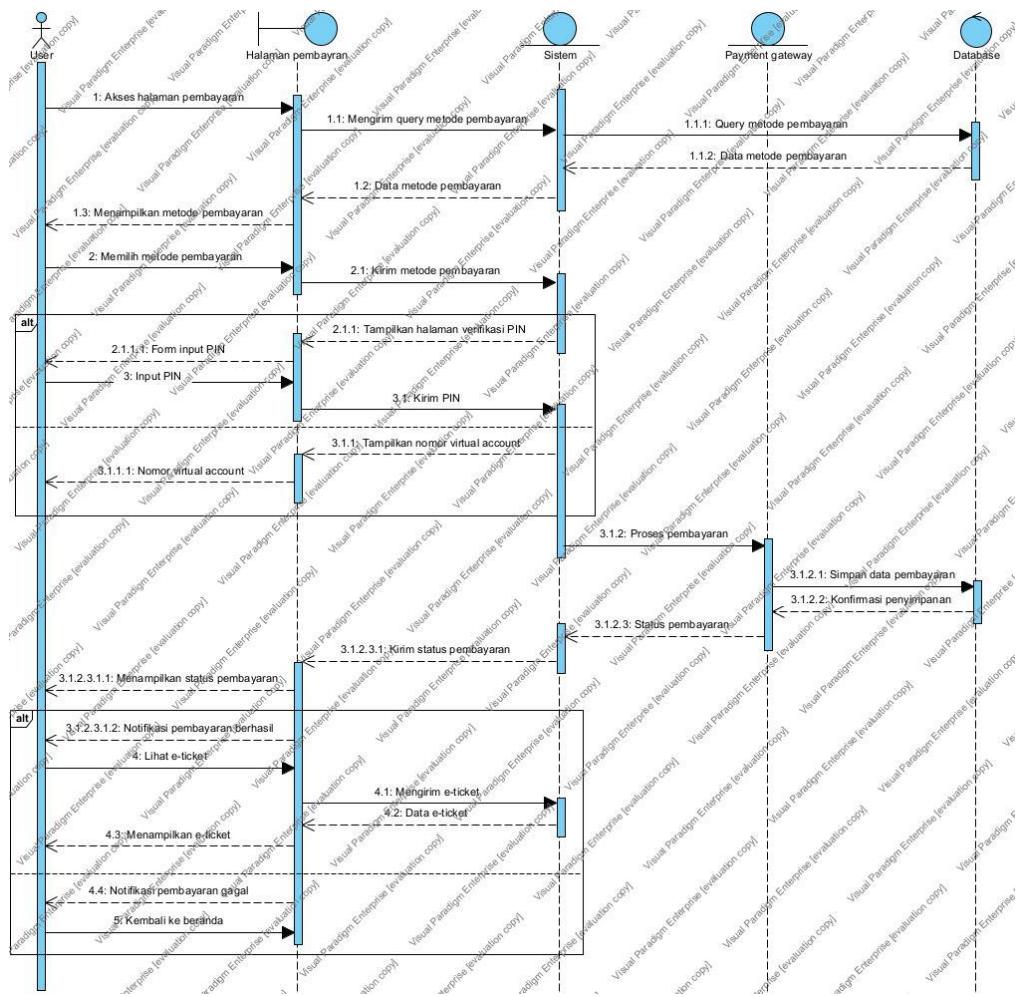
• Detail Konser



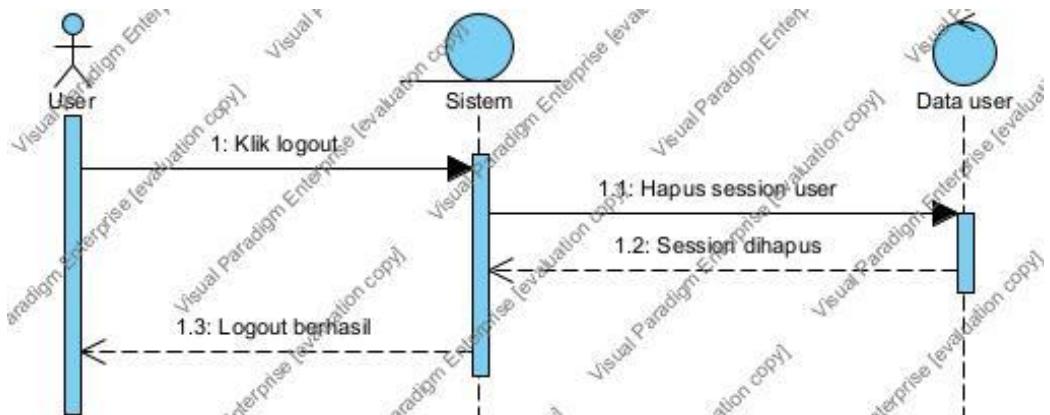
• Membuat Pesanan



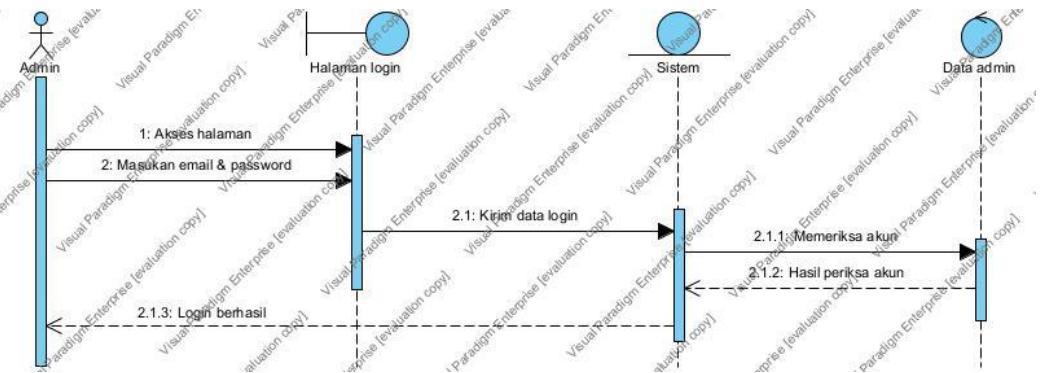
• Melakukan Pembayaran



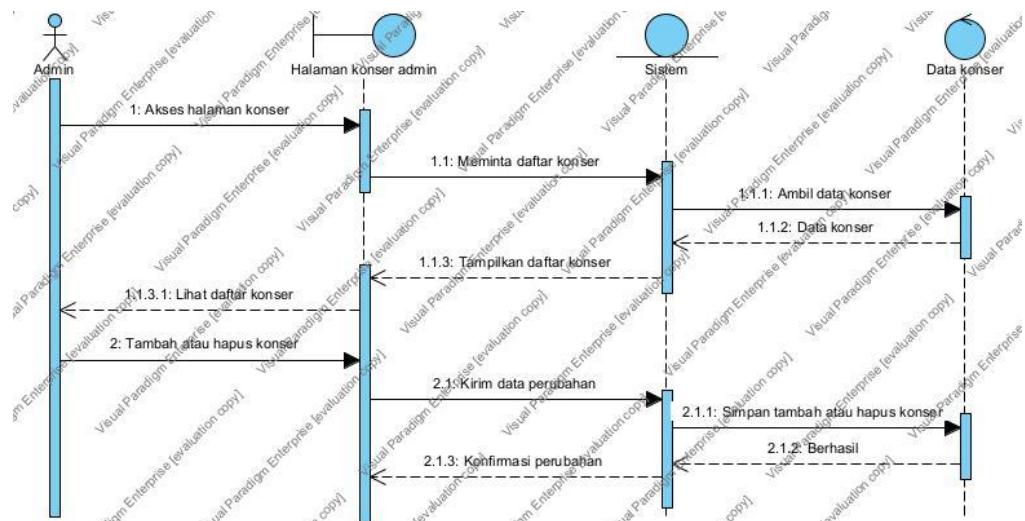
• User Logout



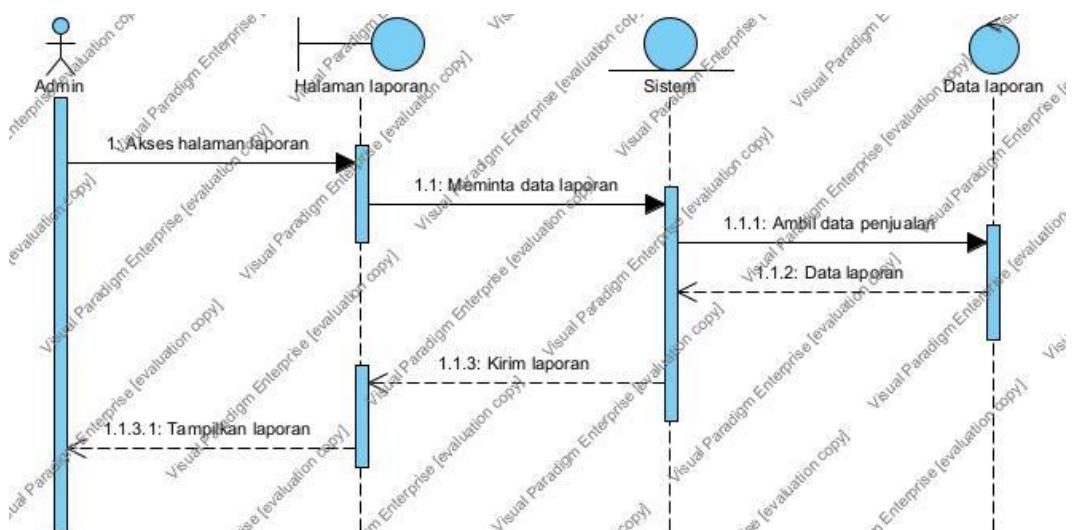
- Admin
- Admin Login



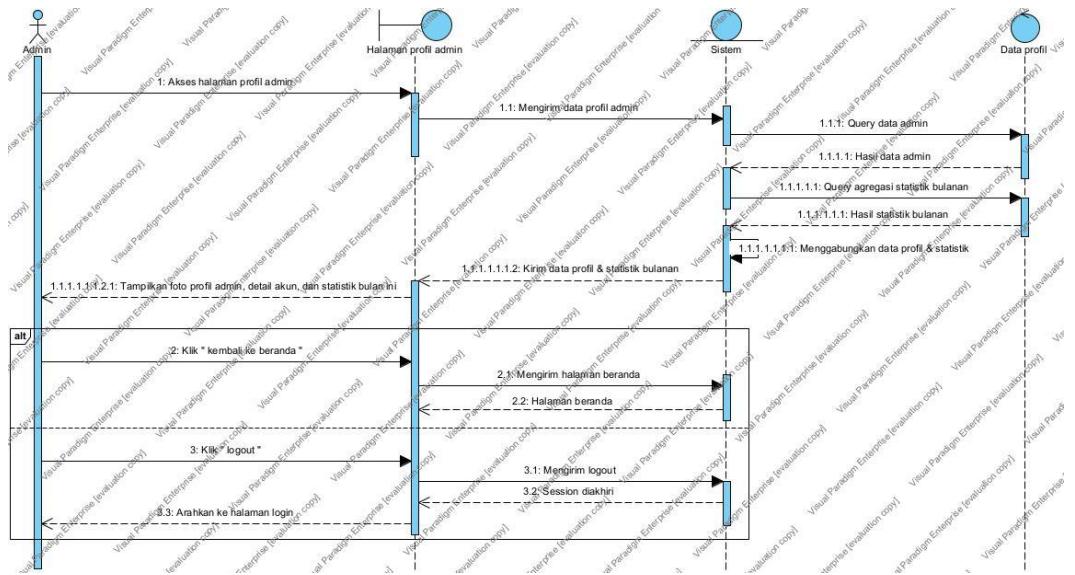
- Kelola Konser



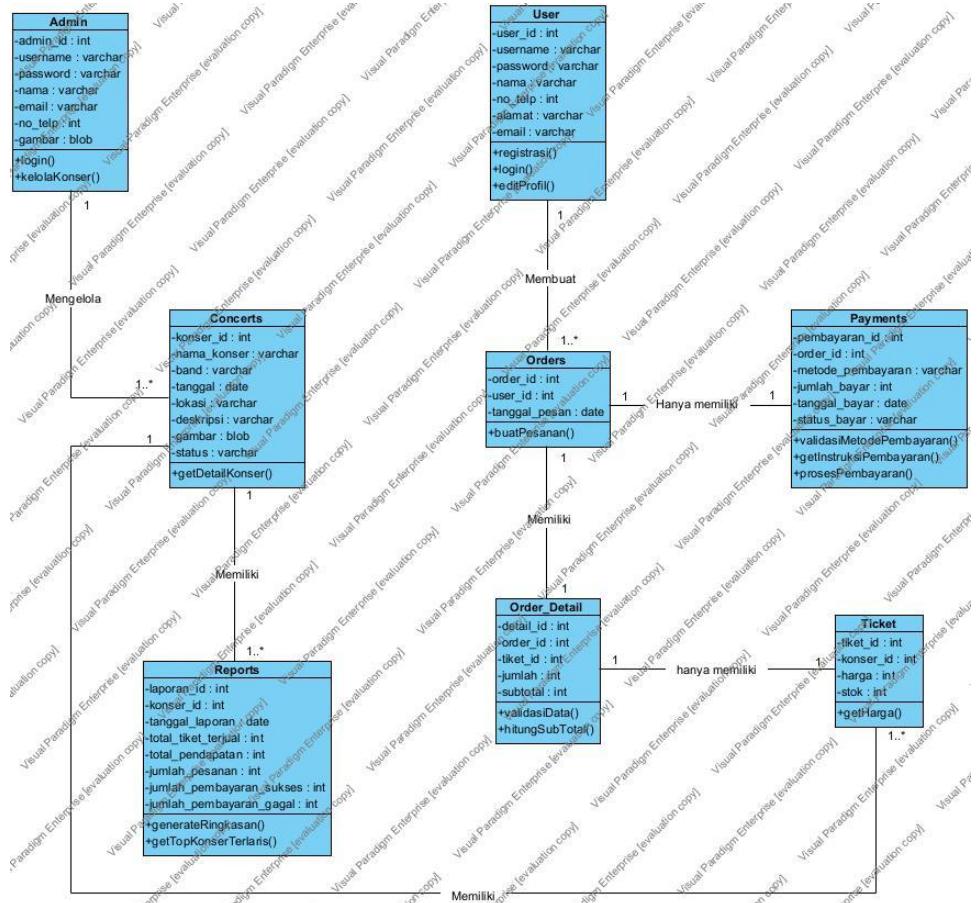
- Laporan



• Profil Admin



3.4 Class Diagram



SOFTWARE TESTING DOCUMENT

1. PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini digunakan sebagai panduan untuk melakukan pengujian terhadap Aplikasi Hypetix (aplikasi mobile pembelian tiket konser). Dokumen ini dipakai untuk mengevaluasi kemampuan program yang telah dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pembuatan dokumen ini ditujukan untuk menguji Aplikasi Hypetix sebagai bagian dari tugas mata kuliah Analisis Perancangan Sistem (ANSI).

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak yang akan diuji adalah Aplikasi Hypetix. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis Android yang digunakan untuk seluruh masyarakat, khususnya penggemar musik yang ingin membeli tiket konser secara mudah, cepat, dan aman melalui platform mobile. Hypetix memungkinkan pengguna untuk menjelajahi daftar event konser terbaru, melakukan pembayaran instan, serta menerima e-ticket digital langsung di ponsel mereka, sehingga menghemat waktu dan menghindari kerumitan membeli tiket secara konvensional.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dalam dokumen ini berisi 4 bagian yaitu Pendahuluan, Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak, Identifikasi dan Rencana Pengujian, Deskripsi dan Uji Hasil.

1.4 Dokumen Referensi

- Sistem Pentiketan Elektronik Konser.2013. Perencanaan, Deskripsi, Dan Hasil Uji Perangkat Lunak. Bogor.
- Aplikasi Hypetix. 2026. SRS (Software Requirements Specification). Sukabumi.
- Aplikasi Hypetix. 2026. SDD (Software Design Description). Sukabumi.

2. LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Aplikasi Hypetix (mobile) diujikan dengan beberapa perangkat lunak lain, yaitu:

Sistem Operasi	Android 10+	iOS 14+	
----------------	-------------	---------	--

Design Tools	Figma		
Web Browser (untuk backend admin)	Chrome	Firefox	
Testing Tools	Android Studio Emulator	Xcode Simulator	Postman

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Processor	Intel® Core i5-9300H @2.40Ghz
Memory	16GB DDR4
Storage	SSD 1 TB
Tambahan	Smartphone Android/iOS untuk real device testing

2.3 Material Pengujian

Pada aplikasi mobile Hypetix, User dapat mengakses informasi event konser dan membeli tiket melalui smartphone dengan sistem operasi Android maupun iOS. User baru dapat melakukan registrasi menggunakan email, username, dan password untuk membuat akun. Setelah login, User dapat menjelajahi daftar konser yang tersedia, melakukan pencarian event berdasarkan nama band, serta menyelesaikan pemesanan dan pembayaran. Selain itu, User juga memiliki akses untuk pengelolaan profil dan riwayat transaksi tiket. Semua data transaksi dan pengelolaan event akan dikelola oleh Admin melalui dashboard khusus.

2.4 Sumber Daya Manusia

Persyaratan sumber daya manusia yang akan terlibat dalam proses pengujian aplikasi ini adalah:

- Memahami konsep design UI/UX dengan menggunakan Figma.
- Memahami konsep prototyping aplikasi mobile dengan menggunakan Figma.
- Memahami konsep pemrograman berorientasi objek dalam bahasa Dart (Flutter) dan backend PHP.
- Memahami konsep database MySQL untuk integrasi API dengan aplikasi mobile.
- Familiar dengan pengujian aplikasi mobile (Android/iOS), termasuk UI/UX testing, responsivitas layar, dan API endpoint validation.

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Penguji aplikasi ini hanya diberikan latihan kembali tentang Dart (Flutter) dan PHP. Pada dasarnya penguji telah memiliki pengetahuan tentang hal yang sudah disebutkan sebelumnya tetapi latihan yang diberikan hanya bersifat penyegaran kembali.

2.5.2 Persiapan Awal

Persiapan awal untuk menguji aplikasi adalah mempersiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Pengujian ini dilakukan di luar jam perkuliahan dan di luar lingkungan kampus, dengan jadwal fleksibel yang disepakati oleh seluruh tim penguji untuk memastikan fokus dan kenyamanan selama proses testing aplikasi Hypetix.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Perangkat keras yang perlu dipersiapkan adalah:

- Mobile Testing (Hypetix)

Processor	Intel® Core i5-5350U
Memory	8GB DDR3
Storage	SSD 256GB
Tambahan	Smartphone Android/iOS untuk real device testing

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

Mobile App Prototype (Hypetix):

1. Aplikasi disimpan dalam bentuk prototipe aplikasi mobile di Figma
2. Hubungkan perangkat dengan jaringan internet agar bisa membuka Figma
3. Buka browser atau aplikasi Figma dan telusuri link prototipe Hypetix yang sudah dibagikan: <https://www.figma.com/design/fBGmZR06mOl9kAq0l2RCes/TIKET-KONSER?node-id=0-1&t=MrUjKBtTn7jCiXk3-1>

2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan sesuai dengan persiapan sebelumnya. Pengujian dilaksanakan secara berurutan berdasarkan skenario testing yang telah disediakan, dengan mencatat hasil, bug, dan temuan di setiap langkah untuk aplikasi Hypetix.

2.5.4 Pelaporan Hasil Dokumen

Setelah aplikasi Hypetix selesai diuji, laporan hasil pengujian yang mencakup temuan, bug, dan rekomendasi akan diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah Analisis Perancangan Sistem (ANSI).

3 IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi (SRS/SDD)	Identifikasi (SPMP)	Jenis Pengujian	Teknik Pengujian	Penguji
Pengujian Login User	Pengisian username dan password valid	SRS-3.2.1	STD-1.1	System	Blackbox	Georgina
	Username atau password salah	SRS-3.2.1	STD-1.2	System	Blackbox	Georgina
	Field kosong saat login	SRS-3.2.1	STD-1.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Registrasi User	Pengisian data registrasi lengkap dan valid	SRS-3.2.2	STD-2.1	System	Blackbox	Georgina
	Email sudah terdaftar	SRS-3.2.2	STD-2.2	System	Blackbox	Georgina
	Data wajib tidak diisi	SRS-3.2.2	STD-2.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Katalog Konser	Menampilkan daftar konser	SRS-3.3.1	STD-3.1	System	Blackbox	Georgina
	Melihat detail konser	SRS-3.3.2	STD-3.2	System	Blackbox	Georgina

	Pencarian konser berdasarkan nama/lokasi	SRS-3.3.3	STD-3.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Pemesanan Tiket	Memilih tiket dan jumlah	SRS-3.4.1	STD-4.1	System	Blackbox	Georgina
	Menyimpan pesanan ke sistem	SRS-3.4.2	STD-4.2	System	Blackbox	Georgina
	Validasi stok tiket	SRS-3.4.3	STD-4.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Pembayaran	Memilih metode pembayaran	SRS-3.5.1	STD-5.1	System	Blackbox	Georgina
	Konfirmasi pembayaran berhasil	SRS-3.5.2	STD-5.2	System	Blackbox	Georgina
	Status pembayaran gagal	SRS-3.5.3	STD-5.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Profil User	Menampilkan data profil	SRS-3.6.1	STD-6.1	System	Blackbox	Georgina
	Mengubah data profil	SRS-3.6.2	STD-6.2	System	Blackbox	Georgina
	Logout user	SRS-3.6.3	STD-6.3	System	Blackbox	Georgina
Pengujian Admin Manajemen Konser	Menambah data konser	SRS-3.7.1	STD-7.1	System	Blackbox	Georgina
	Mengubah data konser	SRS-3.7.2	STD-7.2	System	Blackbox	Georgina
	Menghapus data konser	SRS-3.7.3	STD-7.3	System	Blackbox	Georgina

Pengujian Admin Laporan	Menampilkan laporan penjualan	SRS-3.8.1	STD-8.1	System	Blackbox	Georgina
	Export laporan	SRS-3.8.2	STD-8.2	System	Blackbox	Georgina

4 Deskripsi dan Hasil Uji

4.1.Fungsional Admin

Fungsional	Sesuai	Tidak	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sistem dapat memvalidasi admin saat login dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman Dashboard dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman Kelola konser dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman Pesanan.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman Kelola Laporan dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman Profil dan berfungsi .	✓		-	-
Sistem dapat melakukan logout untuk mengakhiri sesi admin dan berfungsi.	✓		-	-

4.1.Fungsional Pelanggan

Fungsional	Sesuai	Tidak	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sistem dapat menampilkan halaman daftar dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman login dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman konser dan berfungsi.		✗		 Menambahkan button tambah (+)
Sistem dapat menampilkan Detail konser dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman checkout dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem akan memberitahu pelanggan untuk menigiisi detail pesanan dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menghubungkan ke gateway pembayaran dan berfungsi.	✓		-	-
Sistem dapat menampilkan halaman detail pesanan yang e-tiket dan berfungsi.	✓		-	-

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari proyek Aplikasi Hypetix adalah bahwa aplikasi mobile ini telah berusaha dikembangkan sebaik mungkin sebagai platform yang memudahkan pengguna untuk membeli tiket konser secara online. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang mudah dan efisien bagi penggemar musik, mulai dari proses registrasi dan login, pengelolaan profil, hingga fitur jelajah konser berdasarkan nama band serta pemesanan dan pembayaran tiket. Dengan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna pada platform Android maupun iOS, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas pembelian tiket konser sekaligus memberikan kemudahan bagi penyelenggara event dalam pengelolaan transaksi.

Lampiran Link Github Anggota

GITHUB

- <https://github.com/jjeorgien>
- <https://github.com/sahilaalyazzhrr-cpu>
- <https://github.com/afranidiahayfa>
- <https://github.com/putrisyakillasi>