

**SKPL-XXXX**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM**

### **Geura Order**

untuk:

Mahasiswa/i Telkom University

### **Kelompok 10**

Dipersiapkan oleh:


Arsenio Jusuf A - 1301194043  
M Khoiru Wafiq - 1301190398  
Salma Salsabila F - 1301194143

Program Studi S1 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 - Geura Order</i></b>		<b>15</b>
	<b>Revisi</b>		<i>Tgl: 21 Desember 2020</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>3</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan</b>	<b>4</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>5</b>
<b>1. Pendahuluan</b>	<b>6</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Konvensi Dokumen	6
1.3 Cakupan Produk	6
1.4 Referensi	6
<b>2. Overall Description</b>	<b>6</b>
2.1 Perspektif Produk	6
2.2 Fungsi Produk	7
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	8
2.6 Dokumentasi Pengguna	8
2.7 Asumsi dan Dependensi	8
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	12
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	12
3.4 Antarmuka Komunikasi	12
<b>4. Fitur Sistem</b>	<b>13</b>
4.1 <Geura Makan>	13
4.1.1 Deskripsi:	13
4.1.2 Trigger:	13
4.1.3 Input:	13
4.1.4 Output:	13
4.1.5 Skenario Utama:	13
4.1.6 Skenario eksepsional 1:	14
4.2 <Geura Mart>	14
4.2.1 Deskripsi:	14
4.2.2 Trigger:	14
4.2.3 Input:	14
4.2.4 Output:	14
4.2.5 Skenario Utama:	14
4.2.6 Skenario eksepsional 1:	14
<b>5. Requirements Nonfungsional</b>	<b>15</b>
5.1 Atribut Kualitas	15
5.2 Requirements Legal	15

# **1. Pendahuluan**

## **1.1 Tujuan Penulisan Dokumen**

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

## **1.2 Konvensi Dokumen**

Pada dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) yang kami rancang menggunakan font *Arial* dengan ukuran 12. Dokumen ini dibuat berdasarkan template IEEE untuk dokumen SRS (System Requirement Specification).

## **1.3 Cakupan Produk**

Geura Order merupakan aplikasi berbasis mobile yang dirancang sebagai penyedia layanan pemesanan makanan cepat saji dan layanan pemesanan ringan dari mini market yang bertujuan untuk mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan tanpa harus datang ke tempat makan yang ingin dipesan di sekitar lingkungan Telkom University, serta terdapat lebih dari 10 tempat makan dan 1 TMart telah menjadi *Geura Order* partner dan resmi bekerja sama dengan Geura Order.

## **1.4 Referensi**

- Bayu Hendradjaya. Panduan Penulisan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat lunak (SKPL). Jurusan Teknik Informatika ITB.
- Andri Kristanto. Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar). 2004

# **2. Overall Description**

## **2.1 Perspektif Produk**

Aplikasi Geura Order memiliki tujuan untuk mempermudah pengguna untuk melakukan pembelian makanan ringan maupun berat/ minuman secara online dengan pengguna tanpa harus datang ke tempat pembelian makanan tersebut di lingkungan kampus Telkom University. Aplikasi ini akan menerima data berupa pesanan pengguna yang akan dibaca oleh sistem dan akan diteruskan pesanan dari pengguna tersebut ke mitra yang bekerjasama dengan aplikasi ini secara real time.

Pengguna dapat memesan 1 atau lebih jenis makanan maupun minuman yang tersedia di beberapa kedai mitra maupun TMart dengan sistem pembayaran top up atau m banking. Mitra yang bekerjasama dengan aplikasi ini akan menerima sebuah pesan berupa notifikasi yang isinya adalah pesanan dari pengguna, lalu akan dikirim oleh seorang kurir yang disediakan oleh tim Geura Order untuk mengantarkan pesanan pengguna dari mitra toko tersebut.

## **2.2 Fungsi Produk**

1. User dapat memilih ingin Signup akun pengguna tersebut atau ingin Login dengan akun yang pernah pengguna daftarkan sebelumnya.
2. User dapat Signup dengan mendaftarkan nama lengkap, username, email, dan password dari pemilik akun tersebut.
3. User dapat Login dengan memasukkan email/username dan password pengguna yang pernah didaftarkan di aplikasi sebelumnya.
4. Pada laman Lupa Password pengguna yang memiliki masalah dalam login dikarenakan lupa atau salah password, pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk memulihkan kembali password yang pengguna lupa dengan mengisi informasi yang sebelumnya telah didaftarkan di laman Signup seperti email dan kode verifikasi kode yang diberikan sistem ke email pengguna, fitur ini dapat diakses di laman login dan berada di bawah trigger click login.
5. Pada laman Utama, pengguna dapat mengakses fitur search, pengguna, setting, wishlist, dan laman berita, semua fitur di trigger dengan cara di click dan aplikasi akan menampilkan laman yang di click laman utama adalah laman awal yang menuju ke laman laman lainnya dan sehingga laman ini adalah home dari seluruh laman yang akan dituju.
6. Pada laman Search adalah tempat pengguna untuk mencari produk/jasa apa yang ia inginkan, fitur ini akan menampilkan kotak pencarian di bagian atas, fitur ini membantu pengguna melihat produk rekomendasi yang di rekomendasikan oleh sistem, laman search ini dapat di akses dari laman utama terlebih dahulu.
7. Pada laman Setting akan menampilkan kustomisasi tampilan aplikasi tersebut, pengguna dapat mengakses laman Login dan Signup, lalu tak lupa user dapat mengakses laman Logout juga pada laman Setting ini. Fitur ini dapat diakses melalui laman utama.
8. Pada laman Profil Pengguna akan menampilkan beberapa info mengenai data diri yang didaftarkan ke aplikasi tersebut dan dapat diubah bila tidak sesuai, bisa memilih metode pembayaran berupa transfer m banking ataupun top up, dapat mengubah ingin dikirim ke gedung mana dan kamar berapa jika di dalam asrama, atau bisa dikirim keluar asrama jika sedang diluar dengan catatan jaraknya tidak sangat jauh dari Telkom University.
9. Pada laman Berita ini pengguna dapat mengakses laman berita lalu akan menampilkan berita seputar produk terbaru dan kuliner, fitur ini dapat diakses melalui laman utama.
10. Pada laman Logout ini pengguna dapat mengakses logout akun yang terhubung untuk mengeluarkan email yang sedang Login. Fitur ini dapat di akses melalui laman Setting maupun laman Utama.

11. Pada laman Order ini pengguna dapat memilih makanan/ minuman yang ingin pengguna pesan, lalu mengkonfirmasi lagi sebelum pesannya dikirim ke mitra

### **2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna**

Pengguna perangkat lunak ini hendak membeli produk makanan/ minuman yang tersedia menggunakan aplikasi Geura Order. Pengguna lainnya adalah mitra yang bekerjasama dengan Geura Order yang memiliki fitur berbeda dengan pengguna, karena mitra akan memberi info ke sistem aplikasi tersebut mengenai ketersediaan stok produk makanan/ minuman yang ada di kedai, pada mitra juga akan menerima sebuah notifikasi pesanan dari pengguna yang memesan dan di konfirmasi oleh pengguna, dan melihat transaksi penjualan.

### **2.4 Lingkungan Operasi**

Lingkungan Operasi aplikasi Geura Order ini hanya dapat digunakan pada smartphone yang terhubung dengan internet dan memiliki GPS dengan akurat yang cukup, lalu hanya dapat mengirim makanan/ minuman di sekitar lingkungan kampus Telkom University.

### **2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi**

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Pengguna hanya dapat membayar pesanan menggunakan m banking atau dengan sistem top up.
2. Pengguna yang berada di luar daerah Telkom University jika ingin memesan makanan/ minuman yang tersedia di dalam lingkungan Telkom University akan dibatasi maksimal 3 km dari Telkom University.
3. Mitra hanya boleh menambah jenis makanan yang ingin berada di katalog jika diberi izin oleh admin atau sistem.

### **2.6 Dokumentasi Pengguna**

Bagi pengguna baru yang baru pertama kali menggunakan aplikasi perangkat lunak ini, akan ada bantuan visual yang akan menunjukkan dan menjelaskan fitur apa saja yang ada pada aplikasi Geura Order ini.

### **2.7 Asumsi dan Dependensi**

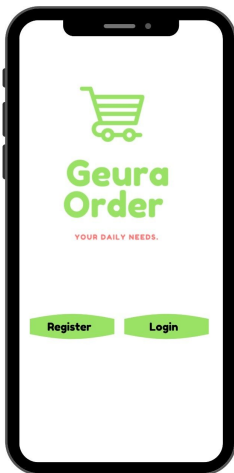
Pengguna yang ingin menggunakan aplikasi di smartphone nya harus terlebih dahulu terhubung ke internet dan terkoneksi GPS dengan stabil dan akurat.



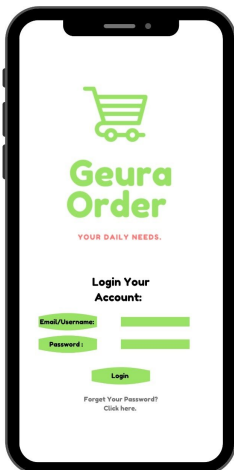
### 3. Requirements Antarmuka Eksternal

#### 3.1 Antarmuka Pengguna

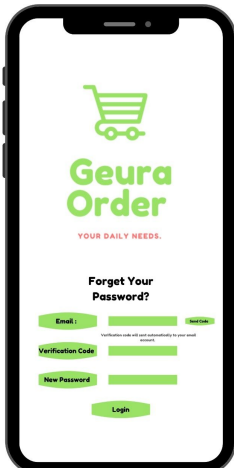
Pengguna berinteraksi dengan simulasi perangkat lunak gadget berupa smartphone melalui antarmuka pengguna. Simulasi menerima masukan dari pengguna dengan meng-klik laman tampilan yang ingin dituju, seperti gambar dibawah ini:



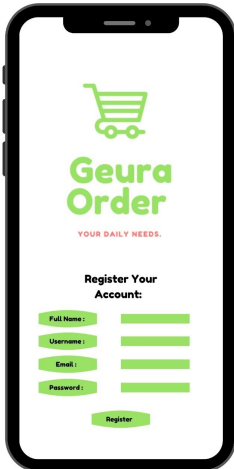
Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman awal, disini pengguna dapat memilih ingin Register (Signup) menggunakan akun baru dan akan mendaftarkan manual pada aplikasi tersebut, atau Login menggunakan akun email yang sebelumnya sudah di daftarkan pada aplikasi tersebut.



Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Login, disini pengguna dapat masuk kembali menggunakan email dan password yang sudah terdaftar sebelumnya pada aplikasi ini dan data-data pengguna sudah aman tersimpan.



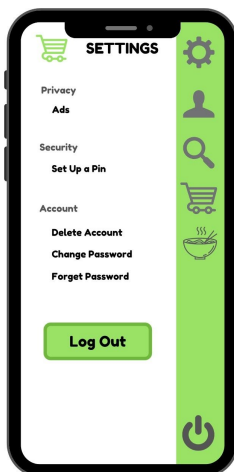
Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Lupa Password, disini pengguna yang mengalami gangguan pada akunnya dikarenakan lupa atau salah password akun yang pernah didaftarkan dengan cara memasukkan email dan kirim kode verifikasi ke email tersebut lalu masukkan kode verifikasi tersebut ke dalam kolom Verification Code untuk membuktikan bahwa benar akun ini milik pengguna, jika benar akan diminta memasukkan password yang baru.



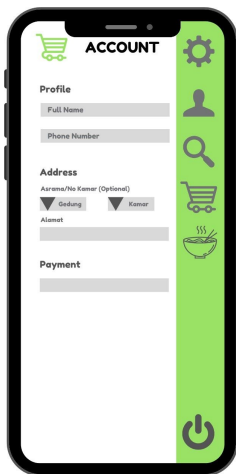
Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Register (Signup), disini pengguna yang belum pernah membuat akun sebelumnya akan mendaftar menggunakan email baru, nama lengkap, username, dan password yang baru.



Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Utama, disini pengguna akan ditampilkan beberapa fitur search, pengguna, setting, wishlist, logout , dan laman berita. Laman ini adalah home dari seluruh laman yang akan dituju.



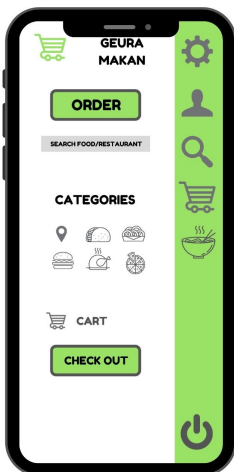
Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Setting, disini pengguna akan ditampilkan fitur-fitur berupa kustomisasi tampilan aplikasi tersebut, user dapat mengakses laman Login dan Signup, lalu tak lupa user dapat mengakses laman Logout. Fitur ini dapat diakses melalui laman utama.



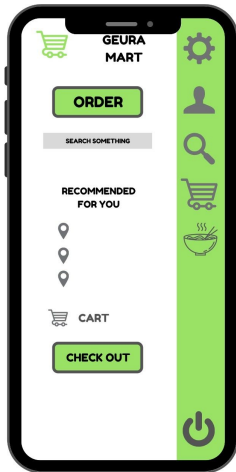
Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Profil Pengguna, disini pengguna akan ditampilkan data diri pengguna yang terdaftar lalu dapat di edit sewaktu-waktu jika tidak sesuai dengan data diri pengguna, lalu dapat memilih metode pembayaran, lalu memilih lokasi pengantaran makanan.



Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Search, disini pengguna akan ditampilkan kolom pencarian untuk mencari jenis makanan/ minuman maupun nama kedai yang ingin kita pesan. Disini juga dengan algoritma sistem, pengguna akan ditampilkan beberapa produk rekomendasi yang ditawarkan.



Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Order, yaitu lebih tepatnya order ke kedai, disini pengguna akan ditampilkan kategori makanan yang tersedia dari berbagai macam kedai yang menjadi partner Geura Order lalu pengguna dapat meng-klik check out untuk konfirmasi pesanan.



Pada gambar disamping ini perangkat sedang menampilkan laman Order, yaitu lebih tepatnya order di TMart dapat berupa makanan ringan, disini pengguna akan ditampilkan kategori makanan ringan yang tersedia dari berbagai macam jenis yang tersedia di TMart, kemudian pengguna dapat meng-klik check out untuk konfirmasi pesanan.

### **3.2 Antarmuka Perangkat Keras**

Perangkat lunak tidak memiliki antarmuka perangkat keras.

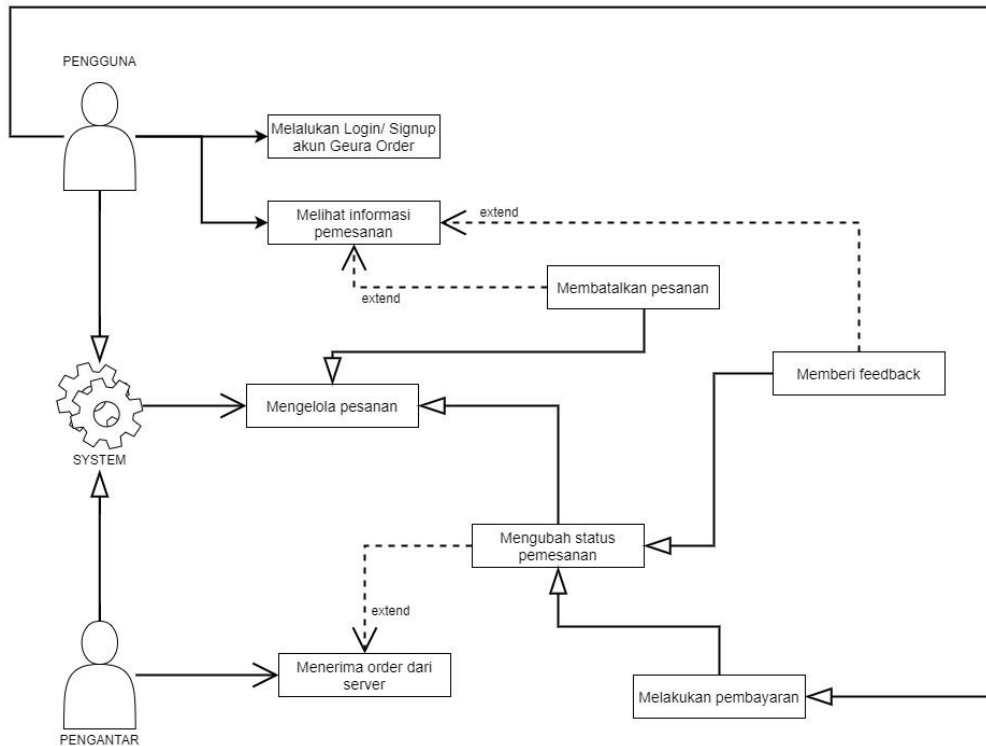
### **3.3 Antarmuka Perangkat Lunak**

Perangkat lunak ini memiliki ketergantungan terhadap sistem lain yaitu GPS. GPS sangat diperlukan karena untuk mengetahui posisi pengguna maupun letak mitra, selain itu juga agar pengguna dapat memantau telah sampai mana pengantar sedang mengantarkan makanan pengguna.

### **3.4 Antarmuka Komunikasi**

Komunikasi yang digunakan adalah jaringan yang terhubung menggunakan internet data seluler maupun wifi, selain itu pengguna juga harus terhubung dengan perangkat lunak menggunakan email untuk Login maupun Signup

## 4. Fitur Sistem



### 4.1 Geura Makan

#### 4.1.1 Deskripsi:

Menampilkan tampilan makanan yang ada di kantin Telkom University beserta harga dan deskripsi.

#### 4.1.2 Trigger:

Tombol Pencarian makanan serta tombol rekomendasi makanan.

#### 4.1.3 Input:

User dapat menginput nama makanan di tombol pencarian.

#### 4.1.4 Output:

Aplikasi Menampilkan gambar, deskripsi serta harga makanan.

#### 4.1.5 Skenario Utama:

4.1.5.1 Prakondisi: Tampilan Logo Geura Makan

4.1.5.2 Pascakondisi: Menampilkan makanan yang di ketik di fitur search geura makan

4.1.5.3 Langkah-langkah:

- o Tombol pop up
- o Menunggu inputan user
- o Menampilkan Makanan yang di cari

## **4.2 Geura Mart**

4.2.1 *Deskripsi:*

Geura Mart merupakan fitur belanja online, sama halnya seperti Geura Makan namun di khususkan pada belanjaan yang ada di Telkom University yang menjual berbagai jenis barang yang terdapat di TMart.

4.2.2 *Trigger:*

Tombol Pencarian makanan serta tombol rekomendasi diskon TMart.

4.2.3 *Input:*

User dapat menginput nama barang yang ingin dicari pada tombol pencarian.

4.2.4 *Output:*

Aplikasi Menampilkan gambar, deskripsi serta harga barang.

4.2.5 *Skenario Utama:*

4.2.5.1 Prakondisi: Tampilan Geura Mart

4.2.5.2 Pascakondisi: Menampilkan barang yang di ketik di fitur search geura mart

4.2.5.3 Langkah-langkah:

- o Menampilkan barang yang di ketik di fitur search geura mart
- o Tombol pop up
- o Menampilkan Makanan yang di cari

## 5. Requirements Nonfungsional

### 5.1 Atribut Kualitas

Aplikasi perangkat lunak ini memiliki kelebihan dalam hal membantu membeli makan maupun minuman pada mahasiswa/ mahasiswi

Parameter	Requirement
Portability	Sistem Operasi Android atau iOS
Memory	N/A
Keamanan	kata sandi
Komunikasi	Bahasa Indonesia
Akun	email dan kata sandi
Kenyamanan Pengguna	N/A
Availability	4.00 WIB - 22.00 WIB

### 5.2 Requirements Legal

Aplikasi ini bekerjasama dengan pihak kampus yang memberikan izin atas pengoprasian serta mitra bergabung bersama dengan geura order dapat memiliki akses keluar masuk kawasan telkom university.

makanan yang dijual dan barang yang dijual telah lulus badan POM dan terbukti sehat bersih dan halal.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Portability	: Kemudahan pengoprasian dan mudah di bawa
Login	: Masuk sebagai user
Sign Up	: Mendaftar
GPS	: Global Positioning System
POM	: Pengawas Obat dan Makanan
Algoritma	: Proses System