

**SKPL-Booking
Basecamp**

SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

Booking Basecamp

untuk:

Masyarakat Umum

Dipersiapkan oleh:

Sanding Adhieguna Rachmat Yasin 1301194430

Fikri Muhammad Fajri 1301194158

Ferdinan Nurvian Wibowo 1301194028


Nurul Fauzi 1301194231

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-Booking Basecamp</i>		21
	Revisi		

● Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
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

● Daftar Isi

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

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) ini adalah sebagai dokumen spesifikasi kebutuhan dalam rangka pengembangan perangkat lunak. Dokumen ini berfungsi untuk menjelaskan secara terperinci sebuah sistem yang bernama “*Booking Online pendakian* ” yang dilakukan secara beratahap.

1.2 Lingkup Penulisan Dokumen

Booking Online pendakian merupakan sistem berbasis mobile/website yang digunakan untuk membantu para masyarakat yang ingin melakukan pendakian gunung agar dapat mengetahui info dari basecamp, aturan, maupun kuota dari basecamp. Untuk layanan utama yang ditawarkan system kami adalah masyarakat dapat membooking slot pendakian secara online.

1.3 Definisi , Singkatan , Akronim

- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai software requirements specification (SRS), dan merupakan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- DFD adalah Data Flow Diagram , diagram dan notasi yang digunakan untuk menunjukkan aliran data pada perangkat lunak.
- ERD adalah Entity Relationship Diagram , diagram dan notasi yang digunakan untuk menjabarkan struktur data pada perangkat lunak.

1.4 Referensi

<Buat daftar dokumen lain atau alamat Web yang diacu SKPL ini. Termasuk panduan gaya antarmuka pengguna, kontrak, standar, sistem spesifikasi requirements, dokumen use case, atau dokumen visi dan ruang lingkup. Berikan informasi yang cukup sehingga pembaca bisa mengakses salinan setiap referensi, termasuk judul, penulis, nomor versi, tanggal, dan sumber atau lokasi.>

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 4 dari 21
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. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Booking pendakian online merupakan perangkat lunak yang dapat membantu masyarakat untuk melakukan booking slot pendakian untuk beberapa basecamp gunung di Indonesia. Perangkat lunak ini juga memberikan informasi tentang basecamp seperti fasilitas basecamp, sisa kuota pendakian basecamp, aturan-aturan basecamp dan info cuaca.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi utama dari website/aplikasi ini adalah membantu para pendaki untuk membooking jalur pendakian yang ingin dilalui serta membantu para pendaki saat melakukan pendakian nya jguga.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses	Kemampuan yang harus dimiliki
Admin	Mengatur segala aktivitas yang terjadi pada sistem, melakukan backup data, dan melakukan pembaruan sistem.	Merubah tampilan aplikasi dan fitur – fitur yang ada.	Pengetahuan untuk mengatur aplikasi agar tidak terjadi error dan kebocoran data.
Pelanggan	Mengupload data diri untuk registrasi	Menggunakan fitur – fitur yang tersedia dalam aplikasi	Kecakapan dalam menggunakan aplikasi
Admin basecamp	Melakukan update sisa kuota pendakian.	Merubah sisa kuota pendakian, dan mengakses data diri pendaki.	Kemampuan dalam menggunakan website/aplikasi.

2.4 Lingkungan Operasi

Untuk mengakses aplikasi/website booking online pendakian ini , pengguna dapat mengaksesnya melalui gadget seperti laptop dan handphone yang terhubung dengan jaringan internet. Karena

aplikasi ini biasanya dilakukan pada saat perjalanan dan berbasis mobile , maka disarankan mengaksesnya melalui handphone.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan untuk aplikasi Booking Basecamp , yaitu :

- Aplikasi hanya terhubung dengan basecamp tertentu yang mempunyai jaringan internet baik dan setuju bekerja sama dengan kami.

2.6 Dokumentasi Pengguna

<Buatkan daftar komponen dokumentasi pengguna (seperti manual pengguna, bantuan on-line, dan tutorial) yang akan disampaikan bersama dengan perangkat lunak. Identifikasi format atau standar pengiriman dokumentasi yang dikenali pengguna.>

2.7 Asumsi dan Dependensi

Booking basecamp tidak hanya layanan yang memungkinkan kita untuk melakukan booking basecamp secara online, namun booking basecamp juga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan para pendaki tentang basecamp yang akan mereka kunjungi. Selain itu booking basecamp juga menyediakan sistem pembayaran yang variatif.

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Halaman antarmuka pengguna aplikasi terdiri dari fitur – fitur yang tersedia dalam aplikasi.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk menjaga keamanan data pengguna , sebelum dapat memakai aplikasi ini maka pengguna diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Data yang masuk kedalam sistem booking basecamp akan disimpan sehingga apabila pengguna akan menggunakan aplikasi booking basecamp di waktu lain, maka tidak perlu lagi melakukan login.

3.4 Antarmuka Komunikasi

Untuk meminta bantuan atau ingin mengajukan saran , pengguna bisa mengirim pesan melalui e-mail pihak pengembang aplikasi yang tersedia dikolom bantuan.

4. Fitur Sistem

4.1 Login

4.1.1 *Deskripsi:*

Sebelum menggunakan aplikasi ini , user diharuskan mempunyai akun. Fitur login ini berfungsi agar sistem menyimpan data diri user sehingga tidak terjadi kebocoran data dan memudahkan user untuk menggunakan fitur lain pada aplikasi ini.

4.1.2 *Trigger:*

Fitur login ini mengharuskan user menginput alamat e-mail dan password yang telah terdaftar pada website Booking Online Pendakian. Apabila user telah memiliki akun , maka user bisa login.

Apabila user belum mempunyai akun , maka user diharuskan membuat akun terlebih dahulu dengan mengklik tombol “REGISTER”

4.1.3 ***Input:***

Apabila user telah memiliki akun , maka user hanya menginput Username dan password yang terdaftar pada aplikasi. Apabila user belum mempunyai akun , maka user harus membuat akun baru dan menginput menginput nama depan, nama belakang, alamat lengkap, no.hp, alamat email, username, password (harus ada angka dan huruf), dan ulangi password.

4.1.4 ***Output:***

Sistem akan memverifikasi data user dan user dapat menggunakan fitur – fitur yang tersedia dalam aplikasi

4.1.5 ***Skenario Utama:***

4.1.5.1 *Prakondisi: Sistem meminta user untuk menginput alamat e-mail dan password yang terdaftar pada aplikasi*

4.1.5.2 *Pascakondisi: User berhasil login dan dapat menggunakan fitur – fitur lain pada aplikasi*

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

- o User membuka aplikasi Website Booking Online Pendakian*
- o Sistem menampilkan tampilan yang berisi perintah untuk user mengisi alamat e-mail dan password*
- o User mengisi alamat e-mail dan password kemudian klik “login”*
- o User berhasil login*

4.1.6 ***Skenario eksepsional I:***

4.1.6.1 *Prakondisi: User menginput data yang tidak valid*

4.1.6.2 *Pascakondisi: User tidak berhasil login*

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- o User mengisi data yang tidak valid*
- o User tidak bisa login dikarenakan data tidak valid*

4.2 Halaman Utama

4.2.1 *Deskripsi:*

Halaman utama adalah tempat dimana semua menu fitur-fitur yang ada di website ini di tampilkan dan juga terdapat menu Profil dari para user yang harus di isi terlebih dahulu agar bisa menggunakan fitur yang tersedia.

4.2.2 *Trigger:*

Jika user sudah melengkapi profil user itu sendiri maka user akan bisa menggunakan fitur yang lainnya.

4.2.3 *Input:*

nama, daerah asal, tempat tanggal lahir untuk melengkapi data profil user.

4.2.4 *Output:*

Sistem akan menyimpan data profil user di website tersebut dan user dapat menggunakan fitur yang lainnya.

4.2.5 *Skenario Utama:*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 12 dari 21
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		

4.2.5.1 *Prakondisi: User sudah melengkapi data profil*

4.2.5.2 *Pascakondisi: users dapat menggunakan fitur yang tersedia*

4.2.5.3 *Langkah-langkah:*

-
-
-

4.2.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.2.6.1 *Prakondisi: Sistem menyuruh user melengkapi data profil*

4.2.6.2 *Pascakondisi: Sistem menyimpan data profil user tersebut*

4.2.6.3 *Langkah-langkah:*

- *User Mengklik tombol di bagian kanan atas*
- *Sistem akan meminta input dari user untuk melengkapi data profil.*
- *Sistem menerima input user yang telah di isi sebelumnya*
- *Sistem menyimpan data profil user tersebut*
- *User sudah dapat menggunakan fitur-fitur yang telah di sediakan*

4.3 **Memilih basecamp**

4.3.1 **Deskripsi:**

Fitur ini berfungsi untuk user memilih basecamp yang ingin di booking.

4.3.2 **Trigger:**

Fitur Memilih Basecamp ditampilkan di menu home. Ketika user mengklik fitur ini, maka sistem akan mencari Basecamp mana yang sudah tersedia booking online setelah itu jika user telah memilih basecamp yang diinginkan maka user juga mendapatkan info seputar basecamp yang diinginkan tersebut seperti mengetahui fasilitas, peraturan, info jalur, sisa kuota pendakian pada

basecamp yang ingin di booking. dan prakiraan cuaca pada daerah sekitar basecamp untuk beberapa hari kedepan.

4.3.3 ***Input:***

-

4.3.4 ***Output:***

Sistem menampilkan basecamp yang sudah bisa di booking online.

4.3.5 ***Skenario Utama:***

4.3.5.1 *Prakondisi:* -

4.3.5.2 *Pascakondisi:* Sistem menampilkan basecamp yang sudah bisa di booking online

4.3.5.3 *Langkah-langkah:*

- User mengklik fitur Memilih Basecamp di menu home
- Sistem menampilkan basecamp yang sudah bisa di booking online
- user memilih basecamp yang diinginkan

4.3.6 ***Skenario eksepsional 1:***

4.3.6.1 *Prakondisi:*

4.3.6.2 *Pascakondisi:*

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

4.4 **Booking Basecamp**

4.4.1 ***Deskripsi:***

Fitur ini berfungsi membooking basecamp yang sudah dipilih oleh user sebelumnya.

4.4.2 ***Trigger:***

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 14 dari 21
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		

Fitur Booking Basecamp akan ditampilkan jika user telah memilih basecamp yang ingin dipilih. Ketika user mengklik fitur ini, user diminta untuk menginput jumlah pendaki dengan jumlah minimal 3 maksimal 7 dan dikontrol oleh salah 1 orang ketua, user menginput identitas masing-masing pendaki berupa nama lengkap, alamat lengkap, umur, no KTP. Setelah mengisi semua data user dapat memilih metode pembayaran.

4.4.3 ***Input:***

user diminta untuk menginput jumlah pendaki dengan jumlah minimal 3 maksimal 7 dan dikontrol oleh salah 1 orang ketua, user menginput identitas masing-masing pendaki berupa nama lengkap, alamat lengkap, umur, no KTP. Setelah mengisi semua data user dapat memilih metode pembayaran.

4.4.4 ***Output:***

Pilih metode pembayaran.

4.4.5 ***Skenario Utama:***

4.4.5.1 *Prakondisi: Sistem meminta data para pendaki.*

4.4.5.2 *Pascakondisi: Sistem akan menampilkan Pilihan Metode Pembayaran*

4.4.5.3 *Langkah-langkah:*

- *User mengisi data para pendaki yang ingin mendaki*
- *Sistem menerima input para pendaki*
- *Sistem menampilkan pilihan metode pembayaran*

4.4.6 ***Skenario eksepsional I:***

4.4.6.1 *Prakondisi:*

4.4.6.2 *Pascakondisi:*

4.4.6.3 *Langkah-langkah:*

4.5 Memilih Metode Pembayaran

4.5.1 Deskripsi:

Fitur ini berfungsi untuk user yang telah melakukan booking basecamp guna melakukan pembayaran.

4.5.2 Trigger:

Fitur Memilih Metode Pembayaran ditampilkan setelah user melakukan booking basecamp. Setelah itu sistem akan memunculkan metode pembayaran yang dapat dipilih seperti m-banking, transfer bank, e-money, dan melalui gerai indomaret dan alfamart.

4.5.3 Input:

Metode pembayaran

4.5.4 Output:

Kode pembayaran

4.5.5 Skenario Utama:

4.5.5.1 Prakondisi: sistem menampilkan metode pembayaran yang dapat dilakukan.

4.5.5.2 Pascakondisi: sistem menampilkan kode pembayaran

4.5.5.3 Langkah-langkah:

- User memilih metode pembayaran yang disediakan
- Sistem menampilkan kode pembayaran
- User melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang dipilih
- Sistem menampilkan kode booking jika user telah melakukan pembayaran

4.5.6 Skenario eksepsional I:

4.5.6.1 *Prakondisi:*

4.5.6.2 *Pascakondisi:*

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

5. Requirements Nonfungsional

- **Atribut Kualitas**

<Tuliskan atribut kualitas apa saja yang menjadi perhatian dalam sistem yang dibangun beserta batas minimum yang dapat diterima dari setiap atribut kualitas. Dalam kondisi atribut kualitas tidak mencakup seluruh bagian dari sistem, jelaskan juga bagian mana yang terpengaruh oleh atribut kualitas tersebut. Atribut kualitas mencakup kecepatan pemrosesan, keamanan sistem, kebergunaan sistem, dll. Definisi atribut kualitas dapat merujuk ke standar kualitas yang ada seperti ISO/IEC 25010:2011 atau standar lainnya.>

5.1 Requirements Legal

<Tuliskan aturan, hukum, atau standar yang harus dipenuhi oleh sistem yang dibangun. Aturan yang dipenuhi mencakup produk yang dibangun maupun proses pembangunan sistem itu sendiri.>

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- **Mobile** : Sebuah sistem perangkat lunak yang memungkinkan setiap pemakai melakukan mobilitas pada telepon genggam atau seluler
- **SKPL** : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- **User** : Pengguna Sistem

Lampiran B: Analysis Models

Use Case Diagram

