

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK



untuk:

<nama pelanggan>

Dipersiapkan oleh:


MUHAMMAD ARYA FIKRIANSYAH	1301204066
SATRIA AJI PERMANA SIWI	1301204209
RAIHAN ATSAL HAFIZH	1301204485
ALIF FAIDHIL AHMAD	1301204141
FACHRUL FEBRIANA	1301204407

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung, Jawa

Barat Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika		Nomor Dokumen	Halaman
			SKPL-001	28
			Revisi	<nomor revisi> Tgl: 03-01-2023

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	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
Daftar Gambar	6
Daftar Tabel	6
1. Pendahuluan	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	7
1.2 Lingkup Masalah	7
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	7
1.4 Referensi	7
1.5 Deskripsi Umum Dokumen	8
2 Deskripsi Global Perangkat Lunak	9
2.1 Perspektif Produk	9
2.2 Fungsi Produk	9
2.3 Karakteristik Pengguna	10
2.4 Batasan-Batasan	10
2.5 Asumsi dan Ketergantungan	10
3 Deskripsi Rinci Kebutuhan	11
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	11
3.1.1 Antarmuka pengguna	11
3.1.2 Antarmuka perangkat keras	14
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak	14
3.1.4 Antarmuka komunikasi	14
3.2 Kebutuhan Fungsional	15
3.2.1 Use Case Diagram	15
3.2.1.1 Use Case Scenario #1	16
3.2.1.2 Use Case Scenario #2	16
3.2.1.3 Use Case Scenario #3	17
3.2.1.4 Use Case Scenario #4	18
3.2.1.5 Use Case Scenario #5	19
3.2.1.6 Use Case Scenario #6	19
3.2.1.7 Use Case Scenario #7	20
3.2.1.8 Use Case Scenario #8	21
3.2.1.9 Use Case Scenario #9	22
3.2.1.10 Use Case Scenario #10	22

3.3 Data Requirement	23
3.3.1 E-R diagram	24
3.3.1 Class diagram	25
3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	26
3.6 Keruntutan (traceability)	26
3.6.1 Data Store vs E-R	26
3.7 Ringkasan Kebutuhan	27
3.7.1 Functional Requirement Summary	27
3.7.2 Non-Functional Requirement Summary	28

Daftar Gambar

Gambar 1. Antarmuka pengguna register	12
Gambar 2. Antarmuka pengguna login	13
Gambar 3. Antarmuka pengguna dashboard	13
Gambar 4. Antarmuka pengguna view hoodie	13
Gambar 5. Antarmuka pengguna riwayat pembelian	14
Gambar 6. Antarmuka pengguna nota	14
Gambar 7. Antarmuka pengguna data hoodie	14
Gambar 8. Antarmuka pengguna statistik ulasan	15
Gambar 9. Antarmuka pengguna laporan penjualan	15
Gambar 11. ER-Diagram	25
Gambar 12. Class Diagram	26

Daftar Tabel

Tabel 1. Definisi dan Istilah	8
Tabel 2 Karakteristik Pengguna	11
Tabel 3. Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	27
Tabel 4. Data Store vs E-R	27
Tabel 5. Functional Requirement Summary	28
Tabel 6. Non-Functional Requirement Summary	29

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk sistem YA-HOODIE. Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk memberi penjelasan sistem YA-HOODIE dan proses-proses tahapan dalam pembuatannya. Dokumen ini digunakan sebagai acuan dari proses pengembangan aplikasi ini. Diharapkan pengembangan perangkat lunak ini menjadi lebih fokus dan tidak menimbulkan keambiguan bagi pengembang atau *programmer*.

1.2 Lingkup Masalah

YA-HOODIE merupakan perangkat lunak berbasis web sebagai situs penjualan hoodie secara *online*. Situs web ini dirancang untuk pembeli dan penjual sehingga memudahkan proses transaksi jual beli hoodie.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Keyword atau Phrase	Definisi
SRS	<i>Software Requirements Specification</i>
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> , diagram dan notasi yang digunakan untuk menunjukkan aliran data pada perangkat lunak.
RPL	Rekayasa Perangkat Lunak, kegiatan pengembangan perangkat lunak.
IEEE	<i>Institute of Electrical and Electronics Engineering</i> . Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
ANSI	<i>American National Standard Institute</i> . Lembaga Standardisasi di Amerika.
TBD	<i>To be defined</i>

Tabel 1. Definisi dan Istilah

1.4 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. Bayu Hendradjaya. Panduan Penulisan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL). Jurusan Teknik Informatika ITB.
2. Ekananta, Arry. 2003. Spesifikasi Kebutuhan perangkat Lunak AKKSES (Aplikasi Konversi Kurs Sangat sEderhana Sekali). Jurusan Ilmu Komputer IPB

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Secara umum dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi, dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak YA-HOODIE yang akan dikembangkan mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan meliputi fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang terpakai dalam pengembangan perangkat lunak YA-HOODIE.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak YA-HOODIE yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Perspektif Produk

YA-HOODIE merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *web* yang bergerak dalam bidang penjualan hoodie. Produk ini adalah pengganti sistem yang sudah ada, yaitu sistem penjualan hoodie di toko-toko pada umumnya. Produk ini diharapkan dapat memudahkan pembeli dalam membeli hoodie yang ingin dibeli, tidak perlu datang ke pusat perbelanjaan atau toko hoodie, menghemat waktu pembeli, dan juga menghemat anggaran penjual untuk menyewa tempat berjualan hoodie. Pembeli dapat memilih barang-barang yang diinginkan, melakukan pembayaran via *COD (Cash on Delivery)*, *admin* dapat mengelola data hoodie, menerima pesanan, dan *owner* mendapatkan laporan penjualan hoodie melihat detail pembelian *user* dan melihat statistik ulasan.

2.2 Fungsi Produk

Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini adalah:

1. Register, pengguna (user) yang datanya belum tersimpan di database dapat melakukan registrasi agar dapat menggunakan website Ya-Hoodie [SKPL-YAHOODIE-HA001]
2. Login, pengguna (Owner, Admin, User) dapat masuk ke laman website Ya-Hoodie. [SKPL-YAHOODIE-HA002]
3. Melihat hoodie, pengguna (user) dapat melihat produk-produk yang dijual di laman website Ya-Hoodie. [SKPL-YAHOODIE-HA003]
4. Membeli hoodie, pengguna (user) dapat melakukan pembelian hoodie dengan sistem pembayaran *COD (Cash on Delivery)*. [SKPL-YAHOODIE-HA004]
5. Checkout, pengguna (user) dapat melakukan proses checkout untuk melanjutkan proses pembelian hoodie, dan mengisi alamat pengiriman serta memilih opsi ongkos kirim. [SKPL-YAHOODIE-HA005]
6. Nota, pengguna (user) dapat melihat rincian pembelian yang telah dilakukan seperti no pembelian, tanggal pembelian, total pembelian, alamat pengiriman, serta produk hoodie yang dibeli. [SKPL-YAHOODIE-HA006]
7. Riwayat Pembelian, pengguna (user) dapat melihat riwayat pembelian yang telah dilakukan. [SKPL-YAHOODIE-HA007]
8. Testimonial, pengguna (user) dapat memberikan testimoni kepada laman website Ya-Hoodie. [SKPL-YAHOODIE-HA008]
9. Add Data Hoodie, pengguna (admin) dapat menambah data hoodie ke dalam sistem. [SKPL-YAHOODIE-HA009]
10. Update Data Hoodie, pengguna (admin) dapat mengupdate data hoodie seperti stock, nama, tipe, ukuran, harga, dan gambar hoodie yang tersimpan di dalam sistem. [SKPL-YAHOODIE-HA010]
11. Delete Customer, pengguna (admin) dapat menghapus data pengguna (user). [SKPL-YAHOODIE-HA011]
12. Review Statistic, pengguna (owner) dapat melihat statistik ulasan yang diberikan oleh user ke laman website Ya-Hoodie. [SKPL-YAHOODIE-HA012]
13. Sales Report, pengguna (Owner) dapat melihat laporan penjualan berdasarkan periode tertentu. [SKPL-YAHOODIE-HA013]

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi
Owner	Login Melihat statistik ulasan Melihat laporan penjualan	[SKPL-YAHOODIE-HA002] [SKPL-YAHOODIE-HA012] [SKPL-YAHOODIE-HA013]
Admin	Login Menambah data hoodie Mengupdate data hoodie Menghapus data customer	[SKPL-YAHOODIE-HA002] [SKPL-YAHOODIE-HA009] [SKPL-YAHOODIE-HA010] [SKPL-YAHOODIE-HA011]
Pembeli	Membuat akun Login Melihat hoodie Membeli hoodie Checkout keranjang Melihat nota pembelian Melihat riwayat pembelian Memberikan testimoni	[SKPL-YAHOODIE-HA001] [SKPL-YAHOODIE-HA002] [SKPL-YAHOODIE-HA003] [SKPL-YAHOODIE-HA004] [SKPL-YAHOODIE-HA005] [SKPL-YAHOODIE-HA006] [SKPL-YAHOODIE-HA007] [SKPL-YAHOODIE-HA008]

Tabel 2 Karakteristik Pengguna

2.4 Batasan-Batasan

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

1. Penggunaan aplikasi mengharuskan pengguna tersambung dengan internet.
2. Aplikasi hanya dapat berjalan di browser.
3. Proses pembelian hoodie hanya dapat dilakukan oleh pengguna (user) apabila telah melakukan login.
4. Proses checkout dapat dilakukan oleh pengguna (user) apabila telah mengisi alamat pengiriman.
5. Proses pemberian ulasan hanya dapat dilakukan oleh pengguna (user) apabila telah melakukan login.
6. Hanya untuk masyarakat Indonesia.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat lunak ini hanya bisa digunakan dengan asumsi, pembeli yang menggunakan dapat membuka web browser, mempunyai jaringan internet yang stabil.

3 Deskripsi Rinci Kebutuhan

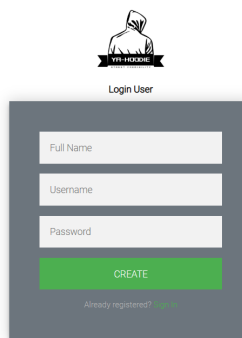
Bagian ini berisi semua kebutuhan perangkat lunak yang diuraikan secara rinci untuk keperluan perancangan perangkat lunak. Kebutuhan perangkat lunak tersebut meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, dan kebutuhan data.

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

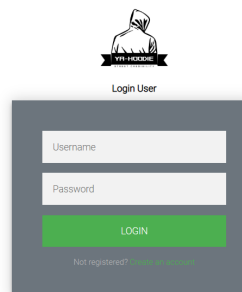
Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak YA-HOODIE mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pengguna

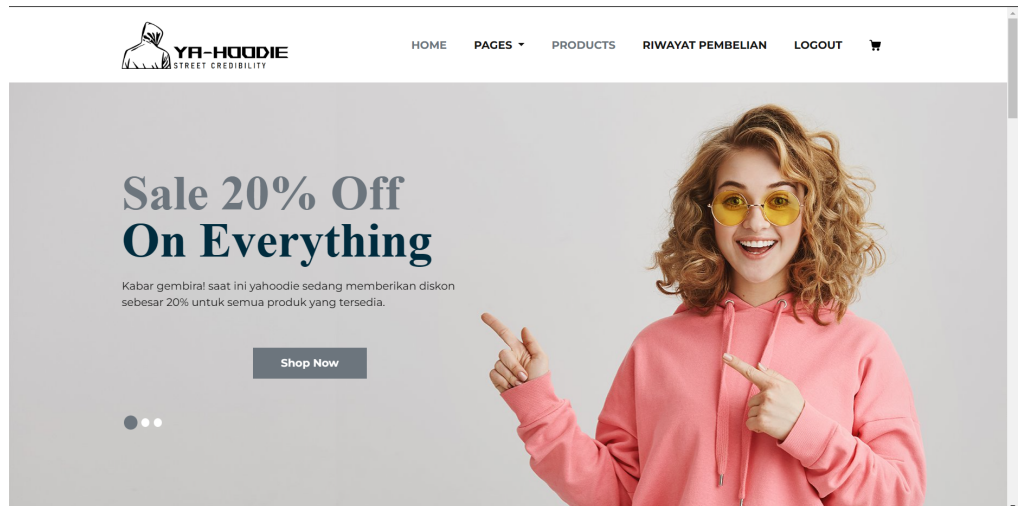
Perangkat lunak “YA-HOODIE” menggunakan antarmuka berbasis web, pengguna dapat mengakses perangkat lunak ini melalui laptop ataupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Antarmuka Pengguna mencakup formulir registrasi pengguna (user), formulir *login* pengguna (Owner, Admin, User), formulir pembelian, formulir checkout, *view* data hoodie, *view* riwayat pembelian, *view* data dalam keranjang, submit review, dll.



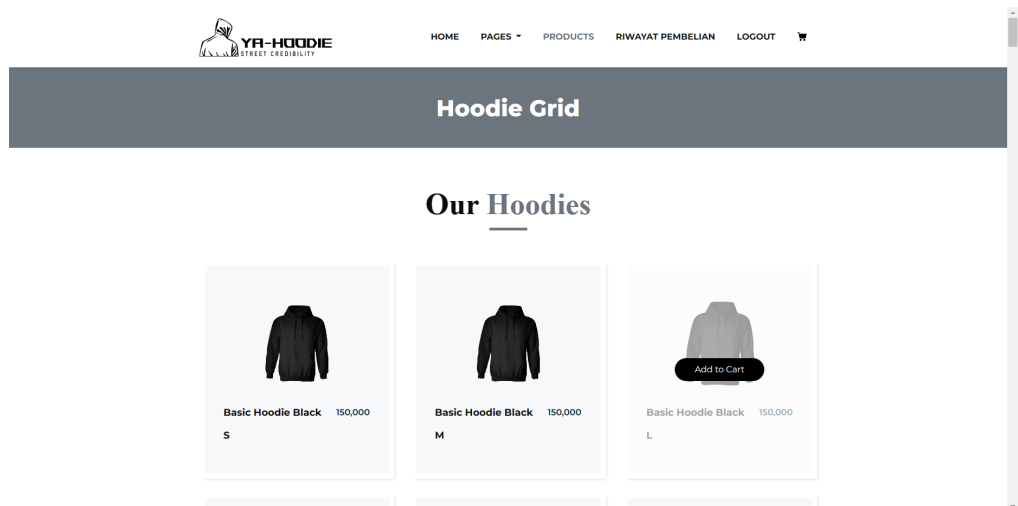
Gambar 1. Antarmuka pengguna register



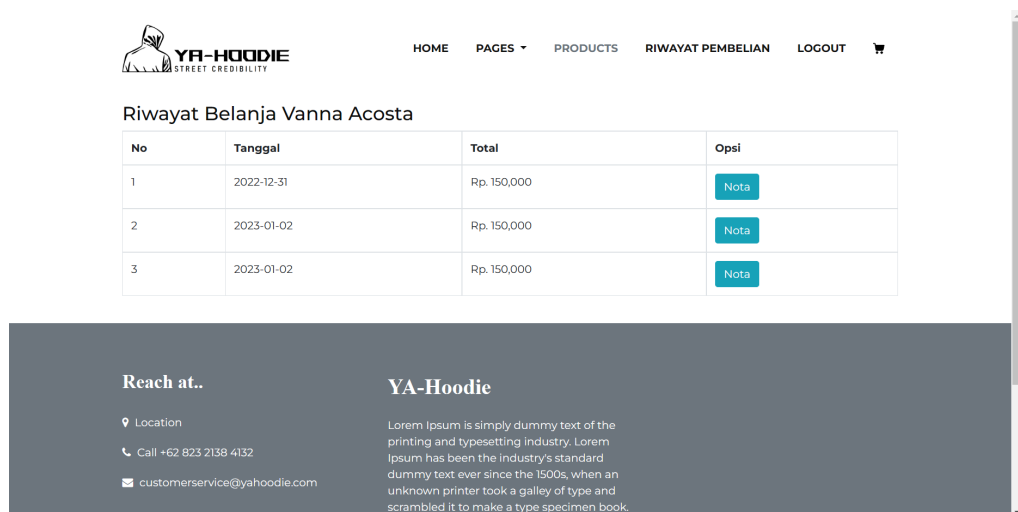
Gambar 2. Antarmuka pengguna login



Gambar 3. Antarmuka pengguna dashboard



Gambar 4. Antarmuka pengguna view hoodie



Gambar 5. Antarmuka pengguna riwayat pembelian

Pembelian
No. Pembelian: 19
Tanggal Pembelian: 2023-01-01
Total: 715,000

Pelanggan
Damian Taylor
damian

Pengiriman
Alamat Pelanggan
BTN Pasir Sembung Blok C 30, Sirnagalih,
Kec. Ciliku, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat,
43285. No HP: 085798169697

No	Nama Hoodie	Ukuran	Harga	Jumlah	Subtotal
1	Dry Hoodie	M	Rp. 250,000	1	Rp. 250,000
2	Basic Hoodie Brown	L	Rp. 150,000	1	Rp. 150,000
3	Fur Hoodie	L	Rp. 170,000	1	Rp. 170,000
4	Sleeveless Hoodie	M	Rp. 145,000	1	Rp. 145,000

Silakan melakukan pembayaran dengan sistem COD sebesar Rp. 715,000
Pembelian anda akan kami proses segera!
Estimasi proses 2-3 hari sampai barang diterima, dan jangan lupa untuk
slapkan pembayaran ketika paket hoodie anda datang!
Terima kasih telah memilih YA-Hoodie!

Reach at.. **YA-Hoodie**
Location
Lorem Ipsum is simply dummy text of the
printing and typesetting industry. Lorem

Gambar 6. Antarmuka pengguna nota

Hoodie

Data Hoodie
Add Data

10 entries per page

kodeHoodie	idAdmin	namaHoodie	tipe	ukuran	harga	stock	Gambar	aksi
1	1	Basic Hoodie Black	Hoodie	S	150000	25	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1w91t_o1kAMRRCEjbhN8ec8Hn_Ow9	Update Delete
2	1	Basic Hoodie Black	Hoodie	M	150000	30	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1w91t_o1kAMRRCEjbhN8ec8Hn_Ow9	Update Delete
3	1	Basic Hoodie Black	Hoodie	L	150000	32	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1w91t_o1kAMRRCEjbhN8ec8Hn_Ow9	Update Delete
4	1	Basic Hoodie Black	Hoodie	XL	150000	35	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1w91t_o1kAMRRCEjbhN8ec8Hn_Ow9	Update Delete
5	1	Basic Hoodie Black	Hoodie	XXL	150000	19	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1w91t_o1kAMRRCEjbhN8ec8Hn_Ow9	Update Delete
6	2	Black Zinner	Zinner	S	75000	21	https://drive.google.com/uc?export=view&id=1-	Update Delete

Logged in as: Admin

Gambar 7. Antarmuka pengguna data hoodie

Review & Rating of Ya-Hoodie

All Product

4.0 / 5
8 Review

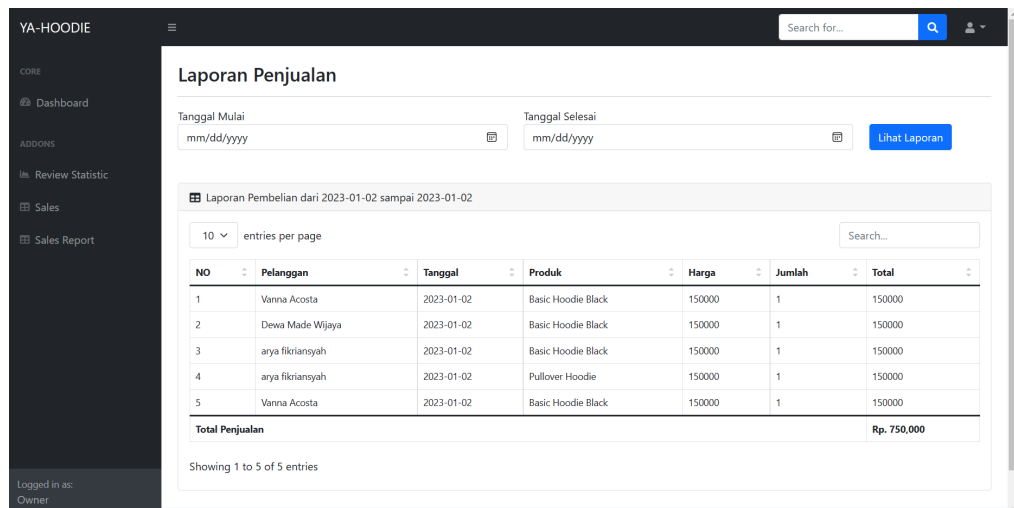
5 ★ (4)
4 ★ (2)
3 ★ (1)
2 ★ (0)
1 ★ (1)

a aryafikrii
★★★★★
Mantap

m madewijaya
★★★★★

Logged in as: Owner

Gambar 8. Antarmuka pengguna statistik ulasan



Gambar 9. Antarmuka pengguna laporan penjualan

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Perangkat lunak ini membutuhkan beberapa perangkat keras berupa monitor sebagai alat bantu admin untuk melihat informasi, *keyboard* dan *mouse* untuk membantu admin dalam menginputkan data serta mengoperasikan aplikasi. Laptop, komputer, dan *smartphone* yang digunakan oleh pengguna (Owner, Admin, User) untuk mengakses halaman web “Ya-Hoodie”.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan aplikasi YA-HOODIE adalah sebagai berikut :

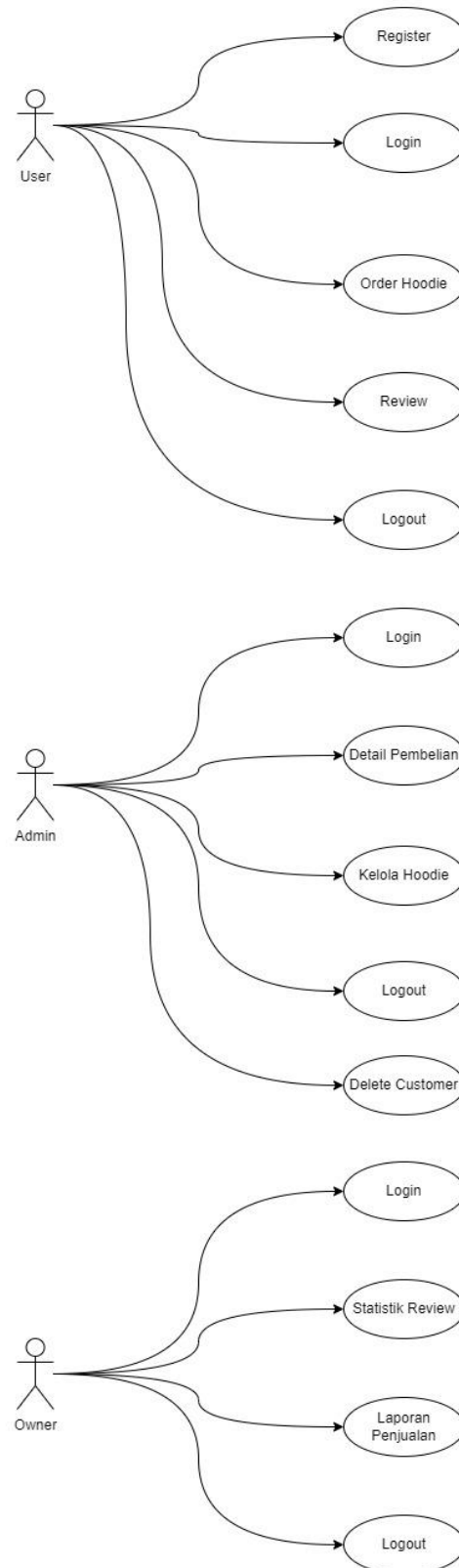
1. Nama : Windows 11 Home
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi komputer
2. Nama : Browser
Sumber : Segala jenis browser
Sebagai sistem untuk mengakses web YA-HOODIE yang digunakan oleh pembeli maupun penjual dan owner.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Perangkat lunak ini dirancang berbasis web, oleh karena itu antarmuka komunikasi yang digunakan yaitu HTTPS agar dapat terjadi interaksi antara server dengan pengguna (Owner, Admin, User).

3.2 Kebutuhan Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 10. Use Case Diagram

3.2.1.1 Use Case Scenario #1

Nama <i>Use Case</i>	Registrasi.	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk membuat akun.	
Pre-Kondisi	User belum memiliki akun.	
Post-Kondisi	User sudah memiliki akun.	
Skenario Utama		
	User	Sistem
	1. Membuka menu registrasi.	
		2. Menampilkan halaman registrasi.
	3. Mengisi form registrasi dan mengirimkannya pada sistem.	
		4. Sistem menyimpan data pembeli.

3.2.1.2 Use Case Scenario #2

Nama <i>Use Case</i>	<i>Login</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user, admin dan <i>owner</i> untuk masuk dalam sistem.	
Pre-Kondisi	User/ <i>Owner</i> /Admin memiliki akun.	
Post-Kondisi	User/ <i>Owner</i> /Admin masuk dalam sistem .	
Skenario Utama		
	Pembeli/ <i>Owner</i> /Admin	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Menampilkan halaman <i>login</i> .
	3. Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimiliki.	

		4. Sistem memvalidasi pembeli/Admin/Owner.
		5. Sistem menampilkan halaman awal web.

3.2.1.3 Use Case Scenario #3

Nama <i>Use Case</i>	Order Hoodie	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh User untuk untuk melakukan pembelian hoodie	
Pre-Kondisi	User telah <i>login</i> dan ingin melakukan pembelian hoodie.	
Post-Kondisi	Hoodie telah disimpan di dalam database pembelian user	
Skenario Utama		
	User	Sistem
	1. User membuka halaman hoodie yang dijual.	
		2. Menampilkan laman hoodie yang dijual.
	3. User memilih hoodie yang ingin ditambahkan ke keranjang.	
	4. User menekan hoodie yang dipilih.	
		5. Menampilkan laman keranjang.
	6. User mengklik tombol checkout.	

		7. Menampilkan laman checkout .
	8. User mengisi form alamat dan ongkos kirim lalu menekan tombol checkout	
		9. Data pembelian masuk ke dalam database

3.2.1.4 Use Case Scenario #4

Nama <i>Use Case</i>	Review Hoodie	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh User untuk memberikan ulasan pada website Ya-Hoodie.	
Pre-Kondisi	User telah <i>login</i> .	
Post-Kondisi	User memberikan ulasan kepada website Ya-Hoodie.	
Skenario Utama		
	User	Sistem
	1. Pembeli membuka halaman testimonial.	
		2. Menampilkan laman testimonial.
	3. User mengklik tombol “Review”.	
		4. Sistem menampilkan form review
	5. User mengisi rating, kolom username, dan komentar, lalu menekan tombol “submit”	
		6. Sistem menyimpan data review yang

		diberikan user ke dalam database
--	--	----------------------------------

3.2.1.5 Use Case Scenario #5

Nama <i>Use Case</i>	Detail Pembelian	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan admin untuk melihat detail pembelian dari user.	
Pre-Kondisi	Admin telah login.	
Post-Kondisi	Admin mengakses laman detail pembelian, dan melihat detail pembelian user.	
Skenario Utama		
	Admin	Sistem
	1. Admin mengakses laman detail pembelian.	
		2. Sistem menampilkan detail pembelian user

3.2.1.6 Use Case Scenario #6

Nama Use Case	Kelola Hoodie	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk mengelola data hoodie yang terdapat di database	
Pre-Kondisi	Admin telah <i>login</i> dan mengakses laman Hoodie	
Post-Kondisi	Data hoodie terupdate	
Skenario Utama		
	Admin	Sistem
	1. Admin mengakses laman data hoodie	

	.	2. Menampilkan laman data hoodie
	3. Admin menekan tombol “Add Data”	.
	.	4. Sistem menampilkan laman addData.
	5. Admin mengisi data hoodie di dalam laman addData lalu menekan tombol “Add Data”	
		6. Sistem menyimpan data hoodie baru dalam database.
	7. Admin menekan tombol “Update”	
		8. Sistem menampilkan laman updateData.
	9. Admin mengisi form update data hoodie dan menekan tombol “Update”	
		10. Sistem menyimpan data hoodie yang telah diupdate ke dalam database.
	11. Admin menekan tombol “Delete”	
		12. Sistem menghapus data hoodie yang dipilih yang terdapat di database.

3.2.1.7 Use Case Scenario #7

Nama <i>Use Case</i>	Delete Customer
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data customer yang terdapat di database.
Pre-Kondisi	Admin telah <i>login</i> .

Post-Kondisi	Data customer terhapus dari database.	
Skenario Utama		
	Admin	Sistem
	1. Admin mengakses laman “Customers”	
		2. Sistem menampilkan laman “Customers” dan menampilkan data user yang terdapat di database.
	3. Admin menekan tombol “Delete” pada data customer yang dipilih.	
		4. Sistem menghapus data customer dari database.

3.2.1.8 Use Case Scenario #8

Nama Use Case	Statistik Review	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Owner untuk melihat data statistik ulasan yang diberikan oleh user ke website Ya-Hoodie	
Pre-Kondisi	Owner telah login	
Post-Kondisi	Owner dapat melihat statistik ulasan	
Skenario Utama		
	Owner	Sistem
	1. Admin masuk ke laman “Review Statistic” .	

		2. Sistem menampilkan laman yang berisi statistik ulasan user.
--	--	--

3.2.1.9 Use Case Scenario #9

Nama Use Case	Melihat laporan penjualan.	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh <i>owner</i> untuk melihat laporan penjualan.	
Pre-Kondisi	Owner telah <i>login</i> .	
Post-Kondisi	<i>Owner</i> dapat melihat laporan penjualan.	
Skenario Utama		
	Owner	Sistem
	1. Owner masuk dalam laman "Sales Report"	
		2. Sistem menampilkan laman laporan penjualan.
	3. Owner memasukkan data tanggal mulai dan tanggal selesai laporan yang ingin ditampilkan oleh sistem	
		4. Sistem menampilkan laporan penjualan berdasarkan periode tanggal yang diberikan owner

3.2.1.10 Use Case Scenario #10

Nama Use Case	<i>Logout</i>
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user, admin dan <i>owner</i> untuk keluar dari sistem.
Pre-Kondisi	Owner, Admin, dan User telah <i>login</i> .
Post-Kondisi	Owner, Admin, dan User keluar dari sistem.

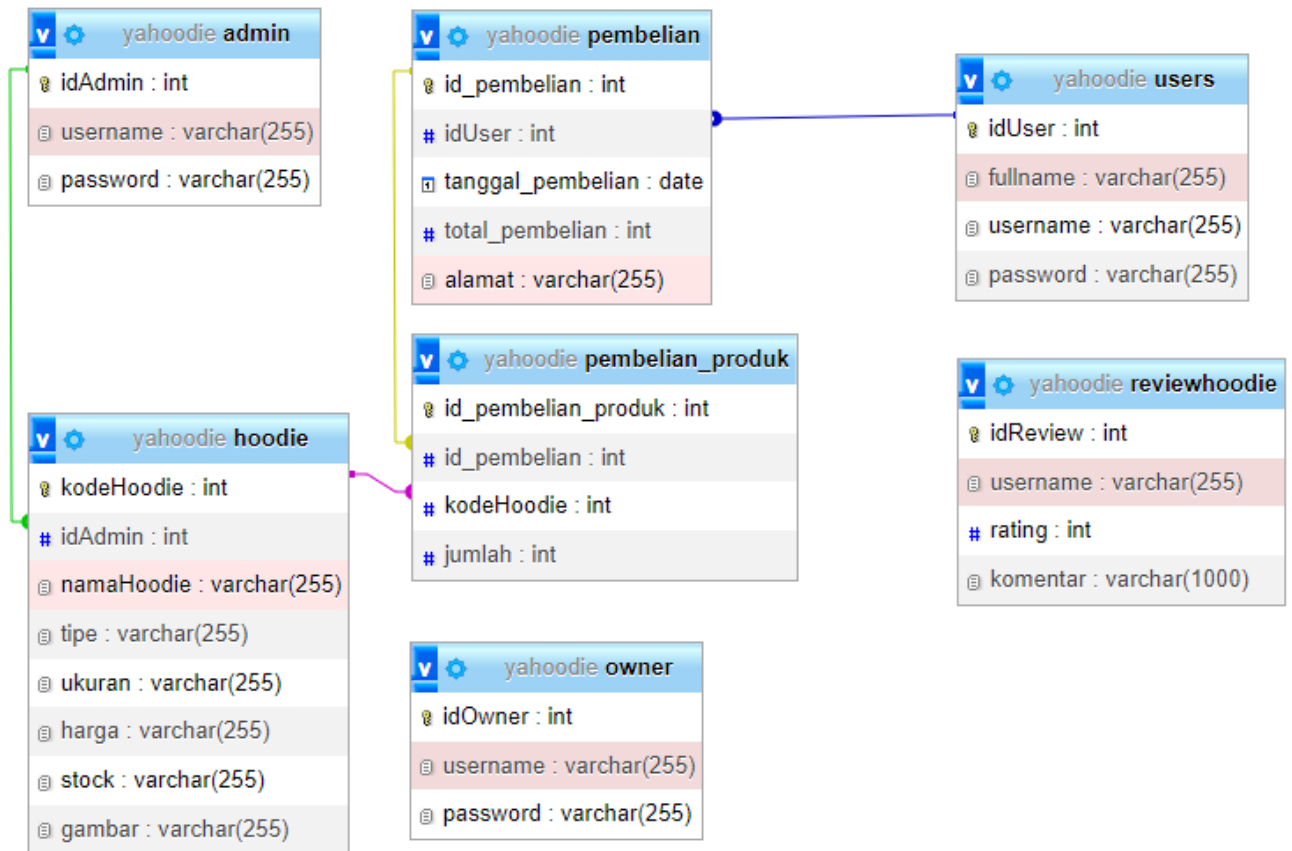
Skenario Utama		
	Owner, Admin, dan User	Sistem
	1. Owner, Admin, dan User menekan tombol logout	
		2. Sistem menghapus sesi Owner, Admin, dan User

3.3 Data Requirement

Data YA-HOODIE yang bersifat dinamis:

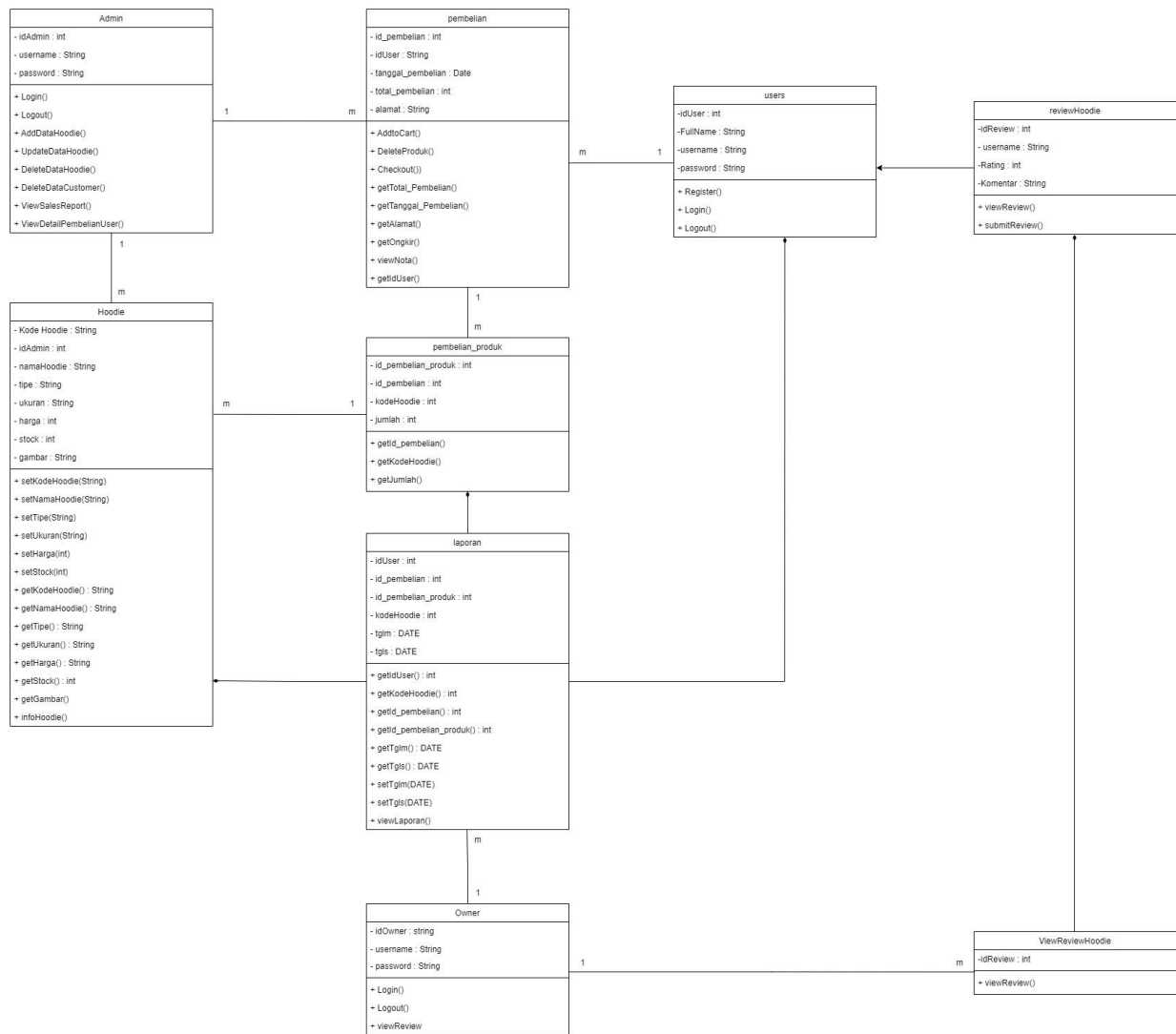
1. Data administrator, adalah data yang mewakili identitas admin.
2. Data pengguna, adalah data yang mewakili identitas pembeli dan owner.
3. Data Hoodie, adalah data-data yang mewakili data *stock*, *review*, dan jumlah pembelian.

3.3.1 E-R diagram



Gambar 11. ER-Diagram

3.3.1 Class diagram



Gambar 12. Class Diagram

3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	Parameter	Kebutuhan
SKPL-YHD-012	<i>Availability</i>	Perangkat lunak ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh pembeli yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda.
SKPL-YHD-013	<i>Reliability</i>	Perangkat lunak ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah <i>critical application</i> . Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kehandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan.
SKPL-YHD-014	<i>Ergonomy</i>	Perangkat lunak ini harus memiliki nilai ergonomi/ kenyamanan dipakai yang tinggi bagi <i>user</i> . Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka <i>user</i> yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.
SKPL-YHD-015	<i>Portability</i>	Mudah diakses menggunakan berbagai perangkat
SKPL-YHD-016	<i>Security</i>	<i>Password</i> tidak dapat dilihat oleh siapapun

Tabel 3. Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

3.5 Batasan Perancangan

YA-HOODIE hanya dapat dijalankan pada browser dengan sistem operasi Microsoft® Windows 11 Home, dan DBMS MySQL. Modifikasi informasi materi hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang memiliki otoritas hak akses administrator.

3.6 Keruntutan (*traceability*)

3.6.1 Data Store vs E-R

Data Store	Sifat	Entity
Data User	Dinamis	Table_user
Data Hoodie	Dinamis	Table_hoodie

Tabel 4. Data Store vs E-R

3.7 Ringkasan Kebutuhan

3.7.1 Functional Requirement Summary

SKPL-Id	Kebutuhan
SKPL-YHD-001	Sistem dapat memproses registrasi pengguna (user).
SKPL-YHD-002	Sistem dapat memproses login pengguna (Owner, Admin, User)
SKPL-YHD-003	Sistem dapat menampilkan data hoodie di laman website.
SKPL-YHD-004	Sistem dapat memproses pembelian hoodie pengguna (user).
SKPL-YHD-005	Sistem dapat memproses <i>checkout</i> pengguna (user).
SKPL-YHD-006	Sistem dapat menampilkan nota transaksi pembelian pengguna (user).
SKPL-YHD-007	Sistem dapat menampilkan riwayat pembelian yang telah dilakukan oleh pengguna (user).
SKPL-YHD-008	Sistem dapat menampilkan dan menyimpan data ulasan yang diberikan oleh pengguna (user).
SKPL-YHD-009	Sistem dapat menyimpan data hoodie baru yang dimasukkan oleh pengguna (admin).
SKPL-YHD-010	Sistem dapat menyimpan data hoodie yang di <i>update</i> oleh pengguna (admin).
SKPL-YHD-011	Sistem dapat memproses delete data pengguna (user) yang diminta oleh pengguna (admin).
SKPL-YHD-012	Sistem dapat menampilkan statistik ulasan yang diminta oleh pengguna (owner).
SKPL-YHD-013	Sistem dapat menampilkan laporan penjualan berdasarkan periode tertentu yang dimasukkan oleh pengguna (owner).

Tabel 5. Functional Requirement Summary

3.7.2 Non-Functional Requirement Summary

SKPL-Id	Kebutuhan
SKPL-YHD-012	Tersedia 24 jam sehari, 7 hari seminggu
SKPL-YHD-013	Dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin
SKPL-YHD-014	Dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.
SKPL-YHD-015	Mudah diakses menggunakan berbagai perangkat
SKPL-YHD-016	Password tidak dapat dilihat oleh siapapun

Tabel 6. Non-Functional Requirement Summary