

SKPL-0002

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Music Flow

untuk:

Penikmat Musik

Dipersiapkan oleh:

Raden Fasya Mazaya Putri 1301200390

Ahmad Fasya Adila 1301204231

Muhammad Satrio Tri Nugraha 1301204045


Karuna Dewa Satyananda 1301204295

Program Studi S1 Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

2022

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Informatika - Fakultas Informatika	SKPL - 0002	Halaman 1/25
	Revisi	01	<i>Tgl: 23 Januari 2022</i>

1. Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	Merevisi bagian 2.2 Perspektif dan Goal Perangkat Lunak
B	Merevisi seluruh bagian, dikarenakan adanya pengurangan dan perubahan pada perangkat lunak
C	
D	
E	
F	
G	

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

1. Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
---------	--------	---------	--------

Halaman 7	Merevisi bagian 2.2 Perspektif dan Goal Perangkat Lunak		
-----------	---	--	--

2. Daftar Isi

1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	5
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	6
1.4 Referensi	6
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	6
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	6
2.2 Perspektif dan Goal Perangkat Lunak	7
2.3 Profil dan Kelas Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	9
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	9
2.6 Asumsi dan Dependensi	9
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	11
3.1 Deskripsi Kebutuhan	11
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	11
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	11
3.2 Pemodelan Analisis	12
3.2.1 Usecase Diagram	12
3.2.1.1 Usecase Scenario #1 Login	12
3.2.1.2 Usecase Scenario #2 Register	13
3.2.1.3 Usecase Scenario #3 Pencarian Lagu	14
3.2.1.4 Usecase Scenario #4 Kelola Favourites	15
3.2.1.5 Usecase Scenario #5 Kelola Queue	15
3.2.1.6 Usecase Scenario #6 Memutar Lagu	16
3.2.1.7 Usecase Scenario #7 Pengelolaan Data User	18
3.2.1.8 Usecase Scenario #8 Pengelolaan Data Lagu	18
3.2.1.9 Usecase Scenario #9 Pengelolaan Data Musisi	18
3.2.2 Class Diagram:	19
4. Kebutuhan Lain - Lain	20
4.1 Antarmuka Pengguna	20
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	20
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	20
4.4 Antarmuka Komunikasi	20

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SKPL atau Software Requirement Specification SRS untuk sistem Music Flow. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem Music Flow dan pengguna user dari perangkat lunak atau personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem Music Flow.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Dokumen ini menjelaskan pengembangan perangkat lunak tentang Music Flow yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk memainkan musik dan juga tempat untuk mengunggah karya-karya musik. Perangkat lunak pemutar musik online dikembangkan dengan tujuan :

- Menangani fungsi login (user dan admin) dan register user
- Menangani fitur pencarian lagu
- Memutar lagu
- Menangani pengelolaan favourite
- Menangani fungsi queue
- Menangani pengelolaan data user
- Menangani pengelolaan data lagu
- Menangani pengelolaan data penyanyi

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0002	Halaman 5 dari 23
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

Penerapan perangkat lunak yang dispesifikasikan pada dokumen ini bermanfaat untuk mewadahi orang-orang yang berkecimpung di dunia musik dan juga untuk masyarakat umum penikmat musik. Sasaran dari pembuatan perangkat lunak Music Flow adalah masyarakat umum terutama generasi milenial.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- SRS : Software Requirements Specification, atau,
SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

- Admin : Merupakan seseorang yang bertanggung jawab pada pemutar musik Music Flow serta mengatur dan merawat fasilitas-fasilitas yang ada.
- User : Orang yang menggunakan aplikasi pemutar musik Music Flow.
- PC : Personal computer
- Website: halaman web yang berfungsi untuk menyajikan informasi tertentu, dan bisa diakses melalui nama domain di internet menggunakan aplikasi web browser

1.4 Referensi

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

1. Materi Perkuliahan RPL: Analisa Kebutuhan IF-44-03
2. https://glints.com/id/lowongan/prinsip-gestalt-untuk-desain-ux/#.Yd_d8_5By00
3. www.spotify.com
4. [Kelompok 2 Template SRS OO 2022.docx](#)

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Music Flow, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memainkan musik dan juga tempat untuk mengunggah berbagai karya musik yang menyediakan musik dari berbagai lagu dan musisi. Music Flow dapat melakukan hal-hal berikut :

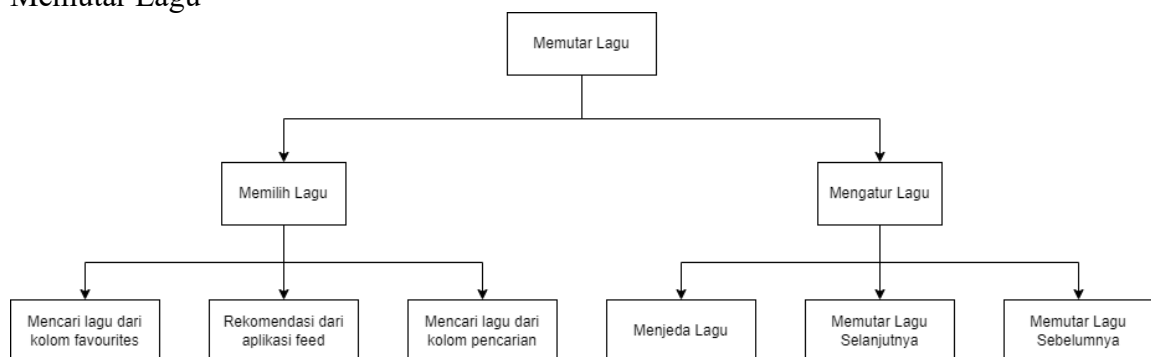
1. Dapat melakukan proses login
2. Dapat memutar lagu yang dipilih
3. Dapat melakukan pencarian lagu
4. Dapat mengelola queue
5. Dapat mengelola favourites

Pada Music Flow ini user terbagi menjadi dua user yaitu User dan Guest User. User adalah pengguna yang telah melalui proses login sehingga dapat mengelola favourites (atau lagu yang disukai oleh user), sementara Guest User adalah pengguna yang masuk tanpa proses login serta tidak dapat mengelola queue.

2.2 Perspektif dan Goal Perangkat Lunak

Goal user class “Pengguna/User”

- Memutar Lagu



- Membuat Queue

- Membuat Favourites

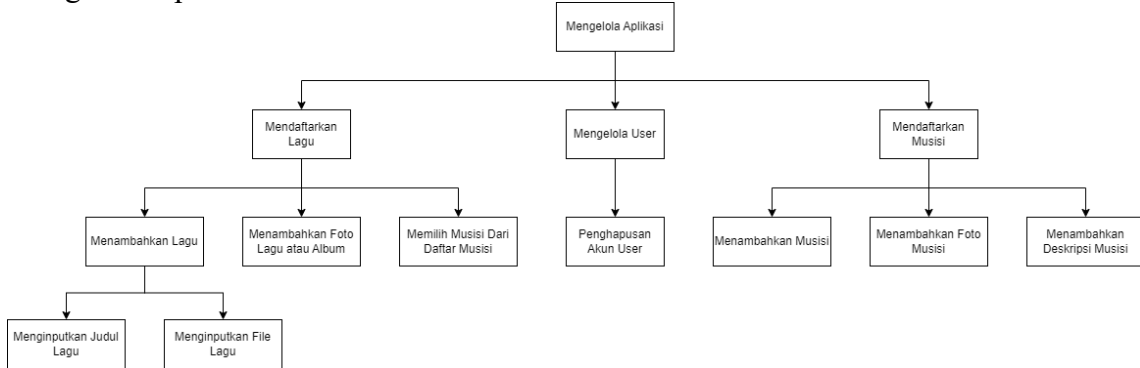
Goal user class “Pengguna tidak login/ Guest User”

- Memutar Lagu

- Membuat Queue

Goal user class “Administrator”

- Mengelola Aplikasi



2.3 Profil dan Kelas Pengguna

Perangkat lunak Flow merupakan perangkat lunak yang digunakan pada lingkungan umum tanpa spesifikasi tertentu. Sistem ini berkaitan dengan beberapa entitas yaitu user, admin, dan guest user. Hal-hal yang dapat dilakukan oleh entitas-entitas tersebut adalah :

- User

1. Dapat melakukan registrasi dan login website
2. Dapat mencari lagu yang diinginkan melalui suatu kolom pencarian
3. Dapat memutar lagu yang dipilih
4. Dapat membuat dan mengelola favourite
5. Dapat melakukan *play*, *next*, *back*, dan mengatur volume pada lagu
6. Dapat membuat antrian lagu (*queue*) yang ingin didengarkan

- Admin

1. Dapat melakukan login admin
2. Dapat mengelola data user
3. Dapat mengelola data lagu

4. Dapat mengelola data penyanyi
 5. Dapat mencari lagu yang diinginkan melalui suatu kolom pencarian
 6. Dapat memutar lagu yang dipilih
 7. Dapat membuat dan mengelola favourite
 8. Dapat melakukan *play*, *next*, *back*, dan mengatur volume pada lagu
 9. Dapat membuat antrian lagu (*queue*) yang ingin didengarkan
- Guest User
 1. Dapat mencari lagu yang diinginkan melalui suatu kolom pencarian
 2. Dapat memutar lagu yang dipilih
 3. Dapat melakukan *play*, *next*, *back*, dan mengatur volume pada lagu
 4. Dapat membuat antrian lagu (*queue*) yang ingin didengarkan

2.4 Lingkungan Operasi

Website Music Flow ini dapat berjalan pada sistem operasi Windows atau Mac dengan web browser (Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari). Website ini dapat dijalankan bila terdapat koneksi internet seperti wifi atau paket data.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Batasan yang terdapat pada aplikasi Music Flow ini antara lain sebagai berikut :

Functional / Non-Functional Requirement	Examples
Operational (Non-Functional Requirement)	Hanya pengguna akun yang telah melalui proses login yang dapat menikmati fitur <i>favourite</i> seperti: <i>edit lagu pada favourite</i> , <i>remove lagu pada favourite</i> .
Security (Non-Functional Requirement)	Hanya pengguna yang telah melakukan registrasi dan melakukan login yang data riwayatnya tersimpan oleh sistem

2.6 Asumsi dan Dependensi

Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat elektronik seperti laptop atau PC yang terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga beberapa fungsi program dipengaruhi oleh kondisi jaringan internet user.

Aplikasi dapat diakses pada perangkat yang menggunakan sistem operasi Windows dan Mac, diakses melalui website pada laptop atau PC.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 *Kebutuhan Fungsional*

No.	Kode Kebutuhan	Deskripsi	Nama Kebutuhan
1.	FR-01	User dapat mencari lagu yang diinginkan melalui suatu kolom pencarian	Pencarian Lagu
2.	FR-02	User dapat memutar lagu secara online	Memutar Lagu Online
3.	FR-03	User dapat mengatur lagu, seperti pengaturan play, next, back, pause, dan mengatur volume lagu.	Mengatur Lagu
4.	FR-04	User dapat mengelola favourites	Kelola Favourites
5.	FR-05	User dapat mengelola antrian lagu	Kelola Queue
6.	FR-06	Admin dapat mengelola data musisi	Pengelolaan Data Musisi
7.	FR-07	Admin dapat mengelola data lagu	Pengelolaan Data Lagu
8.	FR-08	Guest User dapat mencari lagu yang diinginkan melalui suatu kolom pencarian	Pencarian Lagu
9.	FR-09	Guest User dapat memutar lagu secara online	Memutar Lagu Online
10.	FR-10	Guest User dapat mengatur lagu seperti Play	Mengatur Lagu

3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

No.	Quality Criteria	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Usability	NFR-01	Aspek sejauh mana aplikasi mudah dan efektif digunakan. Diukur berdasarkan kuesioner SUS
2.	Performance	NFR-02	Aspek sejauh mana sistem nyaman digunakan untuk mendengarkan lagu. Diukur dengan melakukan simulasi memutar lagu secara random sesuai genre
3.	Availability	NFR-03	Aspek sejauh mana sistem dapat beroperasi terus menerus selama 24 jam per hari. Diukur dengan melakukan simulasi memutar di waktu yang berbeda (dini hari, pagi, siang, sore, malam)

4.	Memory	NFR-04	Aspek sejauh mana sistem dapat menyimpan memori seminimal mungkin agar dapat digunakan di perangkat keras dengan spesifikasi rendah. Diukur dengan melakukan simulasi mengoperasikan aplikasi pada perangkat dengan spesifikasi rendah.
5.	Cultural and Political	NFR-05	Aspek sejauh mana sistem dapat mendeteksi lagu yang berbau sara dan pornografi. Diukur dengan melakukan survei judul lagu yang mengandung kata kotor/SARA.

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 *Usecase Diagram*

3.2.1.1 Usecase Scenario #1 Login

Nama Use Case	Login
Deskripsi	Use Case Login berfungsi untuk mengauthentifikasi user ketika akan memasuki website dengan menggunakan username dan password yang diperoleh dari admin. Username dan password tersebut diperoleh setelah user mengisi data-data yang dibutuhkan pada saat registrasi. Tujuan dari use case Login ini adalah agar hanya user yang telah melakukan registrasi yang dapat memasuki website ini.

Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia username dan password	
Pre-Kondisi	User belum login ke dalam sistem	
Post-Kondisi	User telah melakukan login dan masuk ke halaman home dari website ini	
Ekstension Points	Tidak ada	
Skenario Utama (Basic Flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan username dan password yang telah diperoleh dari admin, klik tombol "Login"	
		2. Mengecek username dan password yang dimasukkan oleh user (Alternatif Flow)
		3. Menampilkan halaman home dari website
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	User salah memasukkan username dan password, maka	
	Aktor	Sistem
		Memberikan warning yang menyatakan "username dan password yang anda masukkan tidak valid"
		Meminta user memasukkan kembali username dan password (basic flow langkah 1)

3.2.1.2 Usecase Scenario #2 Register

Nama Usecase	Register	
Deskripsi	Use Case Register berfungsi untuk mendaftarkan data data user yang akan disimpan di tabel database User. Tujuan dari use case Register ini adalah agar user dapat melakukan proses Login sebelum memasuki halaman utama website	
Special Requirements	Nama username belum terpakai sebelumnya	
Pre-Kondisi	User belum pernah register ke dalam sistem	
Post-Kondisi	User telah melakukan register dan dapat melakukan login untuk masuk ke server	
Extension points	Tidak ada	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Klik tombol “Create an account” pada halaman Login	
		2. Menampilkan halaman Sign Up
	3. Memasukkan nama username, password dan confirm password, klik tombol “Sign Up”	
		4. Mengecek username yang dimasukkan oleh user (Alternative Flow)
		5. Menampilkan halaman home dari website
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Username sudah dipakai sebelumnya, maka	
	Aktor	Sistem
		1. Memberikan warning yang menyatakan "User is already exist !"
		2. Sistem akan meminta user memasukkan kembali username dan password (basic flow langkah 1)

3.2.1.3 Usecase Scenario #3 Pencarian Lagu

Nama Use Case	Pencarian Lagu	
Deskripsi	Use Case Pencarian Lagu berfungsi untuk mencari suatu lagu yang diinginkan yang sudah terdata dalam database Lagu. Tujuan dari use case Pencarian lagu adalah agar user dapat melakukan proses pencarian lagu dengan hanya mengetik nama judul lagunya saja.	
Special Requirements	Di dalam database sudah terdaftar data lagunya	
Pre-Kondisi	Sistem menampilkan semua Lagu yang tersedia	
Post-Kondisi	Sistem menampilkan Lagu yang dicari.	
Extension points	Tidak ada	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Isi nama judul lagu yang ingin dicari pada kolom Pencarian.	
		2. Menampilkan lagu yang

		dicari (Alternative Flow)
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Lagu belum terdata / terdaftar pada website, maka	
	Aktor	Sistem
		Sistem akan memberikan halaman kosong

3.2.1.4 Usecase Scenario #4 Kelola Favourites

Nama Usecase	Kelola Favourites	
Deskripsi	Use Case Favourites berfungsi untuk menampilkan daftar lagu yang sudah dibuat oleh User. Tujuan dari use case Favourites adalah agar user dapat melihat dan mengelola daftar lagu yang sudah dibuat oleh user.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data Favourites	
Pre-Kondisi	User belum masuk ke halaman Favourites	
Post-Kondisi	User masuk ke dalam halaman Favourites	
Extension points	Edit Favourites	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. User memilih menu Favourites.	
		2. Sistem menampilkan halaman Favourites
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Tidak ada Alternative Flow	

3.2.1.5 Usecase Scenario #5 Kelola Queue

Nama Usecase	Kelola Queue	
Deskripsi	Use Case Queue berfungsi untuk menampilkan daftar lagu yang sudah dibuat oleh User. Tujuan dari use case Queue adalah agar user dapat melihat dan mengelola daftar lagu yang sudah dibuat oleh user.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data Lagu	
Pre-Kondisi	User belum masuk ke halaman pop up Queue	
Post-Kondisi	User masuk ke dalam halaman pop up Queue	
Extension points	Tidak ada	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. User memilih menu Queue.	
		2. Sistem menampilkan halaman pop up Queue
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Tidak ada Alternative Flow	

3.2.1.6 Usecase Scenario #6 Memutar Lagu

Nama Usecase	Memutar Lagu	
Deskripsi	Use Case Memutar Lagu berfungsi untuk menampilkan lagu yang ingin diputar. Tujuan dari use case Memutar Lagu adalah agar user dapat memutar lagu yang diinginkan dan terdapat pada sistem website.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data Lagu	
Pre-Kondisi	User belum memilih lagu yang akan diputar	
Post-Kondisi	Sistem menampilkan dan memutar lagu yang dipilih	
Extension points	Play, Pause, Next, Back	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. User memilih salah satu daftar lagu.	
		2. Sistem menampilkan halaman lagu yang ingin diputar
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Tidak ada alternative flow	

3.2.1.7 Usecase Scenario #7 Pengelolaan Data User

Nama Usecase	Data User	
Deskripsi	Use Case Data User berfungsi untuk menampilkan pengelolaan data User yang terdaftar. Tujuan dari Use Case Data User adalah agar admin dapat mendaftarkan dan mengelola daftar user yang sudah dibuat terdaftar di sistem.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data User	
Pre-Kondisi	Admin belum masuk ke halaman Data User	
Post-Kondisi	Admin masuk ke dalam halaman Data User	
Extension points	Delete User	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Admin memilih menu Data User.	
		2. Sistem menampilkan halaman Data User
	3. Admin melakukan hapus data user, lalu klik “hapus”	
		4. Sistem melakukan delete data User

3.2.1.8 Usecase Scenario #8 Pengelolaan Data Lagu

Nama Usecase	Data Lagu	
Deskripsi	Use Case Data Lagu berfungsi untuk menampilkan pengelolaan data Lagu yang terdaftar. Tujuan dari Use Case Data Lagu adalah agar admin dapat mendaftarkan dan mengelola daftar Lagu yang sudah dibuat terdaftar di sistem.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data Lagu	
Pre-Kondisi	Admin belum masuk ke halaman Data Lagu	
Post-Kondisi	Admin masuk ke dalam halaman Data Lagu	
Extension points	Insert Song, Update, Delete	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Admin memilih menu Data Lagu.	
		2. Sistem menampilkan halaman Data Lagu
	3. Admin melakukan penambahan data lagu, lalu klik “INSERT SONG”	
		4. Sistem menampilkan halaman Upload Songs
	5. Admin melakukan perubahan data lagu, lalu klik “UPDATE”	
		6. Sistem menampilkan halaman Upload Songs (dengan data lagu yang ingin diubah)
	7. Admin melakukan hapus data lagu, lalu klik	

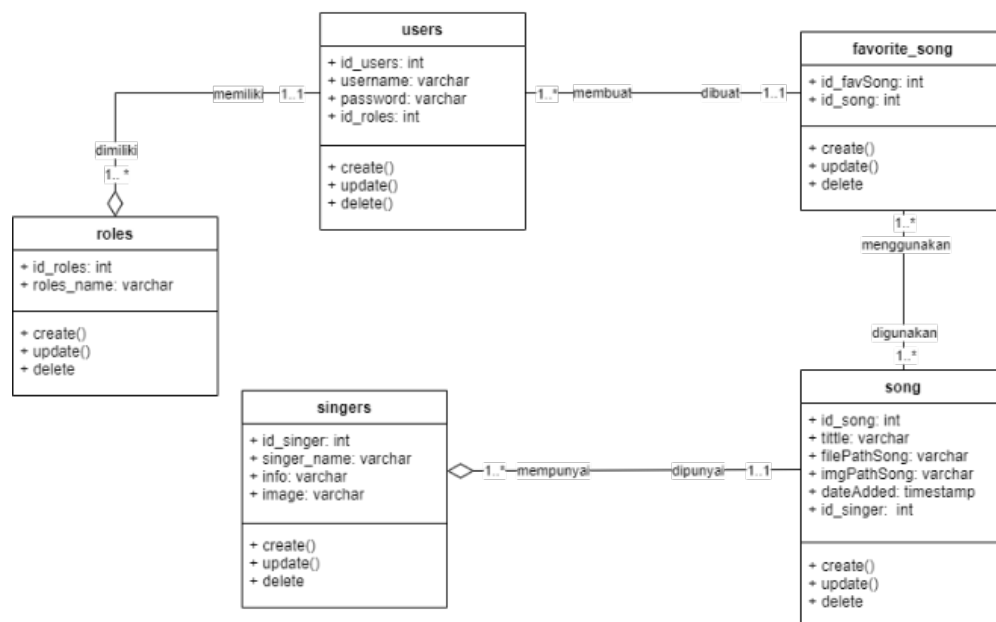
	"DELETE"	
		8. Sistem melakukan delete data lagu

3.2.1.9 Usecase Scenario #9 Pengelolaan Data Musisi

Nama Usecase	Data Musisi	
Deskripsi	Use Case Data Musisi berfungsi untuk menampilkan pengelolaan data Musisi yang terdaftar. Tujuan dari Use Case Data Musisi adalah agar admin dapat mendaftarkan dan mengelola daftar Musisi yang sudah dibuat terdaftar di sistem.	
Special Requirements	Di dalam database sudah tersedia data Musisi	
Pre-Kondisi	Admin belum masuk ke halaman Data Musisi	
Post-Kondisi	Admin masuk ke dalam halaman Data Musisi	
Extension points	Insert Singer, Update, Delete	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Admin memilih menu Data Musisi.	
		2. Sistem menampilkan halaman Data Musisi
	3. Admin melakukan penambahan data musisi, lalu klik "INSERT SINGER"	
		4. Sistem menampilkan halaman Singers
	5. Admin melakukan perubahan data musisi, lalu klik "UPDATE"	
		6. Sistem menampilkan halaman Singers (dengan data musisi yang ingin diubah)
	7. Admin melakukan hapus data musisi, lalu klik "DELETE"	
		8. Sistem melakukan delete data musisi

3.2.2 **Class Diagram:**

Class diagram berfungsi untuk menggambarkan struktur basis data rancangan aplikasi sebagai alat bantu programmer dalam membuat basis data aplikasi.



4. Kebutuhan Lain - Lain

4.1 Antarmuka Pengguna

Bagian antarmuka pengguna kami bekerja sama dengan UI Developer untuk membuat UI dengan kemauan dari kami, ide yang kami gagas adalah *Simplicity* sehingga user akan merasa nyaman dan mudah untuk menggunakan aplikasi dari kami, dengan tampilan yang elegan dan minimalis, ini akan memudahkan user untuk menggunakan fitur-fitur yang telah kami buat sebelumnya, dan pastinya tampilannya nyaman di mata user.

Kami juga menerapkan 7 prinsip Gestalt, yaitu Proximity, Common Region, Similarity, Closure, Symmetry, Continuation, Common Fate. Prinsip ini akan bermanfaat untuk,

1. Membantu user untuk memahami apa yang mereka lihat
2. Bisa menemukan apa yang mereka ingin cari dengan memanfaatkan kelebihan visual
3. Membuat visual yang lebih baik yang akan membantu ketika kita ingin membuat design system.

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

TIDAK ADA

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

TIDAK ADA

4.4 Antarmuka Komunikasi

TIDAK ADA

4.5 Fitur Sistem Cerdas

Bagian fitur sistem cerdas yang kami kembangkan yakni,

- Fitur Cerdas Pencarian

Dimana fitur ini akan berfungsi untuk membantu user dalam pencarian lagu

Contoh :

User menginputkan kata “Love”, maka secara otomatis akan muncul sebuah lagu berjudul Love Story sebagai rekomendasi.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Asing

Kata – Kata Asing	Definisi Umum
Music App	Istilah umum untuk mengacu kepada perangkat lunak komputer yang dapat memainkan berkas multimedia.
Admin	Orang yang punya tugas untuk melakukan tata kelola administrasi website
User	Pengguna yang dapat menggunakan website serta melalui proses login
Guest User	Pengguna yang dapat menggunakan website tanpa melalui proses login dengan batasan tertentu
Play	Memerintahkan untuk memulai
Pause	Berhenti sebentar
Skip	Melewati
Previous	Sebelumnya
Queue	Dalam ilmu komputer, antrian adalah koleksi dari data-data yang memiliki urutan dan hanya bisa diubah dengan menambahkan data di satu ujung dan mengeluarkan data di ujung lainnya.
Use Case diagram	Gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya
Class diagram	Diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi.

UI (User Interface)	Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna.
Developer	Pengembang atau individu, komunitas atau perusahaan yang membuat perangkat lunak.