

SKPL-01

DOKUMEN

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

RIMBA RAYA ZOO

untuk:

Website Rimba Raya Zoo

Dipersiapkan oleh:

Anissa Sekar Prasasti - 2211102156

Shofia Ike Rahmawati - 2211102164


Nimas Sekar Ayu landi - 2211102170

Arvico Cipta Hamda F. - 2211102134

Prodi Teknik Informatika

Universitas Telkom Purwokerto

2024

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-1</i>		24
		Revisi	-	1 Jan 2025

f

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen	7
1.2	Lingkup Masalah	7
1.3	Definisi dan Istilah	7
1.4	Referensi	7
1.5	Ikhtisar Dokumen	7
2	Deskripsi Umum Perangkat Lunak	8
2.1	Deskripsi Umum Sistem	8
2.2	Fungsi Produk	8
2.3	Karakteristik Pengguna	8
2.4	Batasan	8
2.5	Lingkungan Operasi	8
3	Deskripsi Umum Kebutuhan	9
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	9
3.1.1	Antarmuka pengguna	9
3.1.2	Antarmuka perangkat keras	9
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak	9
3.1.4	Antarmuka komunikasi	9
3.2	Deskripsi Fungsional	10
3.2.1	Use Case Diagram	10
3.2.2	Fungsi	12
3.2.2.1	Skenario:	12
3.2.2.2	Diagram Aktivitas:	13
3.2.2.3	Diagram Sekuens:	16
3.2.2.4	Diagram Kolaborasi Objek: <nama use case>	18
3.3	Deskripsi Kelas-kelas	18
3.3.1	Diagram Kelas	18
3.3.2	Deskripsi Domain Persoalan	19
3.3.3	Deskripsi Kelas Pengendali	19
3.3.4	Deskripsi Kelas Entity (Persistent)	19
3.3.5	Deskripsi Kelas Boundary	19
3.4	Deskripsi Perilaku Sistem	20
3.5	Kebutuhan Non Fungsional	21
3.6	Batasan Perancangan	22
3.7	Ringkasan Kebutuhan	22
3.7.1	Ringkasan Kebutuhan Fungsional	22
3.7.2	Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional	23

Daftar Tabel

Tabel 1 Karakteristik Pengguna	8
Tabel 2 Deskripsi Kelas Domain Persoalan	20
Tabel 3 Deskripsi Kelas Pengendali	20
Tabel 4 Deskripsi Kelas <i>Entity</i>	20
Tabel 5 Deskripsi Kelas <i>Boundary</i>	20
Tabel 6 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	22
Tabel 7 Ringkasan Kebutuhan Fungsional	24
Tabel 8 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional	24

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk menguraikan kebutuhan dan spesifikasi sistem perangkat lunak yang akan dibangun untuk mendukung operasional Rimba Raya Zoo. Dokumen SKPL ini berfungsi sebagai panduan bagi pengembang perangkat lunak dalam merancang dan membangun sistem yang sesuai dengan kebutuhan kebun binatang. Selain itu, dokumen ini juga menjadi acuan bagi pihak pengguna untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan operasional, manajemen, serta pengalaman pengunjung yang diharapkan oleh Rimba Raya Zoo.

1.2 Lingkup Masalah

Program ini merupakan sistem informasi berbasis website yang dirancang untuk mendukung pengelolaan operasional Rimba Raya Zoo. Sistem ini mencakup fitur utama seperti pengelolaan informasi satwa, jadwal pertunjukan, dan pengelolaan berita atau informasi terkini tentang kebun binatang. Selain itu, program ini juga menyediakan fitur untuk menerima kritik dan saran dari pengunjung. Website ini dirancang untuk mempermudah akses informasi, meningkatkan keterlibatan pengunjung, dan memperkuat komunikasi antara pihak Rimba Raya Zoo dan masyarakat.

1.3 Definisi dan Istilah

Dokumen ini berisi rincian spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini berfungsi sebagai panduan bagi pengembang dalam merancang dan membangun sistem, serta sebagai acuan bagi pemangku kepentingan untuk memastikan perangkat lunak yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

1.4 Referensi

Dokumen ini mengacu pada hasil wawancara, observasi operasional kebun binatang, serta panduan pengembangan sistem berbasis web dari sumber daring terpercaya.

1.5 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak berbasis website yang akan digunakan oleh Rimba Raya Zoo. Pada bagian awal, dokumen menjelaskan tujuan, ruang lingkup, serta informasi bagi pengunjung. Selanjutnya, dokumen menguraikan kebutuhan fungsional, seperti pengelolaan informasi satwa, informasi fasilitas, dan fitur kritik saran, fitur pembelian tiket, serta kebutuhan non-fungsional seperti keamanan data dan kecepatan akses. Dokumen ini juga mencakup aturan penomoran, penamaan, dan referensi yang menjadi dasar pengembangan sistem. Tujuan utama dokumen ini adalah memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan operasional kebun binatang dan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengakses informasi.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Website Rimba Raya Zoo dirancang sebagai platform informasi yang menyediakan berbagai detail terkait kebun binatang, termasuk informasi mengenai koleksi satwa, fasilitas, serta jadwal kegiatan. Selain itu, website ini dilengkapi dengan fitur pembelian tiket secara daring yang memudahkan pengunjung untuk merencanakan kunjungan mereka. Pengguna juga dapat memberikan kritik dan saran melalui fitur khusus yang tersedia, sehingga memungkinkan pengelola untuk menerima masukan secara langsung. Sistem ini tidak memerlukan login akun, sehingga pengunjung dapat mengakses informasi dan fitur dengan mudah dan praktis.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi-fungsi yang dimiliki oleh Website Rimba Raya Zoo adalah :

- 1) Menyediakan informasi kebun binatang
- 2) Fitur pembelian tiket
- 3) Fitur kritik dan saran

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Pengunjung	Membaca informasi, membeli tiket, memberikan kritik dan saran	Akses penuh ke semua fitur tanpa login	Memiliki perangkat dengan browser internet
Admin	Memantau kritik dan saran, memperbarui informasi di website	Akses ke panel administrasi	Pemahaman dasar tentang pengelolaan web dan data

2.4 Batasan

Adapun batasan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- 1) Aplikasi Rimba Raya Zoo berbasis WEB
- 2) Tidak memiliki sistem Login
- 3) Fokus pada informasi dan interaksi dasar
- 4) Koneksi internet diperlukan
- 5) Pembelian Tiket terbatas pada pembayaran online
- 6) Kritik dan Saran tanpa respon otomatis

2.5 Lingkungan Operasi

Website Rimba Raya Zoo dapat diakses melalui perangkat desktop, laptop, tablet, dan smartphone dengan browser modern yang mendukung HTML5, CSS3, dan JavaScript. Sistem ini kompatibel dengan Windows, macOS, Linux, Android, dan iOS, serta browser populer seperti Chrome, Firefox, Safari, dan Edge. Koneksi internet stabil dan server hosting dengan spesifikasi minimum (prosesor dual-core, RAM 4GB, penyimpanan 20GB, PHP 7.4+, dan MySQL) diperlukan untuk mendukung operasional website.

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Pada bagian ini dijelaskan kebutuhan antarmuka eksternal yang mendukung operasional website Rimba Raya Zoo. Kebutuhan ini mencakup antarmuka pengguna, perangkat keras, perangkat lunak, dan komunikasi yang diperlukan agar sistem dapat berjalan dengan baik dan memfasilitasi interaksi yang lancar antara pengguna dan sistem.

3.1.1 Antarmuka pengguna

Antarmuka pengguna harus sederhana, responsif, dan mudah digunakan. Desain website harus intuitif dengan navigasi yang jelas agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi kebun binatang, membeli tiket, dan memberikan kritik serta saran. Antarmuka ini juga harus mobile-friendly, sehingga dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat, baik desktop maupun perangkat seluler.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Website Rimba Raya Zoo tidak memerlukan perangkat keras khusus, namun harus dapat diakses menggunakan perangkat komputer, laptop, tablet, atau smartphone dengan spesifikasi standar, seperti prosesor dengan kecepatan minimal 1 GHz, RAM 2GB, dan koneksi internet yang stabil. Perangkat keras pengguna hanya perlu mendukung penggunaan browser modern.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Website ini harus kompatibel dengan sistem operasi seperti Windows, macOS, Linux, Android, dan iOS. Selain itu, situs harus dapat berfungsi dengan baik di browser populer seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, dan Microsoft Edge yang mendukung HTML5, CSS3, dan JavaScript.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Website memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses server dan melakukan transaksi pembelian tiket secara online. Selain itu, sistem akan berkomunikasi dengan server melalui protokol HTTP/HTTPS untuk pengambilan dan pengiriman data, seperti pembelian tiket dan pengiriman kritik serta saran. Sistem ini juga dapat mengintegrasikan API eksternal untuk pembayaran daring dan layanan lainnya yang diperlukan.

3.2 Deskripsi Fungsional

Navigasi Utama: Website ini memiliki menu navigasi yang jelas dan terstruktur, memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mengakses berbagai bagian, seperti Beranda, Satwa, Fasilitas, Tiket, dan Kritik & Saran.

Informasi Umum: Halaman utama menyambut pengunjung dengan informasi tentang kebun binatang, termasuk komitmen terhadap konservasi dan edukasi, serta gambaran umum tentang spesies hewan yang ada di kebun binatang.

Ketentuan Pengunjung: Terdapat bagian yang menjelaskan ketentuan yang harus dipatuhi oleh pengunjung, seperti jam buka dan peraturan menjaga kebersihan serta keamanan hewan.

Event Penting: Website ini menampilkan informasi tentang acara-acara penting yang akan diadakan di kebun binatang, seperti Festival Satwa dan Hari Lingkungan Hidup, dengan detail mengenai tanggal dan kegiatan yang berlangsung.

Dukungan Pengunjung: Terdapat link untuk menghubungi pusat bantuan dan kontak untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, termasuk email untuk pertanyaan dan saran.

Desain Responsif: Website ini menggunakan CSS dan Bootstrap untuk memastikan tampilan yang responsif di berbagai perangkat, memberikan pengalaman pengguna yang baik baik di desktop maupun mobile.

Fitur Scroll: Terdapat tombol untuk menggulir halaman ke atas dan ke bawah, memudahkan navigasi bagi pengunjung yang ingin menjelajahi konten yang lebih panjang.

Footer Informasi: Bagian footer menyajikan informasi tambahan seperti alamat, logo, dan tautan ke media sosial, memberikan pengunjung cara untuk tetap terhubung dengan kebun binatang.

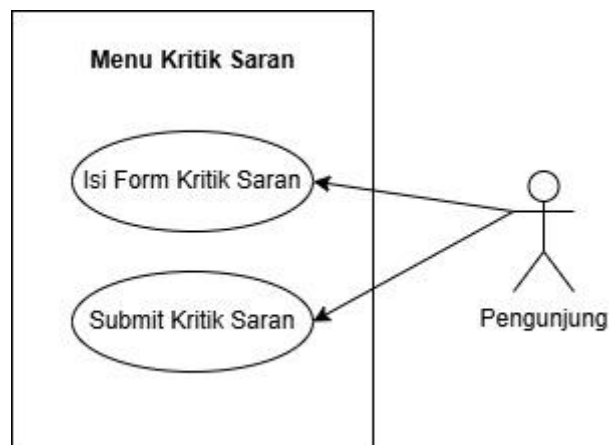
3.2.1 Use Case Diagram

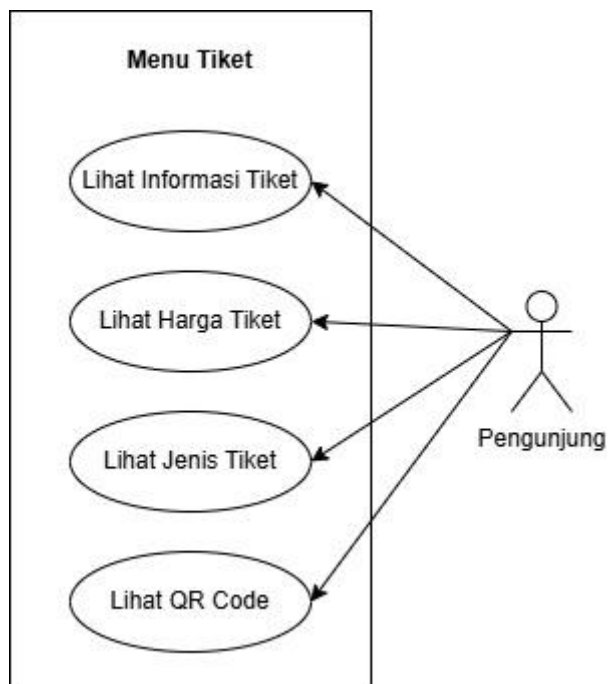
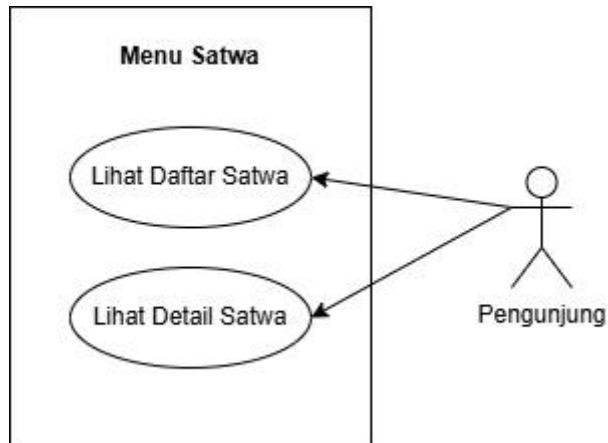
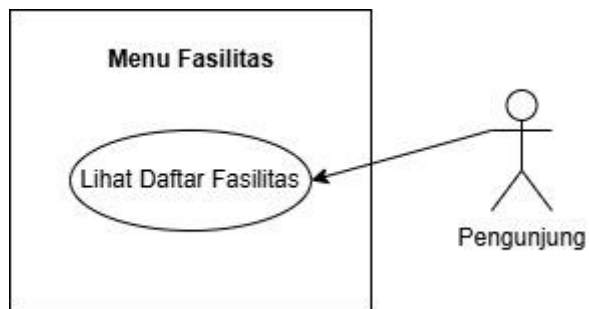
Aktor Utama:

1. Pengguna
Melakukan pembelian tiket, melihat informasi hewan dan fasilitas, mengirim kritik dan saran.
2. Admin
Mengelola informasi fasilitas dan hewan, kritik dan saran, dan data pengunjung yang membeli tiket.

Use Case Utama:

1. Melakukan pembelian tiket
2. Melihat informasi satwa
3. Melihat informasi fasilitas
4. Memberi atau mengirim kritik dan saran.





3.2.2 Fungsi

3.2.2.1 Skenario:

Use Case : Menampilkan informasi satwa
Actor : Pengunjung
Kondisi awal : Pengunjung masih di menu beranda dan belum dapat mengakses informasi tentang satwa.
Kondisi akhir : Pengunjung dapat melihat daftar dan deskripsi jenis satwa.

Pengunjung	System
	1. Menampilkan menu utama
2. Memilih menu satwa	
	3. Menampilkan daftar dan deskripsi singkat jenis satwa.

Use Case : Menampilkan informasi fasilitas
Actor : Pengunjung
Kondisi awal : Pengunjung masih di menu beranda dan belum dapat mengakses daftar fasilitas
Kondisi akhir : Pengunjung dapat melihat daftar dan deskripsi jenis satwa.

Pengunjung	System
	1. Menampilkan menu utama
2. Memilih menu fasilitas	
	3. Menampilkan daftar fasilitas beserta gambar

Use Case : Menampilkan form pembelian tiket
Actor : Pengunjung
Kondisi awal : Pengunjung masih di menu beranda dan belum dapat mengakses form pembelian tiket
Kondisi akhir : Pengunjung dapat melakukan pembelian tiket.

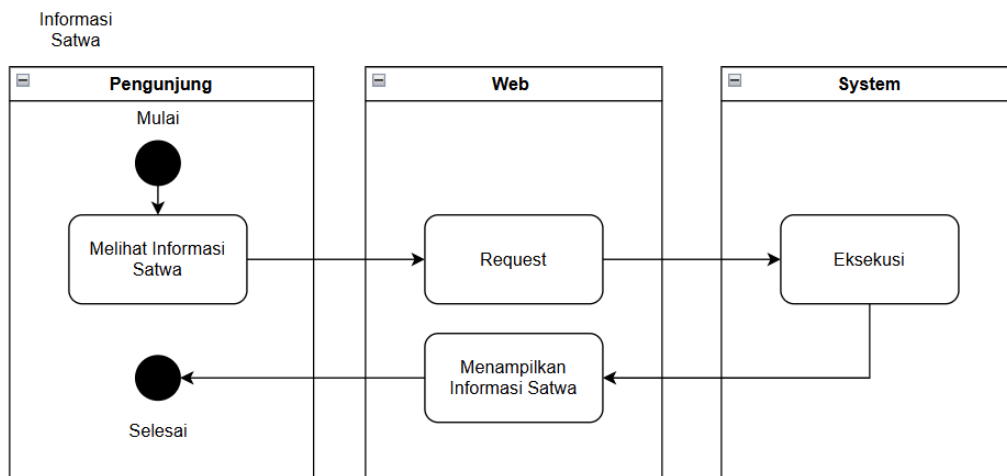
Pengunjung	System
	1. Menampilkan menu utama
2. Memilih menu tiket	
	3. Menampilkan form pembelian tiket
4. Mengisi jumlah tiket yang akan dibeli	
	5. Menampilkan total harga tiket yang akan di beli
6. Memilih button pesan tiket	
	7. Menampilkan qr

8. Melakukan pembayaran di loket offline dengan qr yang telah diberikan	
---	--

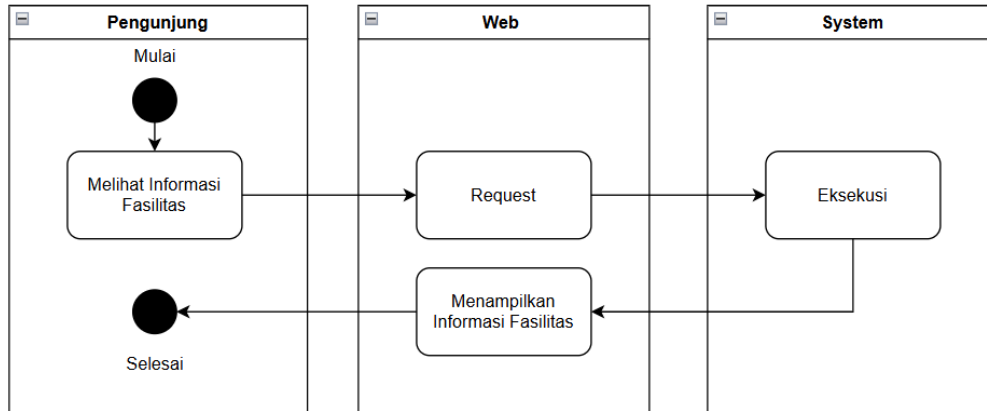
Use Case : Menampilkan form pengisian kritik dan saran
 Actor : Pengunjung
 Kondisi awal : Pengunjung masih di menu beranda dan belum dapat mengakses form pengisian kritik dan saran.
 Kondisi akhir : Pengunjung dapat mengisi form kritik dan saran.

Pengunjung	System
	1. Menampilkan menu utama
2. Memilih menu kritik saran	
	3. Menampilkan form pengisian kritik saran
4. Mengisi data diri seperti nama dan email	
5. Mengisi kritik dan saran	
6. Memilih button kirim	
	7. Menyimpan data diri pengunjung dan kritik saran

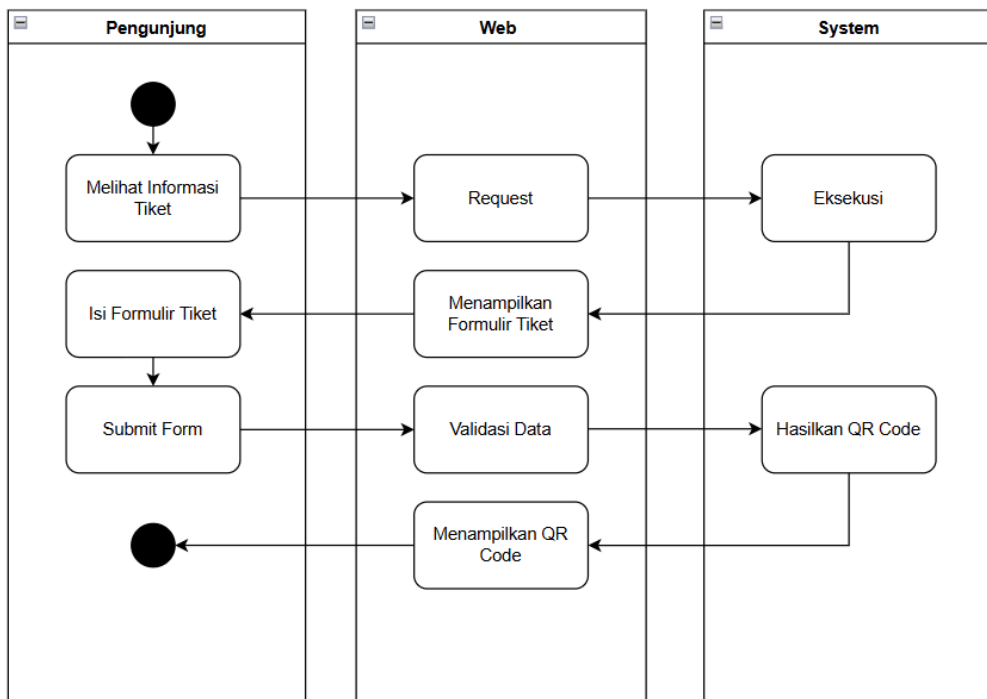
3.2.2.2 Diagram Aktivitas:



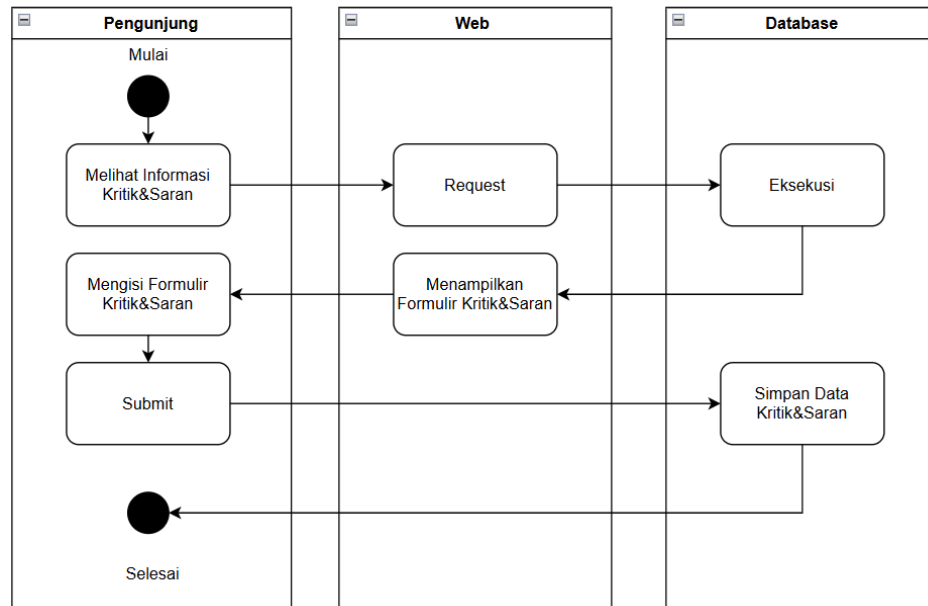
Informasi Fasilitas



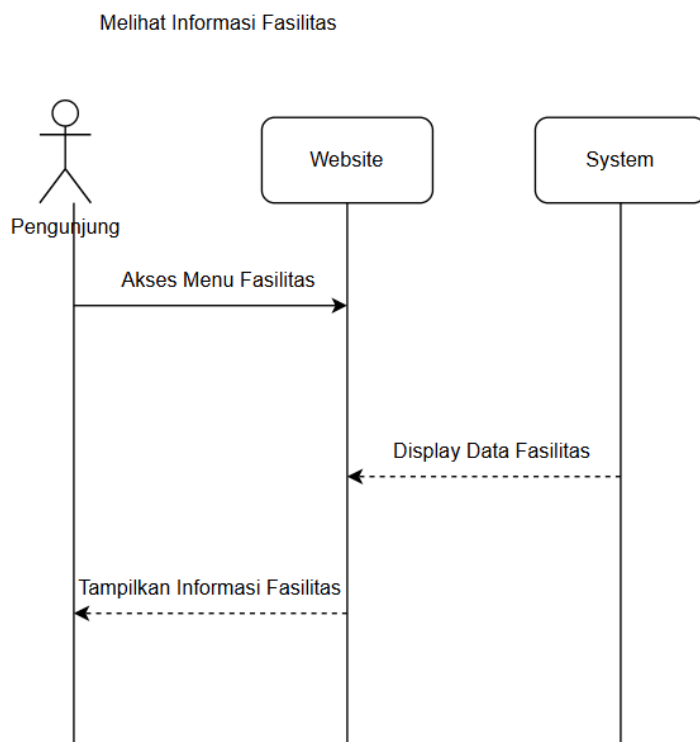
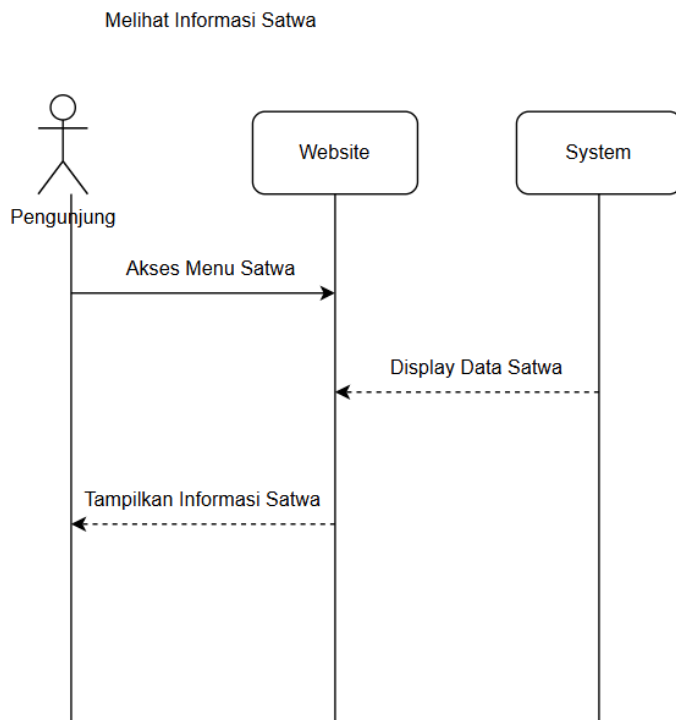
Ticket



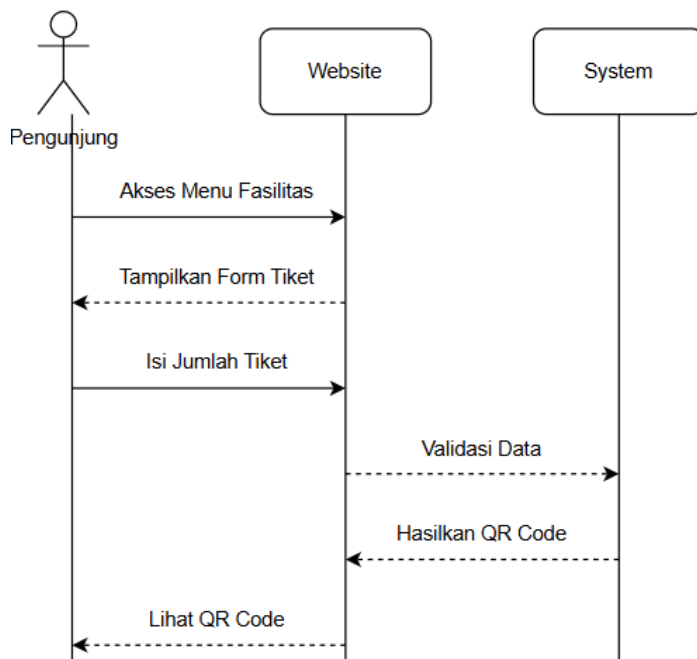
Kritik & Saran



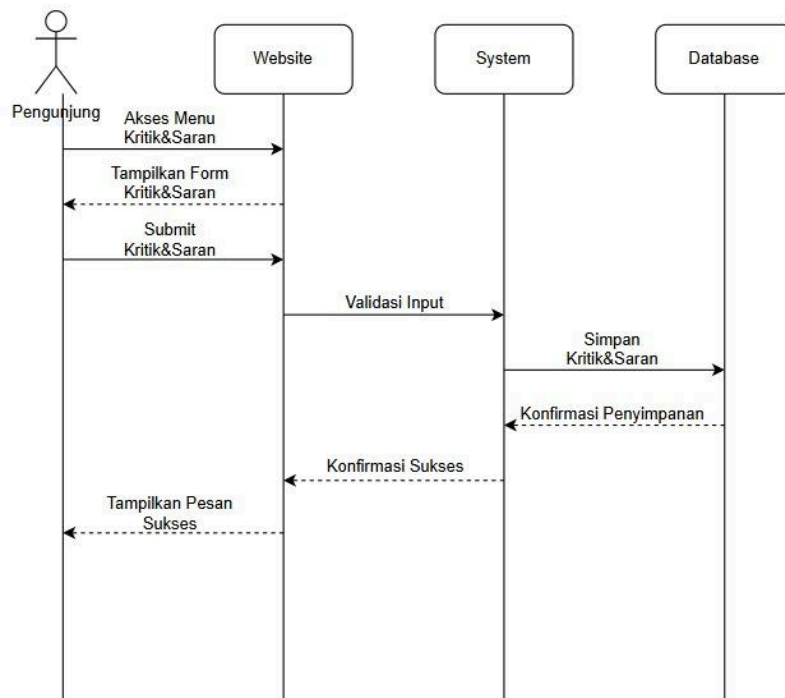
3.2.2.3 Diagram Sekuens:



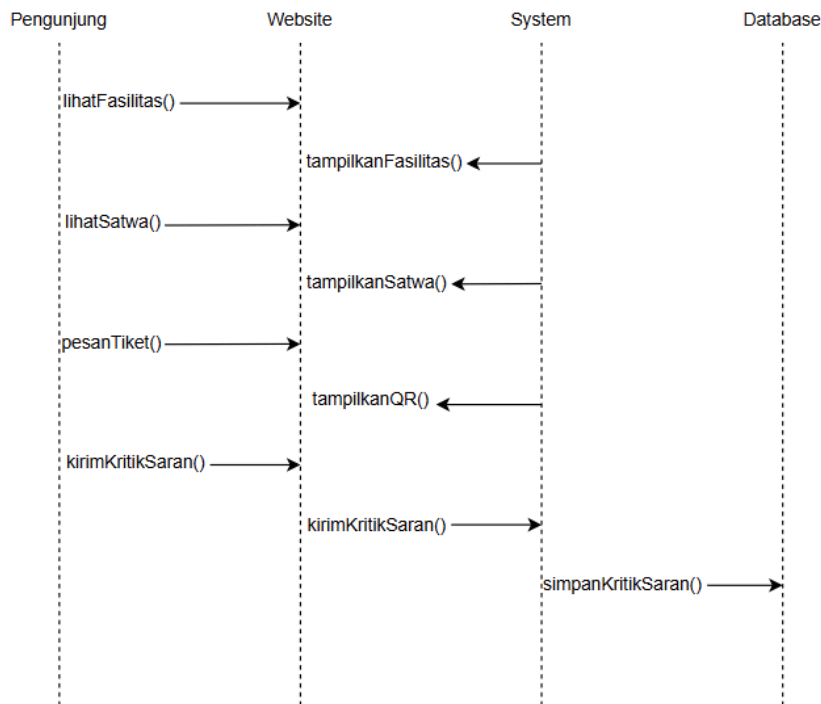
Proses pemesanan tiket



Proses Kritik&Saran

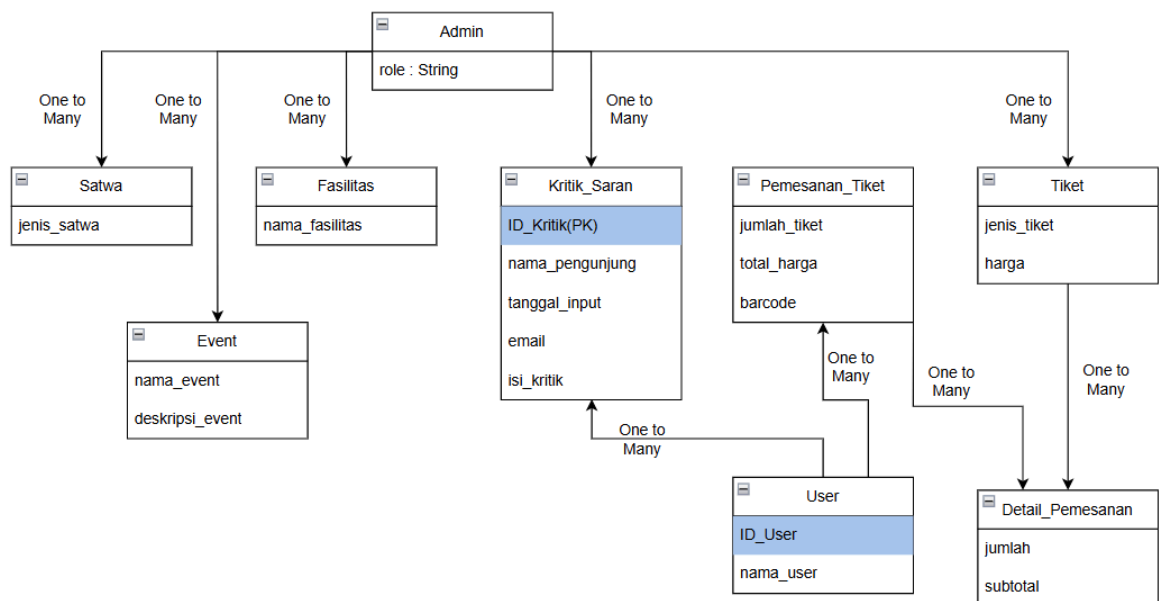


3.2.2.4 Diagram Kolaborasi Objek: <nama use case>



3.3 Deskripsi Kelas-kelas

3.3.1 Diagram Kelas



3.3.2 Deskripsi Domain Persoalan

Tabel 2 Deskripsi Kelas Domain Persoalan

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1.	Pemesanan_Tiket	hitungTotal(), toString()	jumlah_tiket, total_harga, barcode	Mengelola pemesanan tiket
2.	Kritik_Saran	getIsi_kritik(), getNama_pengunjung()	ID_kritik, nama_pengunjung, email, isi_kritik	Mengelola kritik saran

3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali

Tabel 3 Deskripsi Kelas Pengendali

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	TiketController	tampilkanDaftarTiket(), pesanTiket(int jumlah)	pemesananService	Menampilkan daftar jenis tiket dan mengelola pemesanan tiket
2	KritikSaranController	tambahKritikSaran(String nama, String email, String isi)	Nama, Email, Isi	Mengelola kritik dan saran

3.3.4 Deskripsi Kelas *Entity (Persistent)*

Tabel 4 Deskripsi Kelas *Entity*

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1.	Pemesanan_Tiket	jumlah_tiket, total_harga, barcode	hitungTotal()	Mengelola proses pemesanan tiket
2.	Kritik_Saran	nama_pengunjung, email		Menyimpan dan mengelola kritik serta saran dari pengunjung untuk meningkatkan layanan kebun binatang.

3.3.5 Deskripsi Kelas *Boundary*

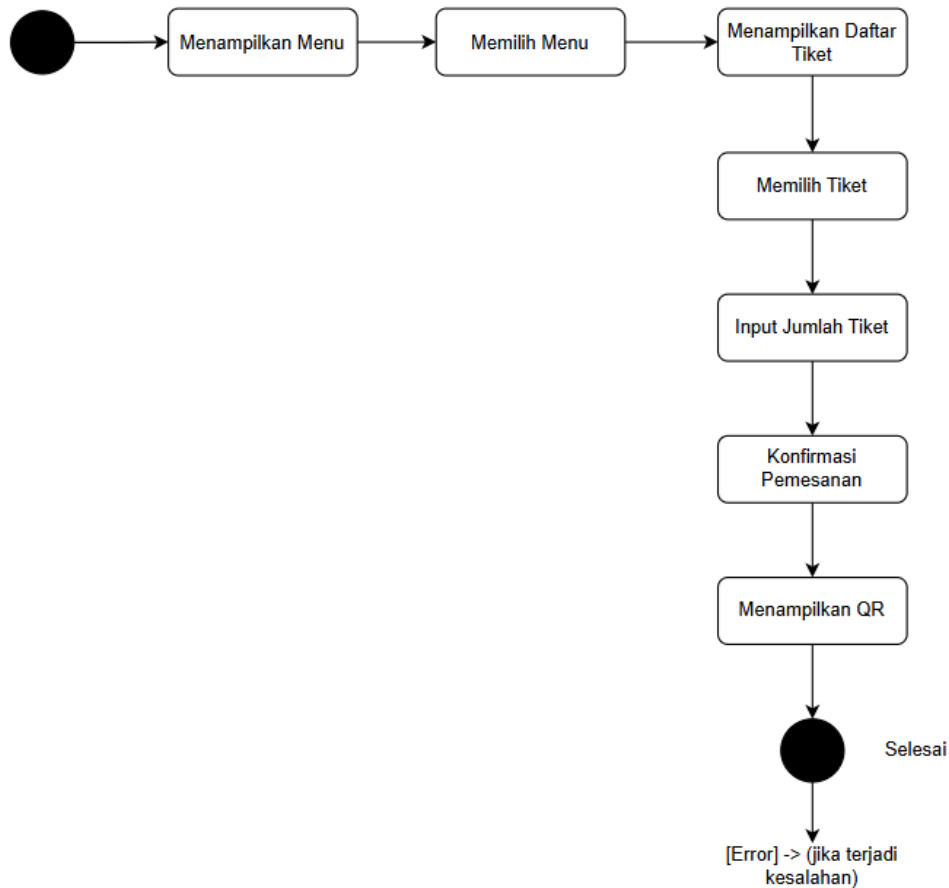
Tabel 5 Deskripsi Kelas *Boundary*

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1.	PemesananTiketForm	jumlahTiketDewasa, jumlahTiketAnak, jumlahTiketLansia, totalHarga	updatePrice(), pesanTiket(), tampilkanQRCode()	Menerima input pemesanan tiket dari pengguna, menghitung total harga, dan menampilkan QR Code sebagai bukti pemesanan.
2.	KritikSaranForm	namaPengunjung, email, isiKritikSaran	kirimKritikSaran()	Menerima input kritik dan saran dari pengguna dan mengirimkannya untuk ditinjau oleh pihak pengelola kebun binatang.

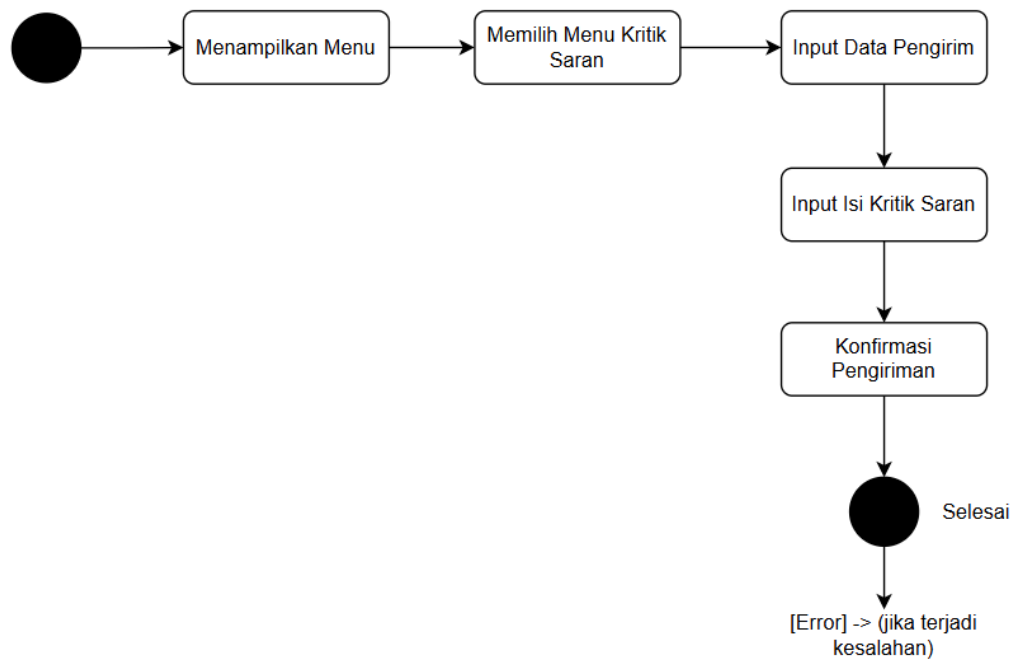
No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
3.	FasilitasInfo	namaFasilitas, deskripsiFasilitas, lokasiFasilitas, gambarFasilitas	tampilkanFasilitas(), daftarFasilitas()	Menampilkan informasi mengenai fasilitas yang tersedia di Rimba Raya Zoo kepada pengunjung.

3.4 Deskripsi Perilaku Sistem

Statechart
pemesanan tiket



Statechart pengiriman
kritik saran



3.5 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 6 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	Parameter	Kebutuhan
SKPL-N01	Reliability	Sistem harus memiliki waktu aktif minimal 99,5% dalam sebulan, memastikan bahwa layanan pemesanan tiket selalu tersedia untuk pengguna.
SKPL-N02	Ergonomy	Antarmuka pengguna harus dirancang agar intuitif dan mudah digunakan, dengan tata letak yang logis dan elemen yang mudah diakses. Pengguna harus dapat menyelesaikan tugas tanpa mengalami kelelahan fisik atau mental. Misalnya, ukuran tombol harus cukup besar untuk diakses dengan mudah, dan teks harus cukup kontras untuk dibaca dengan nyaman.
SKPL-N03	Memory	Aplikasi harus dioptimalkan untuk menggunakan memori secara efisien, sehingga tidak menghabiskan sumber daya sistem yang berlebihan. Misalnya, aplikasi harus dapat berjalan dengan baik pada perangkat dengan spesifikasi rendah dan tidak menyebabkan penurunan kinerja pada perangkat dengan memori terbatas.
SKPL-N04	Response time	Sistem harus memberikan respons dalam waktu yang dapat diterima, misalnya, kurang dari 3 detik untuk permintaan pengguna. Ini termasuk waktu yang dibutuhkan untuk memuat halaman, memproses pemesanan, dan memberikan umpan balik kepada pengguna. Waktu respons yang cepat penting untuk menjaga kepuasan pengguna.

SKPL-Id	Parameter	Kebutuhan
SKPL-N05	Safety	Sistem harus dirancang untuk meminimalkan risiko kesalahan pengguna yang dapat menyebabkan kerugian atau cedera. Misalnya, aplikasi harus memiliki konfirmasi sebelum melakukan tindakan yang tidak dapat dibatalkan, pemesanan tiket.
SKPL-N06	Security	Sistem harus menerapkan langkah-langkah keamanan yang kuat, seperti enkripsi data, otentikasi pengguna, dan perlindungan terhadap serangan siber.
SKPL-N07	Bahasa komunikasi	Sistem harus menyediakan antarmuka pengguna dalam bahasa yang sesuai dengan audiens target. Misalnya, jika pengguna utama adalah masyarakat Indonesia, maka antarmuka harus tersedia dalam bahasa Indonesia.
SKPL-N08	Scalability	Sistem harus mampu menangani hingga 200 pengguna simultan tanpa penurunan kinerja, terutama pada saat jam sibuk seperti akhir pekan atau hari libur.

3.6 Batasan Perancangan

Keterbatasan Teknologi:

- Website harus dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, tanpa bergantung pada framework atau teknologi backend yang kompleks (misalnya, PHP, Node.js) untuk pengelolaan data.
- Penggunaan sistem manajemen konten (CMS) dibatasi, sehingga semua konten harus diinput secara manual.

Fitur Pemesanan Tiket:

- Tidak ada integrasi dengan sistem pembayaran pihak ketiga, semua transaksi harus dilakukan secara offline setelah pemesanan.

Data Pengunjung:

- Pengumpulan data pengunjung terbatas pada informasi yang diperlukan untuk pemesanan tiket dan kritik/saran. Data tambahan seperti alamat fisik atau nomor telepon tidak akan dikumpulkan.

Konten Dinamis:

- Website tidak akan memiliki konten dinamis yang diperbarui secara otomatis. Semua informasi tentang acara, satwa, dan fasilitas harus diperbarui secara manual oleh pengelola website.
- Tidak ada fitur interaktif seperti forum atau komentar yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara langsung di website.

Aksesibilitas dan Responsivitas:

- Fitur aksesibilitas tambahan, seperti pembaca layar atau navigasi suara, tidak akan diimplementasikan dalam tahap awal perancangan.

Batasan Waktu dan Anggaran:

- Proyek harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu, yang mungkin membatasi jumlah fitur yang dapat diimplementasikan.
- Anggaran terbatas yang mungkin mengurangi kemampuan untuk menggunakan layanan hosting premium atau membeli domain khusus.

Kepatuhan Hukum:

- Website harus mematuhi regulasi perlindungan data pribadi yang berlaku, namun tidak akan ada audit atau pengujian menyeluruh untuk memastikan kepatuhan ini di semua aspek.

3.7 Ringkasan Kebutuhan

3.7.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

Tabel 7 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-F000	Menerima data jumlah tiket dewasa, anak-anak, dan lansia dari pengguna.
SKPL-F001	Menghitung total harga berdasarkan jumlah tiket yang dipilih.
SKPL-F002	Memvalidasi input pengguna untuk memastikan setidaknya satu jenis tiket dipilih sebelum memproses pemesanan.
SKPL-F003	Menampilkan pesan kesalahan jika tidak ada tiket yang dipilih.
SKPL-F004	Menghasilkan QR Code berdasarkan detail pemesanan (jumlah tiket dan jenis tiket) setelah pemesanan berhasil.
SKPL-F005	Menampilkan QR Code kepada pengguna sebagai bukti pemesanan.
SKPL-F006	Menerima data nama, email, dan isi kritik/saran dari pengguna melalui formulir.
SKPL-F007	Menyimpan kritik dan saran yang dikirimkan oleh pengguna untuk ditinjau oleh pengelola.
SKPL-F008	Menampilkan jenis satwa yang ada di kebun binatang, termasuk gambar dan deskripsi singkat untuk setiap spesies.
SKPL-F009	Menampilkan informasi tentang fasilitas yang tersedia di kebun binatang, seperti area bermain, toilet, dan tempat makan.
SKPL-F010	Menyediakan informasi tentang acara dan kegiatan yang akan datang di kebun binatang, termasuk tanggal dan deskripsi acara.
SKPL-F011	Menyediakan informasi kontak yang jelas untuk pertanyaan dan dukungan, termasuk alamat email dan nomor telepon.
SKPL-F012	Menampilkan tautan ke media sosial untuk meningkatkan interaksi dengan pengunjung.
SKPL-F013	Menampilkan ketentuan dan peraturan yang harus dipatuhi oleh pengunjung saat mengunjungi kebun binatang.
SKPL-F014	Menyediakan menu navigasi yang jelas dan mudah digunakan untuk memudahkan pengunjung menjelajahi konten di website.

3.7.2 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 8 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-N01	Website harus memiliki waktu aktif (uptime) minimal 99,5% untuk memastikan aksesibilitas bagi pengguna.
SKPL-N02	Antarmuka pengguna harus dirancang secara intuitif dengan tata letak logis, mempertimbangkan kemudahan akses dan kenyamanan pengguna.
SKPL-N03	Website perlu dioptimalkan untuk menggunakan memori secara efisien, mampu berjalan dengan baik di perangkat dengan spesifikasi rendah.
SKPL-N04	Website harus dapat memuat dalam waktu kurang dari 3 detik untuk pengalaman pengguna yang baik.
SKPL-N05	Rancangan sistem harus meminimalkan resiko kesalahan pengguna melalui mekanisme konfirmasi sebelum tindakan yang tidak dapat dibatalkan.
SKPL-N06	Implementasi keamanan sistem mencakup enkripsi data, otentikasi pengguna, dan perlindungan komprehensif terhadap potensi serangan siber.
SKPL-N07	Antarmuka pengguna harus tersedia dalam bahasa yang sesuai dengan karakteristik audiens target.
SKPL-N08	Sistem mampu menangani hingga 200 pengguna simultan tanpa penurunan kinerja, terutama pada periode waktu sibuk.