Software rEQuirements Specification (SRS)

FOR System Pengelolaan Website “Kedai Sate Apofor

# Table Of Contents

[Table Of Contents 1](#_Toc148892921)

[Bab I Introduction 2](#_Toc148892922)

[1.1 Purpose 2](#_Toc148892923)

[1.2 Intended Audience and Reading Suggestions 2](#_Toc148892924)

[1.3 Project Scope 3](#_Toc148892925)

[1.4 References 3](#_Toc148892926)

[Bab II Overall Description 0](#_Toc148892927)

[2.1 Organitations 0](#_Toc148892928)

[2.2 Product Perspective 0](#_Toc148892929)

[2.3 User Classes and Characteristics 1](#_Toc148892930)

[2.4 Operating Environment 2](#_Toc148892931)

[2.5 Design and Implementation Constrains (optional) 2](#_Toc148892932)

[2.6 Assumptions and Dependencies (optional) 3](#_Toc148892933)

[Bab III Functional Requirements 5](#_Toc148892934)

[3.1 Detailed Functional Requirements 5](#_Toc148892935)

[3.2 Use Case Diagram 7](#_Toc148892936)

[3.3 Use Case Scenario 10](#_Toc148892937)

[Bab IV Non Functional Requirements 16](#_Toc148892938)

[4.1 Performance Requirements (optional) 17](#_Toc148892939)

[4.2 Safety Requirements (optional) 18](#_Toc148892940)

[4.3 Software Quality Attributes (optional) 20](#_Toc148892941)

[Bab V Data Requirements 23](#_Toc148892942)

[5.1 Input 23](#_Toc148892943)

[5.2 Output 25](#_Toc148892944)

[Bab VI Interface Requirements 27](#_Toc148892945)

[6.1 User Interface 27](#_Toc148892946)

[6.2 Hardware Interface 27](#_Toc148892947)

[6.3 Software Interface 28](#_Toc148892948)

[6.4 Communication Interface 28](#_Toc148892949)

# Bab I Introduction

## 1.1 Purpose

Dokumen Software Requirements Specification (SRS) ini membahas mengenai Sistem Pengelolaan Website Kedai Sate dan mempertimbangkan berbagai persyaratan yang diperlukan untuk sistem ini. Sistem informasi dalam dokumen ini disediakan untuk para pegawai yang akan melakukan berbagai kegiatan pada Kedai Sate seperti melakukan penambahan menu, serta untuk customer bisa melihat semua menu yang ada di restaurant, dan customer bisa juga bahan baku makanan daging apasaja yang akan di sajikan pada customer, di about us customer bisa melihat atau mengetahui sejarah Kedai Sate yang didirikan.

System Requirement Specification (SRS) atau dapat diartikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), adalah suatu dokumen yang menjelaskan tentang berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh suatu software. Pada dasarnya SRS adalah suatu dokumen yang menyatakan kebutuhan perangkat lunak sebagai hasil dari proses analisis yang dilakukan dalam konteks pengembangan perangkat lunak. Dokumen ini dibuat oleh developer (pembuat software) setelah menggali informasi dari calon pemakai software. Pembuatannya pun seharusnya mengikuti standar yang ada dan paling diakui oleh para praktisi rekayasa software di dunia.

## 1.2 Intended Audience and Reading Suggestions

1. **Developer** adalah seseorang yang bertugas untuk mewujudkan desain sebuah produk atau layanan, biasanya berupa software dan website. Developer membuat produk dengan cara menulis baris-baris kode yang rumit dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, JavaScript dan lainnya. Seorang developer harus melakukan seluruh pekerjaannya dengan prinsip-prinsip implementasi software website termasuk maintainability, skalabilitas, ketahanan, kinerja, keamanan dan desain.Seorang Developer membuat produk biasanya dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, dan melakukan pekerjaannya sesuai dengan prinsip implementasi software Developer dibagi menjadi 3 kategori yaitu Front-end developer, Back-end developer dan Full-stack developer.
2. **Marketing** adalah aktivitas dan proses menciptakan, mengomunikasikan, menyampaikan, dan mempertukarkan tawaran yang bernilai bagi pelanggan, klein, mitra, dan masyarakat umum. Pemasaran dimulai dengan pemenuhan kebutuhan manusia yang kemudian bertumbuh menjadi keinginan manusia
3. **Document writer** adalah orang atau penulis yang bertugas mengubah bahan tulisan yang kompleks dan penuh hal teknis menjadi lebih jelas dan ringkas untuk menyasar audiens tertentu
4. **Programmer**, bertugas untuk membuat sistem aplikasi atau bahkan mengembangkan aplikasi. Tugas programmer meliputi:

* Menganalisis kebutuhan.
* Merancang dan memodelkan sistem seperti UML, flowchart, ERD dll.
* Menulis kode program (HTML, CSS, Javascript dll).
* Men-debugging program.
* Menguji atau testing program.

## 1.3 Project Scope

* **Ruang Lingkup Perangkat Lunak Sistem Pengelolaan Kedai Sate Apofor**

Ruang lingkup atau scope yang kami buat pada Sistem Pengelolaan Website kedai Sate ini yaitu melingkupi menampilkan informasi,mengelola informasi,memesan.

* **Manfaat Perangkat Lunak**

Sistem Pengelolaan Website Kedai Sate ini merupakan Perangkat Lunak yang digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan di sebuah Kedai Sate Meningkatkan suatu Bisnis. Manfaat lain dari situs website adalah dapat memberi bisnis dengan visibilitas online yang luar biasa yang memungkinkan pelanggan lebih mudah dalam memesan suatu pesanan. dan dapat memberi tahu menu dengan detail terbaik dan apa saja yang memberi perbedaan dengan Kedai Sate lainnya

* **Tujuan Perangkat Lunak**

Sistem Pengelolaan Website Kedai Sate ini dengan tujuan yaitu dirancang untuk mempercepat pengelolaan dan menjadikan suatu inovasi baru bagi UMKM agar bisnis Kedai Sate tersebut lebih dapat dikenal secara baik dan sangat berguna bagi customer. Sistem ini dapat diakses melalui Jaringan Online secara realtime yang dapat di akses di website.

## 1.4 References

“Software Requirement Specification SRS Format.” *GeeksforGeeks*, GeeksforGeeks, 18 June 2020, www.geeksforgeeks.org/software-requirement-specification-srs-format/. Accessed 21 Oct. 2023.

Gerhard Krüger. “How to Write a Software Requirements Specification (SRS Document) | Perforce Software.” *Perforce Software*, 2018, www.perforce.com/blog/alm/how-write-software-requirements-specification-srs-document. Accessed 21 Oct. 2023.

Dicoding Intern. “Apa Itu Programmer? Hal-Hal Yang Wajib Dikuasai - Dicoding Blog.” *Dicoding Blog*, 23 Feb. 2021, www.dicoding.com/blog/apa-itu-programmer-hal-yang-wajib-dikuasai/. Accessed 21 Oct. 2023.

Team, WebFX. “10 Modern Web Design Trends for 2023.” *WebFX*, 2023, www.webfx.com/blog/web-design/modern-web-design/. Accessed 21 Oct. 2023.

Faradilla A. “Apa Itu Bootstrap? Pengertian, Fungsi, Dan Kelebihannya.” *Hostinger Tutorial*, Hostinger Tutorial, 4 Sept. 2020, www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-bootstrap. Accessed 21 Oct. 2023.

“ Peluang Bisnis Kedai Sate Di Masa Kini.” *Cimbniaga.co.id*, 2023, https://www.tokomesin.com/peluang-usaha-sate-ayam-pedas-dan-analisa-usahanya.html

Hasbi. “Peranan Komunikasi Bisnis Di Era Digital | Jurnalpost.” *JurnalPost*, 18 Nov. 2021, jurnalpost.com/peranan-komunikasi-bisnis-di-era-digital/27632/. Accessed 21 Oct. 2023.

Faiqotul Himma. “10 Jenis-Jenis Kopi Di Cafe, Temukan Favoritmu!” *Majoo.id*, majoo, 30 July 2023, majoo.id/solusi/detail/jenis-jenis-kopi-di-cafe. Accessed 21 Oct. 2023.

GreatNusa. “Software Quality Assurance: Definisi, Peran Dan Metodologinya.” *GreatNusa*, GreatNusa, 18 Apr. 2023, greatnusa.com/artikel/software-quality-assurance-adalah/. Accessed 22 Oct. 2023.

‌

# Bab II Overall Description

## Organitations

* **Visi**

Visi untuk membangun Sistem Pengelolaan Website ini agar Kedai Sate dapat dikelola dengan baik dan dapat berguna memudahkan antara pegawai dan customer

* **Misi**

Misi yang dilakukan untuk mencapai sebuah visi yaitu akan membuat sebuah Sistem Pengelolaan Website Kedai Sate dan dapat di peruntukan untuk pengelola maupun pengguna yaitu customer

* **Struktur Organisasi**

Kelompok proses organisasi terdiri dari:

1. Manajemen (Management) yaitu pelaksanaan proses perangkat lunak, termasuk manajemen proyek.
2. Infrastruktur (Infrastructure) adalah aktivitas dasar untuk menentukan struktur yang mendasari pelaksanaan proses perangkat lunak.
3. Implementasi yaitu mengimplementasikan dari semua proses hingga jadi
4. Perbaikan (Improvement) setelah melalui dari berbagai proses langkah selanjutnya perlu adanya perbaikan hingga tidak terjadinya kesalahan yang akan membuat semua sistem menjadi berantakan
5. Pelatihan (Training) Mendefinisikan aktivitas dasar untuk menyediakan personal yang terlatih

## Product Perspective

**Sudut Pandang Organisasi**

1. User View

Dari sudut pandang user, kualitas dari sudut pandang user ini sangat tergantung pada orang yang memandangnya, sebuah perangkat lunak dikatakan berkualitas jika memenuhi kebutuhan user dan sesuai dengan harapan user.

1. Transcendental View

Kualitas yang dapat dikenal atau dirasakan berdasarkan pengalaman pelanggan tetapi pada dasarnya sulit didefinisikan dan dioperasionalkan.

1. Manufacturing View

Maksud dari sudut pandang ini adalah kualitas sebuah produk dilihat dari proses pembuatannya.

1. Product View

Kualitas dalam pandangan ini adalah suatu karakteristik atau atribut yang dapat diukur, tidak ada kesalahan atau bug dalam produknya. Dalam perangkat lunak, sebuah software dikatakan berkualitas jika sedikit bug-nya.

1. Value View

Sebuah produk dikatakan berkualitas jika memberikan nilai manfaat yang tinggi bagi pengguna. Untuk perangkat lunak, sebuah perangkat lunak dikatakan berkualitas jika dengan adanya perangkat lunak tersebut ada improvement proses yang terjadi pada penggunanya. Memandang kualitas dari segi nilai yang didapatkan user setelah menggunakan produk tersebut.

**Manfaat**

Manfaat Sistem Pengelolaan Website Kedai Sate ini dimana terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Pegawai: Manfaat untuk pegawai yaitu lebih mudah untuk mengelola menu, pemesanan customer.
2. Customer: Dapat lebih mudah untuk mencari daftar menu karena disertai artikel yang menunjang pesanan.
3. Member : Memudahkan untuk pemesanan tempat dan juga pembelian.

## User Classes and Characteristics

* User dan Hak Akses

Sistem Pengelolaan Website Restoran ini terdapat 2 user dan hak akses (privilege) antara lain:

1. Pegawai
2. Mengelola semua yang ada di website
3. Customer
4. Hanya bisa Read Menu
5. Member
6. Reservation

* Karakteristik

Sesuai dengan karakteristik perangkat lunak dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mempunyai daya guna yang tinggi
2. Mempunyai kinerja sesuai fungsi yang dibutuhkan pemakai
3. Mampu diandalkan
4. Mudah dirawat/diperbaiki
5. Lebih efisien
6. Mempunyai antarmuka yg menarik
7. Mempunyai siklus hidup yang cukup lama

## Operating Environment

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup ke dalam lingkungan lebih kecil yaitu meliputi:

Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan proses Sistem Pengelolaan Website Cafe adalah Visual Studio Code, Visual Paradigm Online, ERD Plus dan Figma.

1. Visual Studio Code Visual Studio Code adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows. Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, mere faktor kode, pengawakutuan, dan Git. Digunakan untuk membuat codingan HTML dan desain CSS untuk membuat website ini
2. Visual Paradigm untuk merancang sebuah aplikasi menggunakan beberapa symbol dan gambar sehingga membentuk suatu diagram yang berfungsi sebagai gambaran dari perancangan sistem yang kita buat. [3]
3. ERD PLus untuk membuat pemodelan database seperti Entity Relationship Diagram, Relational Schema serta Star schema. [4]
4. Figma untuk membuat desain salah satunya desain UI/UX Untuk pembuatan tampilan aplikasi sistem perpustakaan yang bisa dibuat dalam bentuk mobile ataupun berbentuk desktop dengan menggunakan aset ilustrasi

## Design and Implementation Constrains (optional)

**Batasan Desain dan Implementasi**

Batasan dan Implementasi kami pada saat membuat sistem website ini adalah dimana kami membuat suatu desain yang dapat memberikan daya Tarik tersendiri bagi customer, serta implementasi untuk melakukan suatu inovasi agar dapat berfungsi dengan baik dan berguna. Untuk seluruh pengguna diciptakan Batasan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna Sistem perencanaan Kedai Sate kami adalah sebuah sistem informasi manajemen yang menyajikan sebuah pelayanan kepada khalayak umum dan memberikan kemudahan serta efisiensi bagi penggunanya secara maksimal. Kedai Sate Apofor masih menggunakan sistem pemesanan dan pencatatan order secara manual, sehingga waktu pelayanan menjadi tidak efisien.

Pemesanan dan pencatatan secara manual juga berpotensi untuk menciptakan ketidak-konsistenan antar data sehingga berujung pada keluhan pelanggan. Kedai Sate kami juga membutuhkan sebuah system manajemen yang dapat menangani permintaan pelanggan mengenai informasi yang diminta, pembayaran, dan pembuatan laporan dengan cepat dan akurat. Seluruh data yang tersimpan dalam sistem harus dapat dilihat dengan cepat baik oleh pelayan, kasir, maupun pemimpin Kedai Sate. Pemberian rating ke dalam menu juga dibutuhkan untuk mendapatkan informasi menu yang paling diminati oleh pelanggan sehingga memudahkan kami dalam penentuan menu favorit.

## Assumptions and Dependencies (optional)

Keberhasilan proyek seringkali dikaitkan dengan budget dan schedule sebagai indicator kinerja. Bagaimanapun juga mendefinisikan faktor-faktor yang memberi kontribusi pada keberhasilan proyek menjadi perdebatan yang panjang antara peneliti dan praktisi project management. Jika keberhasilan proyek diimplementasikan menggunakan seluruh factor kunci yang berkaitan dengan keberhasilan proyek, maka outcome dari proyek merupakan keberhasilan yang dapat diprediksi. Untuk semua faktor yang dapat mempengaruhi requirements ini Pada umumnya, proyek yang dinilai sukses adalah proyek yang dapat memenuhi triple constraint yakni on time, on budget, dan on quality. Namun, definisi dari kesuksesan dan kegagalan proyek merupakan faktor yang sangat subjektif dan tergantung pada stakeholder. Maka dari itu pada Jika proyek yang dikerjakan tidak memenuhi kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proyek tersebut termasuk dalam proyek yang gagal. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi requirements tidak memenuhi kriteria dan deskripsi kriteria untuk mengukur kinerja proyek yaitu sebagai berikut:

1. **Objective measures**
2. **Time**, Waktu didefinisikan sebagai perbandingan penyelesaian suatu proyek dengan durasi yang dialokasikan pada kondisi normal.
3. **Cost**, Biaya didefinisikan sebagai perbandingan biaya saat menyelesaikan proyek pada kondisi normal dengan anggaran yang sudah dialokasikan.
4. **Health and Safety**, Kesehatan dan keselamatan didefinisikan sebagai jumlah kecelakaan yang dapat terjadi selama penyelesaian proyek.
5. **Profitability**, Keuntungan didefinisikan sebagai ukuran keberhasilan finansial suatu proyek. Profit sebagai criteria fase post konstruksi karena sudah selesai semua pembayaran dan pengeluaran
6. **Subjective Measures**
7. **Quality**, Kualitas merupakan kondisi dimana proyek memenuhi spesifikasi teknis, fungsi dan penampakan.
8. **Technical Performance**, Pada proses konstruksi, kejelasan instruksi merupakan hal yang sangat penting untuk meraih keberhasilan. Begitu juga dengan cakupan proyek dan spesifikasi harus jelas dan dimengerti oleh semua pihak.
9. **Functionalit**y, Kriteria ini berkaitan dengan ekspektasi partisipan proyek dan dapat diukur melalui derajat konfirmasi terhadap seluruh spesifikasi kinerja.
10. **Productivity**, Produktivitas dapat diterima secara universal sebagai salah satu kriteria keberhasilan proyek, juga menjadi indikator efektivitas biaya proyek. Produktivitas mengacu pada jumlah sumber daya yang digunakan untuk menyelesaikan proyek.
11. **Satisfaction**, Kepuasan dideskripsikan sebagai tingkat kebahagiaan pihak stakeholder yang dipengaruhi proyek, misalnya klein, arsitek, kontraktor,sub kontraktor,surveyor, engineer, end-users serta pihak ketiga.
12. **Environmental Sustainability**, Akibat dari proyek konstruksi pada lingkungan biasanya negative. Sebagai contoh, adanya limbah konstruksi, yang diukur dari selisih antara jumlah keseluruhan material yang diantarkan ke lokasi proyek terhadap jumlah pekerjaan yang diselesaikan.

Pada kenyataannya, keluaran (outcome) terdapat 3 kriteria berikut:

1. **Use** – Produk yang dihasilkan proyek berhasil masuk kedalam target pengguna.
2. **Learning** – Proyek meningkatkan pengetahuan stakeholder
3. **Value** – Proyek ini akan langsung menghasilkan peningkatan efisiensi dan efektivitas