
Software Requirements Specification

for

Penjualan Tiket Event (STEVENT)

Version 1.0 approved

Prepared by

<date created>

Table of Contents

1. Pendahuluan	1
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	1
1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan	1
1.3 Batasan Produk	1
1.4 Definisi dan Istilah	1
1.5 Referensi	1
2. Deskripsi Keseluruhan	2
2.1 Deskripsi Produk	2
2.2 Fungsi Produk	2
2.3 Penggolongan Karakteristik Pengguna	2
2.4 Lingkungan Operasi	2
2.5 Batasan Desain dan Implementasi	2
2.6 Dokumentasi Pengguna	3
3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	4
3.1 User Interfaces	4
3.2 Hardware Interface	4
3.3 Software Interface	4
3.4 Communication Interface	4
4. Functional Requirement	5
4.1 Use Case Diagram	5
4.2 Nama Use Case 1	5
4.3 Nama Use Case 2	5
4.4 Class Diagram	6
5. Non Functional Requirements	7

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk digunakan sebagai acuan terhadap segala perubahan yang dilakukan guna mengembangkan perangkat lunak yang dirancang. Pendokumentasian dimulai dari tahapan user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing. Adapun tujuan dari dikembangkannya proyek ini adalah untuk mengembangkan sistem tiket dari konvensional menjadi lebih ringkas dan mudah, dimana perangkat lunak ini akan dikembangkan berbasis website.

1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan

Pembaca yang diharapkan dari dibuatnya spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini adalah user sendiri sebagai pembuat *requirement* untuk kebutuhan perubahan yang sesuai. Selain itu tentu saja dokumen ini juga ditujukan kepada pengembang selaku orang yang akan melakukan perubahan dan mencatat segala jenis perubahan yang akan terjadi pada perangkat lunaknya.

1.3 Batasan Produk

Perangkat lunak ini dirancang sesuai dengan fungsi utamanya, yaitu sebagai perantara penjualan tiket event. Kebijakan dan keamanan dirancang dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan klien dan mempermudah pembelian tiket. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan JavaScript, dengan organisasi yang bertanggung jawab sebagai pihak yang melakukan maintenance perangkat lunak.

1.4 Definisi dan Istilah

1. PC : Personal Computer. Perangkat komputer yang digunakan oleh seseorang untuk keperluan pribadi maupun bisnis.
2. DBMS : Database Management System. Sistem pengaturan dan pengelolaan data agar dapat diubah ataupun dilakukan manipulasi didalamnya.

1.5 Referensi

1. SKPL-IF-40-11-FATAHILLAH-KAROMY
2. SPESIFIKASI_KEBUTUHAN_PERANGKAT_LUNAK
3. <https://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2017/12/contoh-SKPL-MK-RKPL-2017-1.pdf>

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1 Deskripsi Produk

STEVENT adalah sebuah perangkat lunak berbasis website yang memiliki fungsi utama sebagai perantara dalam pembelian tiket khusus untuk event. Dalam beberapa waktu ini, banyak perantara yang mempromosikan sebuah acara atau *event*, namun kebanyakan event yang dipromosikan adalah event dari instansi tertentu saja. Dengan website yang dikembangkan ini, diharapkan mampu mengorganisasi *event-event* dari berbagai kalangan dan instansi, mulai dari lomba akademis hingga acara konser musik dan sebagainya.

Dengan adanya website seperti ini, orang akan lebih mudah mencari dan menemukan event sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pun, pengguna yang dituju tidak memiliki preferensi tertentu, dia bisa mengunjungi sebuah event di waktu senggang dengan melihat tanggal-tanggal event yang sudah dijadwalkan.

Perangkat lunak yang dikembangkan berbasis website, memudahkan pengguna untuk menggunakannya kapanpun dan dimanapun tanpa harus meng-*install* aplikasi tertentu untuk menghemat penggunaan *memory* perangkatnya. Website dapat dibuka di berbagai perangkat sehingga memudahkan penggunaannya, hanya dengan tersambung ke jaringan internet, sudah dapat melakukan berbagai transaksi di dalamnya.

2.2 Fungsi Produk

Sebagai front office penjualan yang dilaksanakan oleh sistem, yang dikelola baik oleh admin dan user. Segala kegiatan transaksi dan promosi akan dikoordinasi dengan back office (server). Program akan terhubung melalui sistem informasi produk berupa data yang akan ter-*update* secara real time dan diatur oleh back office. Selain itu, penyampaian informasi pada pihak ke dua (customer) akan dilakukan oleh admin setelah mendapatkan verifikasi terlebih dahulu.

2.3 Penggolongan Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dikhususkan pada pelajar atau pun penggiat event dari jenjang pendidikan menengah atas. Hal ini sikat=renakan menurut survei dari event yang beredar di masyarakat, kebanyakan pelaksana dan pembuat event berada pada rentang usia ini. user yang menginputkan event dan detail acaranya akan disaring berdasarkan usia dan instansi yang menaunginya.

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Admin	Memvalidasi pengguna yang akan memasukkan event. Memvalidasi pembayaran yang dilakukan pelanggan. Mengupload hasil inputan dari user yang sudah divalidasi.	Create, update, insert, delete data.	Entry data pembuat event. Entry data transaksi penjualan tiket.
User	Menginput data deskripsi event, tanggal, harga dan spesifikasi tiket, dan ketentuan.	Insert	Entry list data event
Pelanggan	Melihat event sesuai jadwal atau kategori yang diminta.	Insert	Bukti transaksi

	Booking tiket event sesuai kategori yang dipilih. Memasukkan data pembayaran yang diminta		
--	--	--	--

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini akan beroperasi pada PC, Laptop, dan smartphone yang terhubung dengan koneksi internet dan memiliki.

2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Program ini sebagaimana dicantumkan dalam diagram, dapat dioperasikan oleh tiga golongan pengguna, Yaitu user yang mampu memberikan data event, customer yang dapat melakukan transaksi, dan admin yang dapat melakukan operasional dan verifikasi terkait segala kegiatan yang berlangsung dalam aplikasi tersebut. Dalam website ini, terdapat beberapa batasan yang harus dipatuhi:

- Semua aktor yang terlibat membutuhkan akses internet untuk dapat mengakses website terkait.
- Aktor terkait, harus mendaftar untuk mendapatkan akses website sesuai dengan fungsinya.
- Aplikasi dapat dibuka pada berbagai perangkat sesuai dengan resolusi yang diinginkan.
- Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan JavaScript.
- Database yang akan digunakan adalah MySQL

2.6 Dokumentasi Pengguna

Dokumentasi pengguna yang disediakan perangkat lunak ini meliputi:

- a. Online help yang membantu pelanggan untuk melakukan transaksi yang dibutuhkan.
- b. Online verification yang diperuntukkan pada admin untuk melakukan berbagai jenis verifikasi transaksi dan akun pengguna dan pelanggan.
- c. Agreement kontrak untuk user.

3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pemakai dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak berbasis website. *User* sebagai aktor yang memiliki *event* melakukan interaksi dengan perangkat lunak melalui menu daftar *event* untuk mendaftarkan *event* nya yang selanjutnya akan diverifikasi oleh admin jika *event* memenuhi syarat. Jika *user* telah memiliki *event* yang sudah terdaftar pada aplikasi, *user* dapat memantau perkembangan penjualan tiket *event*-nya. Admin dapat memantau dan memvalidasi proses pendaftaran dan transaksi, mengubah, menambah, dan mengurangi event. Customer dapat melihat daftar event yang akan diadakan pada menu beranda, serta dapat melihat dengan filter pencarian seperti kata kunci, lokasi, kategori dan waktu.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang diperlukan untuk mengeksekusi aplikasi ini adalah perangkat personal komputer, laptop, atau smartphone yang dapat menjalankan web browser.

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi ini menggunakan sebuah server menyimpan database yang diperlukan untuk perangkat lunak seperti Database Management System (DBMS), dan operating system.

Jenis Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak	Versi
DBMS	MySQL	5.7.16
Browser	Google Chrome	73.0.3683 atau keatas

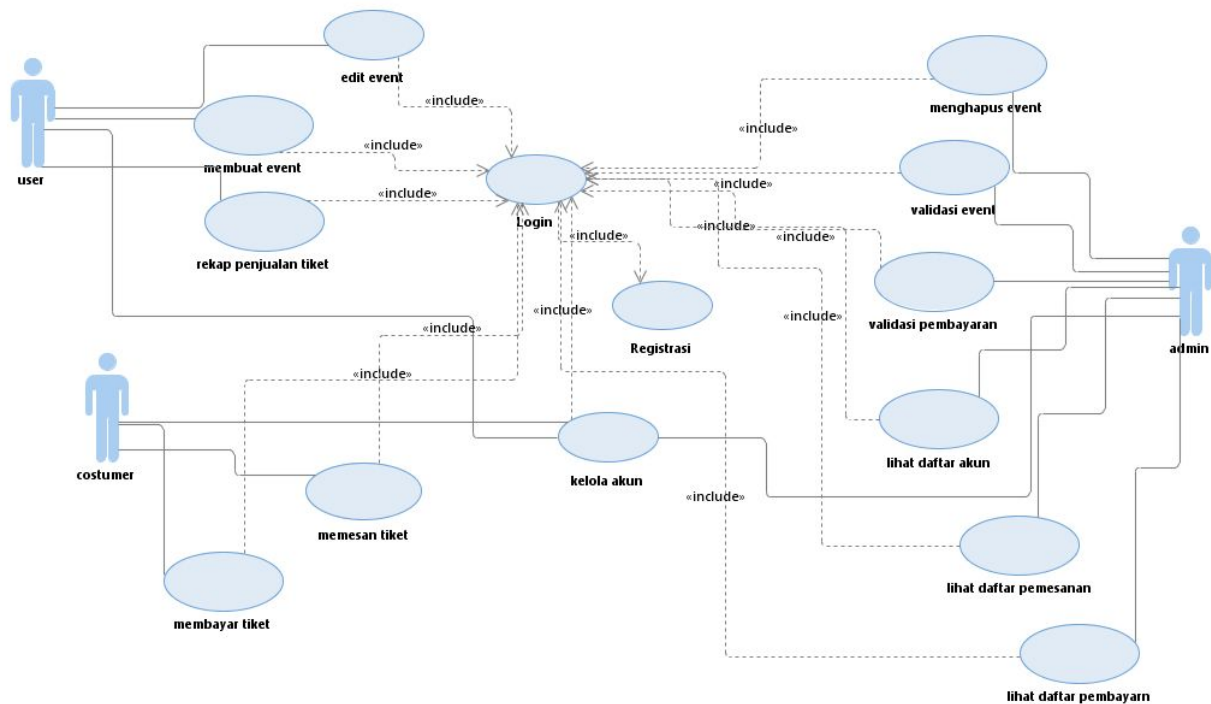
3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet untuk dieksekusi, karena itu aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama masih mendapatkan akses internet.

4. Functional Requirement

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan
	Homepage website	1. Menampilkan event dalam bentuk jadwal dalam penanggalan
	Tampilan detail event	2. Menampilkan detail event seperti nama, tanggal, deskripsi dan list harga tiket dan lainnya
	Event ticketing	3. Menampilkan menu pembelian tiket di dalam event yang sudah dipilih
	Ticketing system	4. Memungkinkan proses booking tiket yang di pesan dan melakukan konfirmasi pembayaran dalam kurun waktu 24 jam. Pembayaran dikonfirmasi oleh admin ketika pelanggan memberikan bukti hasil transfer pembayaran
	Preferences tampilan event	5. Menampilkan event berdasarkan kategori yang dipilih oleh pelanggan

4.1 Use Case Diagram



4.2 Use Case Login

4.1.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case	: Login
Aktor	: User, Customer, Admin
Pre-condition	: Aktor belum masuk ke sistem
Post-condition	: Aktor masuk ke sistem dengan identitas masing-masing
Deskripsi	: Aktor melakukan login ke dalam sistem

4.1.2 Stimulus and Respon

Aktor	Sistem
	1. Menampilkan laman login
2. Menginput data akun	

	3. Memvalidasi data login
4. Sudah masuk ke dalam sistem	

4.1.4 Activity Diagram

4.3 Use Case Membuat Event

4.3.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Membuat event
Aktor : User
Pre-condition : Event belum terdaftar
Post-condition : Event telah terdaftar
Deskripsi : Aktor mengisi data event yang akan dijual tiketnya

4.3.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
1. Memilih menu daftar event	
	2. Menampilkan form daftar event
3. Mengisi data event	
	4. Memvalidasi data event
	5. Menampilkan event ke lama web

4.4 Use Case Kelola Akun

4.4.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Kelola akun

Aktor : User, Customer, Admin

Pre-condition : Komponen akun belum berubah

Post-condition : Komponen akun berhasil diubah

Deskripsi : Aktor mengubah poin-poin dalam akunnya sesuai *privilege* aktor

4.4.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
2. Memilih menu profil	
	2. Menampilkan informasi profil
3. Memilih opsi edit	
	4. Memvalidasi data event
	5. Menampilkan event ke laman web

4.5 Use Case Registrasi

4.5.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case :Registrasi

Aktor :User, Customer, Admin

Pre-condition :aktor belum memiliki akun

Post-condition :aktor telah memiliki akun

Deskripsi :aktor membuat akun melalui laman registrasi

4.5.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
	1. Menampilkan laman registrasi

2. Menginput data registrasi aktor	
	3. Memvalidasi data registrasi
	4. Validasi berhasil
	5. Data user masuk database

4.6 Use Case Memesan Tiket

4.6.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Memesan tiket

Aktor : Customer

Pre-condition : Customer belum memiliki tiket

Post-condition : Customer sudah memiliki chart tiket

Deskripsi : Customer melakukan pemilihan event yang mau ia beli tiketnya

4.6.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
1. Memilih event	
	2. Menampilkan detail / deskripsi event
3. Memilih button untuk memesan tiket	
	4. Validasi data input
	5. Jika data salah, data akan dikembalikan dan memunculkan notif kepada customer

4.7 Use Case Validasi Event

4.7.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Validasi Event
Aktor : Admin
Pre-condition : Admin telah login dan ingin mem-validasi suatu event yang di inputkan oleh user
Post-condition : Admin telah mem-validasi suatu event
Deskripsi : Admin menentukan event yang akan di post di daftar event

4.7.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
1. Memilih event	
	2. Menampilkan detail / deskripsi event
3. Mem-validasi event	
4. Jika event ter-validasi	
	5. Data event di post ke dalam daftar event
6. Jika event tidak ter-validasi	
	7. Akan ada notif balik ke user, agar memperbaiki data event tersebut.

4.8 Use Case Melihat Event

4.8.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Melihat Event
Aktor : user, admin, customer
Pre-condition : aktor ingin mengetahui info/data event
Post-condition : aktor telah mendapatkan info/data event
Deskripsi : aktor telah melihat info/data event dan mendapatkan info

4.8.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
	1. Menampilkan laman berisi daftar event
2. Mengakses event yang sesuai	
	3. Menampilkan laman info/data event yang telah dipilih
4. Mendapatkan info/data event	

4.9 Use Case Melihat Event

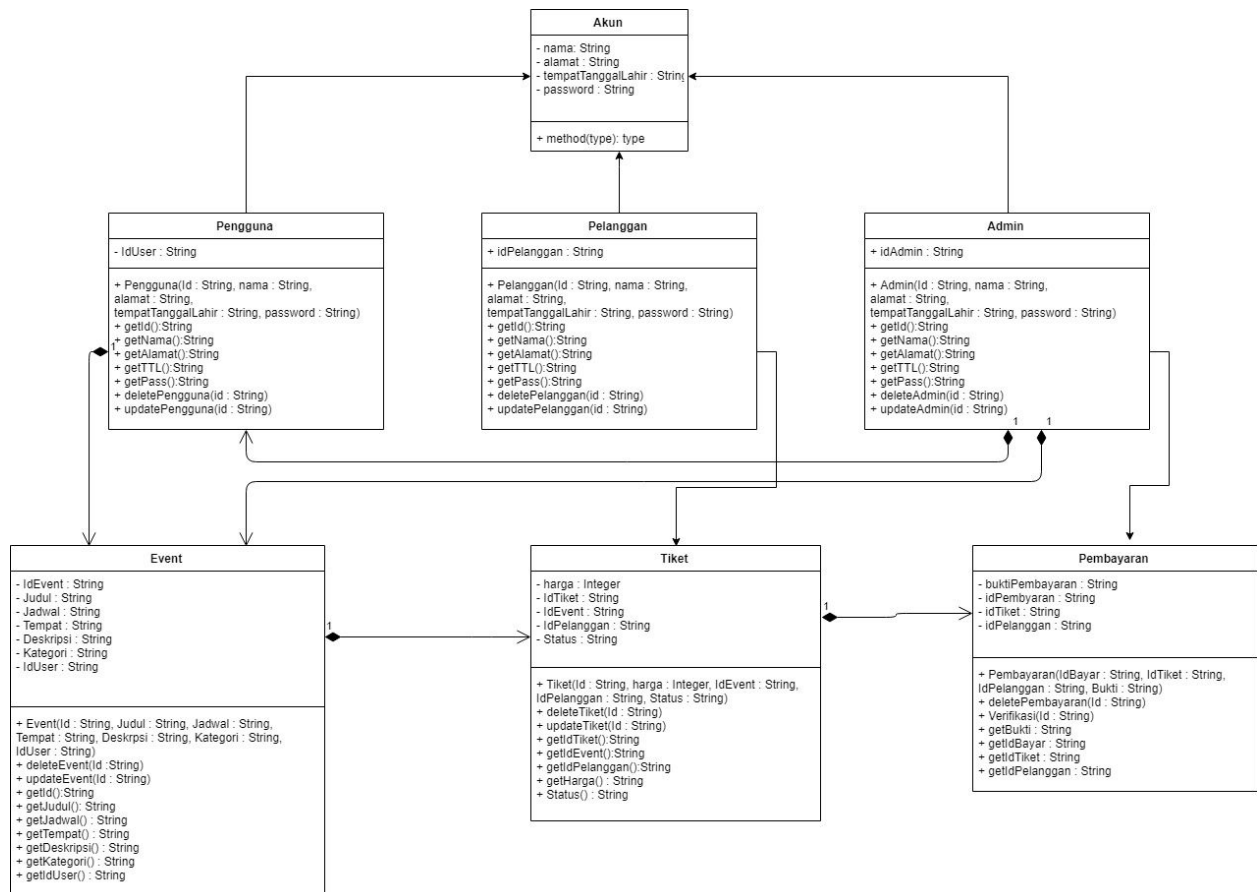
4.9.1 Deskripsi Use Case

Nama Use case : Menghapus event
Aktor : Admin
Pre-condition : Event masih terdaftar
Post-condition : Event telah dihapus
Deskripsi : Admin menghapus event yang sudah terlaksana atau lewat masa batas

4.9.2 Stimulus dan Respon

Aktor	Sistem
1. Mengakses data event	
2. Menghapus event	
	3. Event tidak ada di sistem

4.10 Class Diagram



5. Non Functional Requirements

ID	Parameter	Kebutuhan
	Availability	<ul style="list-style-type: none">- Website harus mampu menyesuaikan resolusi layar yang berbeda tergantung perangkat yang digunakan- Dapat diakses sepanjang waktu- Dapat diakses dengan berbagai web browser
	Reliability	<ul style="list-style-type: none">- Event yang dicantumkan dan ada pada website haruslah valid dan dapat di update secara real time- Tidak boleh gagal dalam hal transaksi dan update jumlah tiket jika terbeli.
	Ergonomy	<ul style="list-style-type: none">- Ukuran font yang harus sesuai dan mudah dibaca- Website harus responsif menyesuaikan perangkat.
	Portability	<ul style="list-style-type: none">- Website dapat diakses pada perangkat apapun- Tampilan bersifat responsif
	Memory	
	Response time	Real time
	Safety	N/A
	Security	<ul style="list-style-type: none">- Memastikan data pribadi pelanggan tidak dapat di akses untuk hal yang bukan merupakan kepentingannya.

	Others 1: Bahasa komunikasi	Misalnya : semua tanya jawab harus dalam bahasa Indonesia
		Setiap layar harus mengandung logo PT Pos Indonesia