**LIHAT APA YANG TERJADI**

**BAB I PENDAHULUAN**

1. **Tujuan**

Dokumen ini merupakan dokumen SRS (*System Requirement Specification)* dari LIHAT APA YANG TERJADI. Tujuan dibuatnya dokumen ini yaitu memberikan gambaran dan penjelasan mengenai sistem yang akan dikembangkan.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengguna dari sistem dan juga pengembang dari sistem yang akan dibuat. Dokumen ini akan digunakan sebagai pedoman dan juga sebagai bahan evaluasi dalam segala proses pengembangan sistem baik di awal pengembangan maupun di akhir pengembangan.

Dengan adanya dokumen SRS ini diharapkan proses pengembangan perangkat lunak menjadi lebih terarah dan lebih terfokus sehingga tidak menimbulkan ambiguitas bagi pengembang perangkat lunak.

1. **Lingkup Masalah**

Sistem yang akan dikembangkan berupa game yang bernama Tamachicken Game. Game ini dibuat untuk memberikan pemahaman dan mempermudah pengelolaan ayam mulai dari perawatan hingga pendapatan yang di dapat yang diimplementasikan dalam sebuah permainan. *Game* ini dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

1. *User* dapat mengetahui bahwa untuk menganalisa tidak diperlukan login.
2. *User* dapat memilih *button Analisa Pupuk* untuk mendapat hasil Analisa pupuk
3. *User* dapat memilih button *Analisa Penyakit* untuk mendapat hasil Analisa Penyakit
4. User dapat memilih fitur *exit* untuk keluar dari halaman *Anailisa Penyakit* dan *Analisa Pupuk*
5. Mengelola *Analisa Pupuk*
6. Mengelola *Analisa Penyakit*

Dengan dibuatnya *Aplikasi Analisa* ini diharapkan user dapat memilih pupuk yang sesuai dan memprediksi penyakit apa yang didapat oleh tanaman tersebut.

1. **Definisi, Akronim dan Singkatan**

SRS (*System Requirements Specification)* : dokumen yang dibuat pengembang sistem untuk menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi dari suatu sistem.

*Game* : sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan sesuatu adanya kepuasan batin. Game yang dibuat didalamnya pasti memberikan tujuan baik secara tersirat maupun tersurat

*User* : pihak yang memanfaatkan dan menggunakan game ini tanpa adanya batasan user

*Netbeans : tool* pemrograman dengan menggunakan bahasa *Java*

1. **Deskripsi Umum Dokumen**

Dokumen ini terdiri atas 5 bab yang secara garis besar akan dijelaskan di bawah ini.

* BAB 1 Pendahuluan adalah pengantar dari dokumen SRS yang berisi tujuan, lingkup masalah, definisi, akronim, dan singkatan, dan deskripsi umum dokumen.
* BAB 2 Deskripsi Keseluruhan yaitu gambaran keseuruhan tentang game yang akan dibuat yang berisi perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan sistem, dan asumsi kebutuhan.
* BAB 3 Deskripsi Kebutuhan adalah gambaran dari seluruh kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem yang berisi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, performansi, atribut sistem perangkat lunak, dan asumsi dan ketergantungan.

**BAB II DESKRIPSI KESELURUHAN**

1. **Perspektif Produk**

Lihat Apa Yang Terjadi merupakan aplikasi yang dibuat berdasarkan permasalahan di lapangan yang digunakan untuk Menganalisa penggunaan pupuk dan Menganalisa Penyakiy yang berbasi web

*User* sebagai pengoperasi game dapat menganalisa Nama pupuk apa yang digunakanberdasar aspek aspek yang telah disediakan di form,serta menganalisa penyakit berdasar gejala gejala yang disediakan di form.

1. **Fungsi Produk**

Lihat Apa Yang Terjadi ini memiliki beberapa fungsi yaitu :

1. Memberi info yang akurat mengenai pupuk yang digunakan
2. Memberi info yang akurat mengani penyakit apda tanaman
3. **Karakteristik Pengguna**

Karateristik Lihat Apa Yang Terjadi yaitu :

User : Mengoperasikan Aplikasi bisa memilih salah satu dari fitur tau kedua fiturnya

1. **Batasan Sistem**

Keterbatasan yang dimiliki sistem ini yaitu :

1. Game berbasis *desktop.*
2. User tidak perlu melakukan login, sehingga langsung melakukan proses Analisa
3. Game dibuat menggunakan *tool Netbeans*
4. **Asumsi dan Ketergantungan**

Asumsi-asumsi dan ketergantungan pada Lihat Apa Yang Terjadi :

1. Tidak ada hubungan

**BAB III DESKRIPSI KEBUTUHAN**

1. **Kebutuhan Antarmuka Eksternal**
2. **Antarmuka Pemakai**

Lihat Apa Yang Terjadi Ini menggunakan antar muka berbasis desktop

1. **Antarmuka Perangkat Keras**

Lihat Apa Yang Terjadi berjalan dalam perangkat keras berupa komputer/laptop sebagai perangkat pengelola dan sekaligus sebagai penyimpanan data.

1. **Antarmuka Perangkat Lunak**

Lihat Apa Yang Terjadi adalah program yang akan dibangun menggunakan bahasa tool *Netbeans* dan akan berjalan pada sistem operasidesktop.

1. **Kebutuhan Fungsionalitas**
2. **Fungsi User**
3. **Analisa Pupuk**

Dalam fungsi ini, user akan memilih form berupa drop down yang nantinya akan dianalisa dan mengeluarkan hasil analisanya

1. **Analisa Penyakit**

Dalam fungsi ini, user akan memilih form berupa drop down yang nantinya akan dianalisa dan mengeluarkan hasil analisanya.

1. **Performansi**

Tidak ada batasan performansi karena kemampuan perangkat keras yang digunakan telah memadai.

1. **Batasan Memori**

Besarnya Memori yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem Lihat Apa Yang Terjadi ini maksimal sebesar 4 Mb untuk penjalanan sistem di perangkat berbasis android.

1. **Atribut Sistem Perangkat Lunak**
2. **Keandalan**

Lihat Apa Yang Terjadi dapat digunakan 24 jam menggunakan sistem operasi desktop

1. **Ketersediaan**

Lihat Apa Yang Terjadi dapat berjalan secara offline

1. **Perawatan**

Aplikasi dibuat secara dinamis, isi dalam sistem maupun informasi di dalamnya dapat dirubah sesuai kebutuhan dari user. Aplikasi ini didesain dengan seoptimal mungkin sehingga mampu diakses oleh semua kalangan