

SKPL-0001

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
SISTEM INFORMASI FOODCOURT
(EAT REPUBLIC)

untuk:

Pengguna Eat Republic

Dipersiapkan oleh:

M. Asjad Adna Jihad – 1301170242

Ulya Mahsa Anandiwa – 1301170435

Mazaya Zata Dini – 1301174003

Gde Agung Brahmana S. – 1301174462


M. Rezky Dwiafian – 1301198521

Program Studi S1 Teknik Informatika –Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-0001</i>		<i>10-21</i>
	Revisi	<i>B</i>	<i>Tgl:21-04-2019</i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan nomor dokumen. 2. Mengubah letak tabel revisi di halaman satu. 3. Memperbaiki referensi. 4. Memperbaiki nama fungsi di tabel Functional Requirement. 5. Memperbaiki kode kebutuhan di tabel Functional Requirement. 6. Menambahkan Non-Functional Requirement. 7. Memperbaiki kode kebutuhan di tabel Non-Functional Requirement. 8. Menambahkan kalimat pembuka di tiap subbab. 9. Memperbaiki nomor SKPL pada tabel Requirements lain.
B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki usecase 2. Memperbaiki usecase scenario 3. Memperbaiki class diagram 4. Memperbaiki flowmap diagram
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL	11 Maret 2019	18 Maret 2019	21 April 2019					
Ditulis oleh		Semua Anggota Kelompok	Semua Anggota Kelompok					
Diperiksa oleh		Asisten Praktikum APPL	Dosen Mata Kuliah APPL					
Disetujui oleh		Semua Anggota Kelompok	Semua Anggota Kelompok					

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
1	<ul style="list-style-type: none"> - Penambahan nomor dokumen. - Mengubah letak tabel revisi. 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki usecase, dan usecase scenario
5	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki referensi. 	17	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki class diagram
8-9	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki nama fungsi di tabel Functional Requirement. - Memperbaiki kode kebutuhan di table Functional Requirement. - Menambahkan Non-Functional Requirement. - Memperbaiki kode kebutuhan di tabel Non-Functional Requirement. 	21	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki flowmap diagram
7-19	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan kalimat pembuka di tiap subbab. 		
20	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki nomor SKPL pada tabel Requirements lain 		

Daftar Isi

Daftar Perubahan.....	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
Daftar Tabel.....	4
Daftar Gambar	5
1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim.....	6
1.4 Referensi	7
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	8
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak.....	8
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak.....	8
2.2.1 Perspektif Perangkat Lunak	8
2.2.2 Fungsi Perangkat Lunak	8
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	9
2.4 Lingkungan Operasi	9
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem.....	9
2.6 Asumsi dan Dependensi	10
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
3.2.2 Class Diagram.....	18
4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	19
4.1 Antarmuka Pengguna	19
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	19
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	19
4.4 Antarmuka Komunikasi	19
5. Requirements Lain	20
Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar	21
Lampiran B: Flowmap Diagram	22

Daftar Tabel

Tabel 1 Definisi, Singkatan, dan Akronim.....	6
Tabel 2 Profil dan Karakteristik Pengguna.	9
Tabel 3 Kebutuhan fungsional.	11
Table 4 Kebutuhan Non-fungsional.	12
Tabel 5 Requirements lain.....	20
Tabel 6 Daftar kata-kata sukar.	21

Daftar Gambar

Gambar 1 Hubungan antar subsistem Eat Republic.	8
Gambar 2 Usecase diagram.	12
Gambar 3 Class diagram.	18
Gambar 4 Flowmap diagram.	22
Gambar 5 Entity relation diagram.	23

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) adalah dokumen spesifikasi kebutuhan untuk bahan pengembangan perangkat lunak yang akan dikembangkan, Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk mengembangkan perangkat lunak, dan tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan dan juga memberikan gambaran bagaimana sebuah Eat Republic (Sistem Informasi Foodcourt) dikerjakan secara bertahap, dimulai dari tahap user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk memudahkan parapenjual makanan untuk mempublikasikan menu-menu makanan mereka ke foodcourt, menghubungkan parapenjual makanan dengan pembeli. Proyek ini dikatakan berhasil apabila portal yang dimaksud dapat menangani seluruh kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang terdaftar dalam dokumen ini.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Eat Republic merupakan sistem informasi foodcourt berbasis WEB yang berguna untuk memonitoring pembeli, penjual, dan menu makanan yang tersedia agar proses pembelian dapat lebih mudah di proses dan meminimalisir kesalahan yang terjadi pada pembeli dan penjual.

Sistem ini memiliki fungsionalitas antarlain yaitu:

- Website ini dapat melakukan login berdasarkan kebutuhan user (penjual atau pembeli).
- Website foodcourt ini dapat menampilkan menu-menu makanan yang tersedia.
- Pembeli harus melakukan proses login terlebih dahulu untuk melakukan pembelian atau pemilihan makanan.
- Setiap menu makanan yang ada pada aplikasi harus melalui proses validasi terlebih dahulu.
- Pada sisi client dapat mengakses game ini secara streaming langsung dengan menggunakan web browser seperti mozilla firefox, google chrome, dll.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Tabel 1 Definisi, Singkatan, dan Akronim.

No	Kata Kunci atau Frase	Definisi dan atau Akronim
1	User	Pengguna yang memakai atau menggunakan suatu aplikasi.
2	Web browser	Suatu program atau perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi suatu web yang tersimpan di dalam komputer.
3	SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user.
4	FR	Functional Requirement (Kebutuhan Fungsional) adalah salah satu tahap yang paling penting dalam kegiatan proyek perangkat lunak yang merupakan gambaran pelayanan yang disediakan oleh sistem, batasan-batasan dari sistem dan bisa juga berupa definisi matematis fungsi-fungsi sistem.
5	NFR	Non-Functional Requirement (Kebutuhan Non-Fungsional) Secara umum berisi batasan-batasan pada pelayanan atau fungsi yang

		disediakan oleh sistem.
4	FR	Functional Requirement (Kebutuhan Fungsional) adalah salah satu tahap yang paling penting dalam kegiatan proyek perangkat lunak yang merupakan gambaran pelayanan yang disediakan oleh sistem, batasan-batasan dari sistem dan bisa juga berupa definisi matematis fungsi-fungsi sistem.
5	NFR	Non-Functional Requirement (Kebutuhan Non-Fungsional) Secara umum berisi batasan-batasan pada pelayanan atau fungsi yang disediakan oleh sistem.

1.4 Referensi

Berikut adalah daftar referensi yang digunakan:

- Aripратomo, Ardhi, Setya N, Dwi Sukma, Rif'at, M., & Gumilang, Mukh. Angga. 2014. SKPL-TOAS. Malang
- A., Qosdil (2015). "Istilah "Frontend" dan "Backend" Membingungkan?". [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@qosdil/istilah-front-end-dan-back-end-yang-membingungkan-7e091b99cfb6> [2019, Maret 21].

Niagahoster (2018). "Apa itu Hosting? Berikut Penjelasannya". [Online]. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/hosting-adalah/> [2019, Maret 21]

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

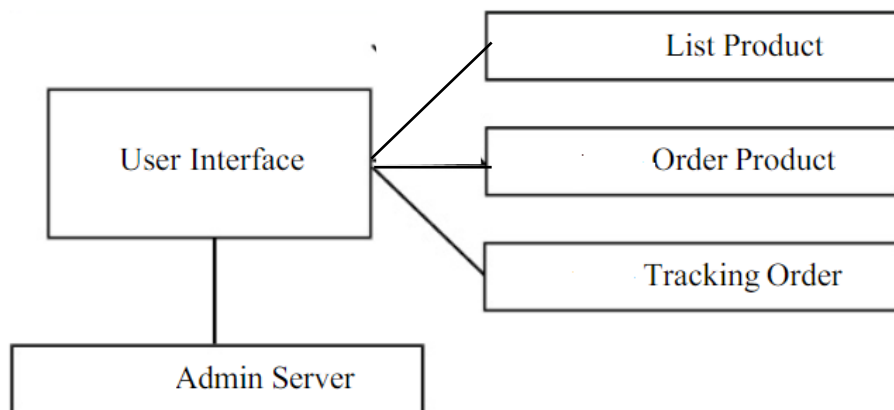
Produk perangkat lunak ini merupakan sebuah produk yang sengaja ada sebagai pengganti sistem yang sebelumnya sudah ada. Seperti yang kita tau, sistem foodcourt yang sebelumnya dilakukan secara offline atau langsung datang ke tempat. Dengan adanya produk perangkat lunak ini, akan lebih mempermudah dan meng-efisienkan cara kerja sistem dimana semua dapat dilakukan secara online sehingga lebih mempersingkat waktu.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

2.2.1 *Perspektif Perangkat Lunak*

- Aplikasi Eat Republic ini merupakan perangkat lunak untuk manajemen sistem pemesanan sebuah foodcourt. Eat Republic akan menyimpan data inputan pembeli berupa data pemesanan yang akan masuk ke database pusat dan siap diproses.
- Perangkat lunak ini dapat dijalankan di web browser dengan perangkat yang telah tersambung dengan jaringan internet.
- Perangkat lunak ini hanya dapat diakses oleh pengguna menggunakan username dan password yang lebih dulu terdaftar.

Gambaran hubungan antar subsistem Eat Republic adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Hubungan antar subsistem Eat Republic.

2.2.2 *Fungsi Perangkat Lunak*

Sebagai *front office* penjualan makanan pada foodcourt yang terkoordinasi dengan *back office* (server). Program akan terintegrasi melalui sistem informasi mengenai informasi makanan yang tersedia berupa data yang akan terupdate sesuai pembaharuan yang dilakukan penjual.

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak ini adalah pembeli dan penjual (penjual bisa melakukan modifikasi pada data makanan yang diinputkan) yang telah terdaftar dalam sistem. Didalam aplikasi ini juga terdapat admin yang mempunyai wewenang untuk melakukan pengawasan terhadap sistem foodcourt ini.

Tabel 2 Profil dan Karakteristik Pengguna.

Kategori Pengguna	Hak Akses/ Aktivitas
Pembeli	1. Melakukan input pemesanan makanan 2. Melakukan pembayaran pemesanan makanan 3. Melakukan registrasi pembeli
Penjual	1. Melakukan registrasi penjual 2. Melakukan pengeditan makanan
Admin	1. Memvalidasi akun penjual 2. Melakukan pencetakan struk

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak pada sisi server yang dibutuhkan adalah:

- OS : Microsoft Windows Vista/7/10 (dianjurkan Windows 10)
- DBMS : MySQL

Perangkat lunak pada sisi client yang dibutuhkan oleh Eat Republic adalah :

- OS : Microsoft Windows Vista/7/10 (dianjurkan Windows 10)
- Web Browser berbasis grafis/teks:
Microsoft Edge, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer 9

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

- Aplikasi ini dibuat hanya untuk satu foodcourt
- Akun penjual hanya dapat terbentuk setelah diverifikasi oleh admin
- Pembatalan pemesanan hanya dapat dilakukan sebelum dilakukan pembayaran.
- Pelanggan hanya dapat memesan makanan yang stoknya tersedia.
- Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan cara transfer diluar sistem aplikasi.

2.6 Asumsi dan Dependensi

Berikut adalah deskripsi asumsi dan dependensi:

Asumsi:

1. Admin memiliki kewenangan secara penuh untuk melakukan pengawasan terhadap aplikasi sistem foodcourt ini.
2. Admin juga memiliki kewenangan untuk memvalidasi akun penjual.
3. Penjual memiliki kewenangan dalam pengolahan data makanan baik menambahkan atau menghapusnya.
4. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah sistem pemesanan makanan dalam foodcourt.

Dependensi:

1. Aplikasi hanya dapat diakses secara real time bila terdapat koneksi internet.
2. Aplikasi hanya dapat diakses pada device yang memiliki web browser.
3. Penjual dan pembeli harus terdaftar pada database sistem untuk mengakses aplikasi.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

Berdasarkan topik yang diangkat, didalam aplikasi web ini terdapat suatu kebutuhan untuk menunjang web agar lebih baik kedepanya, seperti:

3.1.1 *Kebutuhan Fungsional*

Kebutuhan fungsional yang terdapat di dalam aplikasi web Sistem Informasi Foodcourt, yaitu:

Tabel 3 Kebutuhan fungsional.

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-A	Memesan makanan	Sistem dapat menampilkan menu, harga, jumlah stok makanan yang tersedia di masing-masing toko pada foodcourt.
2.	FR-A	Memesan makanan	Pembeli dapat melihat dan memilih menu makanan yang tersedia di masing-masing toko pada foodcourt.
3.	FR-B	Informasi pembelian	Sistem dapat menampilkan detail pemesanan pelanggan.
4.	FR-B	Informasi pembelian	Pembeli dapat melihat harga dan ketersediaan stok makanan yang dipesan.
5.	FR-C	Registrasi pembeli	Pembeli dapat mendaftarkan akun yang nantinya digunakan untuk memesan makanan.
6.	FR-D	Registrasi penjual	Penjual dapat mendaftarkan akun yang dapat digunakan untuk melakukan pengeditan terhadap menu makanan, harga dan stok.
7.	FR-E	Mengedit makanan	Penjual dapat melakukan pengeditan makanan yang terbaru kedalam aplikasi.
8.	FR-F	Pembayaran	Pembeli dapat melakukan pembayaran dengan transfer sesuai petunjuk yang ada pada sistem.
9.	FR-G	Pencetakan struk	Admin dapat melakukan pencetakan struk setelah pembayaran yang dilakukan pembeli

3.1.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

Kebutuhan non-fungsional yang terdapat di dalam aplikasi web Sistem Informasi Foodcourt, yaitu:

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-007</i>	<i>Halaman 11 dari 24</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

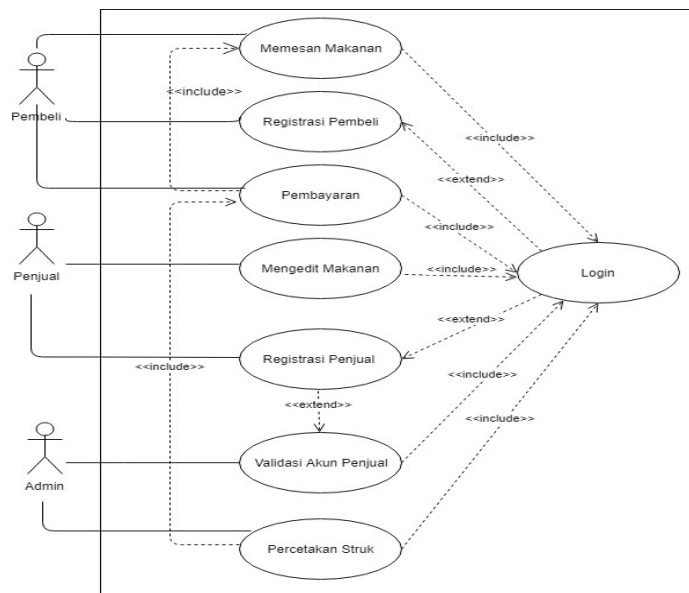
Table 4 Kebutuhan Non-fungsional.

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Performa	NFR-A	Aplikasi ini dibuat berbasis web agar dapat memudahkan pemakaian pengguna.
2.	Performa	NFR-A	Aplikasi dapat dijalankan apabila pengguna memiliki jaringan internet.
3.	Keamanan	NFR-B	Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem keamanan yang tinggi, dengan dilengkapi username dan password yang digunakan untuk membuka aplikasi.
4.	Keamanan	NFR-B	Sistem dilengkapi cyber security yang digunakan untuk mengamankan data yang ada.
5.	Keselamatan	NFR-C	Aplikasi dilengkapi dengan pembagian tugas sesuai tanggung jawab serta kebijakan untuk menjaga sistem ini supaya dapat berfungsi dan memudahkan setiap digunakan.
6.	Pembaruan	NFR-D	Aplikasi ini dapat dilakukan pembaruan atau update untuk memudahkan dan menarik perhatian pengguna.

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram

Berikut adalah Usecase Diagram berdasarkan topik yang diangkat:



Gambar 2 Usecase diagram

3.2.1.1 Usecase Scenario #1

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #1:

Nama Use Case	Login	
Nama actor	Pembeli, Penjual	
Deskripsi	Aktor melakukan Login di dalam sistem agar bisa melakukan proses di dalam aplikasi.	
Pre-Kondisi	-Aktor telah memiliki username dan password untuk melakukan login -Aktor telah berada pada menu login	
Post-Kondisi	Aktor berhasil melakukan Login	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Menampilkan menu login
	3. Menginputkan username untuk login	
		4. Jika username tidak tersedia, maka lanjut ke langkah 6
		5. Jika username telah tersedia, maka menampilkan “berhasil login”
SkenarioEksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
		6. Jika aktor belum memiliki username dan password, dapat membuat akun di menu registrasi

3.2.1.2 Usecase Scenario #2

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #2:

Nama Use Case	Registrasi Pembeli	
Nama actor	Pembeli	
Deskripsi	Aktor melakukan registrasi di dalam system agar bisa melanjutkan ke use case login	
Pre-Kondisi	-Pembeli telah berada di menu registrasi -Pembeli ingin melakukan registrasi	
Post-Kondisi	Pembeli telah memiliki username dan password untuk melakukan login ke dalam aplikasi	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu registrasi	
	2. Memilih registrasi sebagai pembeli	
		3. Menampilkan form registrasi

		pembeli
	4. Mengisi data sesuai dengan form yang telah tersedia	
	5. Mengklik tombol submit	
		6. Memeriksa apakah username aktor telah tersedia
		7. Bila username telah tersedia maka tampilkan “username telah tersedia” dan kembali ke tahap 4.
		8. Apabila username belum tersedia maka lanjut ke langkah 9.
		9. Memproses dan menyimpan data aktor ke dalam database penjual.
		10. Menampilkan data aktor berhasil registrasi.

3.2.1.3 Usecase Scenario #3

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #3:

Nama Use Case	Registrasi Penjual	
Nama actor	Penjual	
Deskripsi	Aktor melakukan registrasi di dalam system agar bisa melanjutkan ke use case login	
Pre-Kondisi	-Penjual telah berada di menu registrasi -Penjual ingin melakukan registrasi	
Post-Kondisi	Penjual telah memiliki username dan password untuk melakukan login, tetapi akun penjual belum tervalidasi.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu registrasi	
	2. Memilih registrasi sebagai penjual	
		3. Menampilkan form registrasi penjual
	4. Mengisi data sesuai dengan form yang telah tersedia	
	5. Mengklik tombol submit	
		6. Memeriksa apakah username aktor telah tersedia
		7. Bila username telah tersedia maka tampilkan “username

		telah tersedia” dan kembali ke tahap 4.
		8. Apabila username belum tersedia maka lanjut ke langkah 9.
		9. Memproses dan menyimpan data aktor ke dalam database penjual.
		10. Menampilkan data aktor berhasil registrasi, tetapi belum tervalidasi.

3.2.1.4 Usecase Scenario #4

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #4:

Nama Use Case	Memesan Makanan	
Nama actor	Pembeli	
Deskripsi	Aktor melakukan pemesanan makanan yang ada untuk dibeli	
Pre-Kondisi	-Pembeli sudah berhasil login -Pembeli berada di menu pemesanan	
Post-Kondisi	Pembeli mendapatkan kode pembayaran	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. klik tombol pemesanan	
		2. mengambil data makanan dari database makanan 3. menampilkan daftar makanan
	4. Memilih dan melihat menu makanan yang tersedia 5. Menekan tombol selesai	
		6. menghitung tagihan dan memproses pemesanan
	7. Menerima rincian makanan yang telah dipilih 8. Menekan tombol bayar	
		9. Menampilkan kode pembayaran
SkenarioEksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
		10. Pemesan dapat dibatalkan sampai sebelum aktor menekan tombol bayar

3.2.1.5 Usecase Scenario #5

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #5:

Nama Use Case	Pembayaran	
Nama actor	Pembeli	
Deskripsi	Aktor melakukan pembayaran makanan yang sudah dipesan dalam aplikasi	
Pre-Kondisi	Pembeli sudah mendapatkan kode pembayaran	
Post-Kondisi	Status kode pembayaran berubah dari pending menjadi diproses	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. menekan tombol pembayaran	
	2. meng-upload bukti pembayaran	
		3. menampilkan informasi status pembayaran

3.2.1.6 Usecase Scenario #6

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #6:

Nama Use Case	Pencetakan Struk	
Nama actor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pencetakan struk dari hasil pembayaran makanan	
Pre-Kondisi	Admin berada pada menu Admin	
Post-Kondisi	Admin mengirim informasi pemesanan pembeli berupa struk pembayaran ke email pembeli	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu cetak struk	
		2. Menampilkan data pembayaran yang akan dicetak
	3. memilih data pembeli yang ingin dikirimkan struk pembayarannya	
	4. Admin mengklik tombol pilih	
	5. Mengirimkan struk pembayaran ke email pembeli	

3.2.1.7 Usecase Scenario #7

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #7:

Nama Use Case	Validasi Akun
Nama actor	Admin
Deskripsi	Aktor melakukan validasi akun penjual yang ada dalam aplikasi

Pre-Kondisi	Admin berada pada menu Admin	
Post-Kondisi	Aktor berhasil memvalidasi akun penjual	
Skenario Utama		
Alternate Flow	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu daftar akun	
		2. Menampilkan informasi akun penjual dari database penjual
	3. Melihat dan memilih akun penjual yang akan divalidasi	
	4. Mengklik tombol validasi	
		5. Mengubah status akun penjual dari belum tervalidasi menjadi tervalidasi, dan menyimpannya ke database penjual
		6. Menghapus akun penjual yang tidak valid dari database

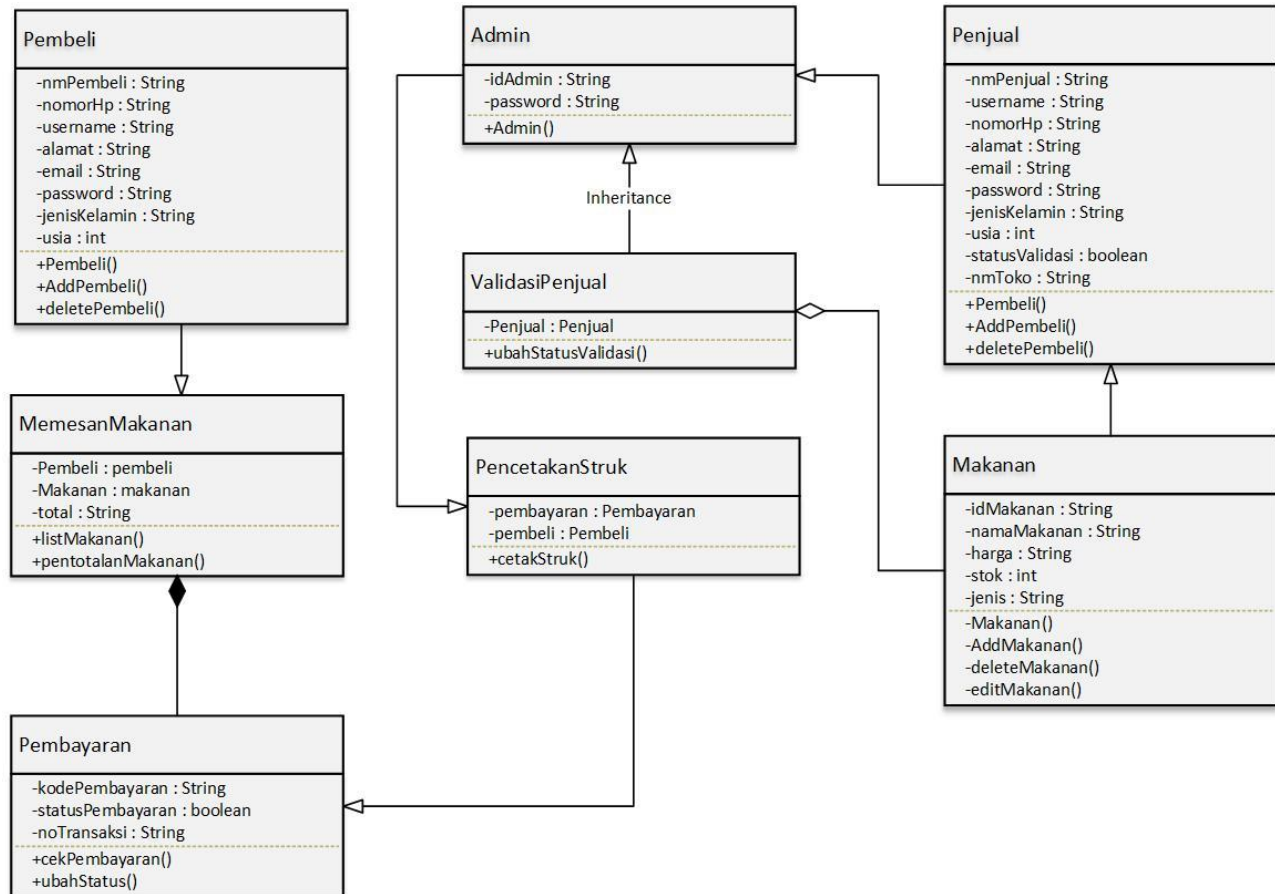
3.2.1.8 Usecase Scenario #8

Berikut adalah deskripsi Usecase Scenario #8:

Nama Use Case	Mengedit Makanan	
Nama actor	Penjual	
Deskripsi	Aktor melakukan pengeditan makanan yang ada pada database makanan	
Pre-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> - Telah tersedia list makanan yang ada pada database makanan - Penjual telah berada di page edit makanan - Makanan yang baru akan ditambahkan, tidak boleh memiliki idMakanan yang telah tersedia 	
Post-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan berhasil diedit - Berhasil menambahkan menu makanan baru 	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan semua data makanan dari database makanan
	2. Memilih makanan yang akan diedit	
	3. klik tombol edit	
	4. Melakukan pengeditan	
	5. Klik tombol simpan	
		7. Menyimpan perubahan data makanan ke database makanan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	8. Klik tombol add menu	
	9. Memasukkan id makanan	

3.2.2 Class Diagram

Berikut adalah Class Diagram berdasarkan topik yang diangkat:



Gambar 3 Class diagram.

4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

Perangkat lunak untuk Sistem Informasi Foodcourt (Eat Republic) ini dibuat dengan menggunakan aplikasi web, untuk pengolahan antarmuka pemakai menggunakan code editor yaitu Sublime Text Editor. Perangkat lunak untuk Sistem Informasi Foodcourt ini dilengkapi dengan menu untuk mengakses berbagai fungsi yang tersedia. Interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan keyboard dan mouse, ada fungsi menu yang hanya dapat dilakukan dengan mouse dan ada yang dapat dilakukan baik dengan keyboard maupun mouse.

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

1. Personal Computer (PC)
2. Monitor
3. Internet Broadband.
4. Keyboard
5. Mouse

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

1. Sistem Operasi : Windows
2. Aplikasi : Berbasis Web
3. Pengolahan Database : MySQL.

4.4 Antarmuka Komunikasi

Proses komunikasi dalam sistem ini menggunakan jaringan lokal, dimana dikendalikan oleh komputer server pada Sistem Informasi Perhotelan. Adapun yang dibutuhkan ialah sebuah komputer server dan satu atau beberapa *device client* seperti komputer atau handphone yang terhubung secara *client server* dalam lingkup jaringan internet atau intranet berbasis protokol Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP).

5. Requirements Lain

Berikut adalah rekquirement lain yang diperlukan:

Tabel 5 Requirements lain.

No SKPL	Kebutuhan	Tuntunan Kebutuhan
SKPL-01	Tampilan Aplikasi	Memberikan gambaran umum kegunaan sistem
SKPL-02	Format menu	Mendeskripsikan kegunaan menu pada sistem
SKPL-03	Warna aplikasi	Bervariasi
SKPL-04	Jenis font	Formal

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Berikut adalah daftar kata-kata sukar yang digunakan:

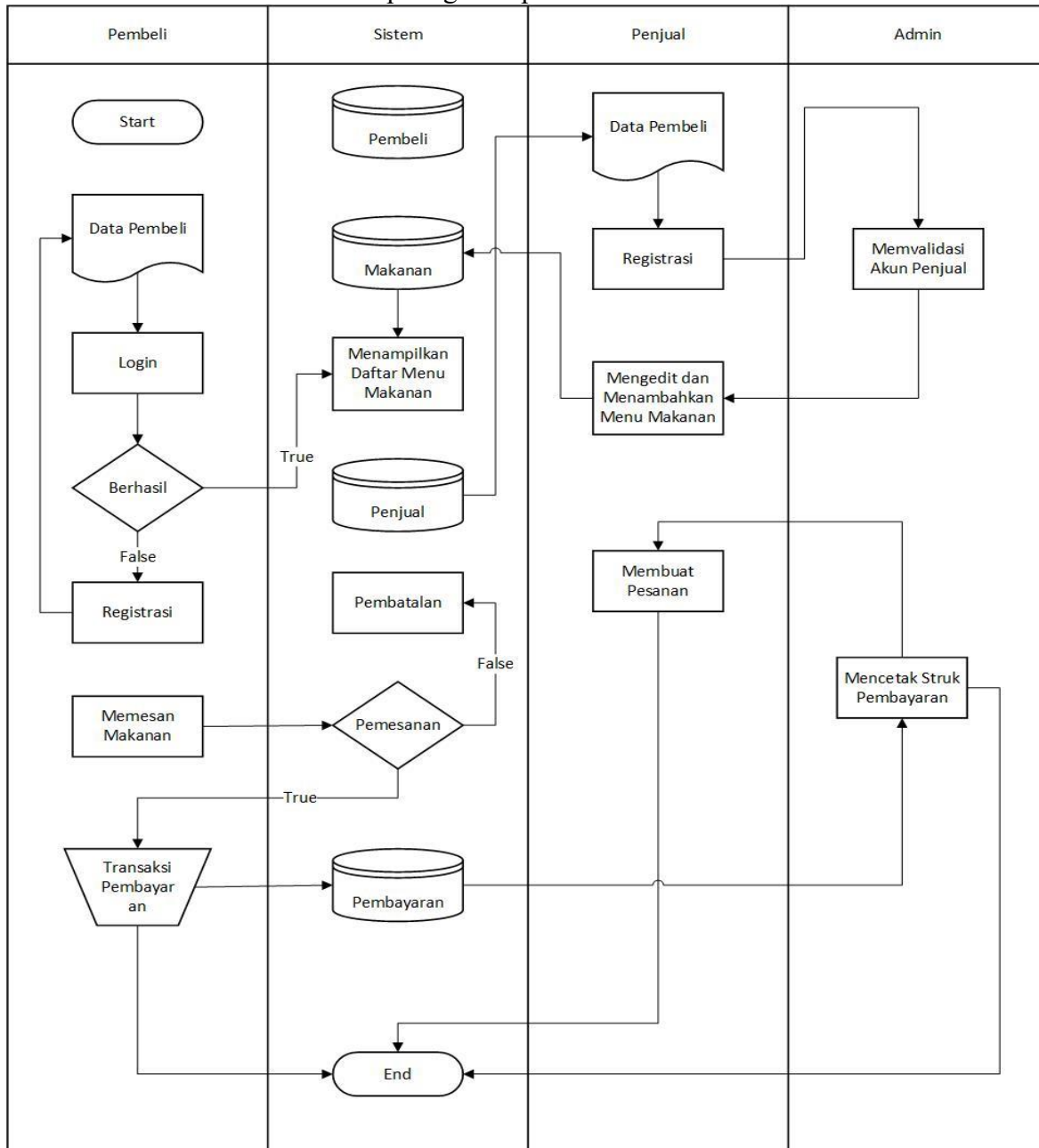
Tabel 6 Daftar kata-kata sukar.

No	Kata Kunci atau Frase	Definisi dan atau Akronim
1	User	Pengguna yang memakai atau menggunakan suatu aplikasi.
2	Web browser	Suatu program atau perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi suatu web yang tersimpan di dalam komputer.
3	SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user.
4	FR	Functional Requirement (Kebutuhan Fungsional) adalah salah satu tahap yang paling penting dalam kegiatan proyek perangkat lunak yang merupakan gambaran pelayanan yang disediakan oleh sistem, batasan-batasan dari sistem dan bisa juga berupa definisi matematis fungsi-fungsi sistem.
5	NFR	Non-Functional Requirement (Kebutuhan Non-Fungsional) Secara umum berisi batasan-batasan pada pelayanan atau fungsi yang disediakan oleh sistem.
6	Front Office	Antar muka antara pengguna dan back office.
7	Back Office	Segala macam teknologi yang ada di sisi server dari sebuah website.
8	Hosting	Sebuah layanan yang digunakan untuk menyimpan data website agar dapat diakses di internet.
9	Client Server	suatu bentuk arsitektur, dimana client adalah peran yang menerima , yang akan menampilkan dan menjalankan aplikasi (software komputer)

Lampiran B: Flowmap Diagram

1. Flowmap Diagram

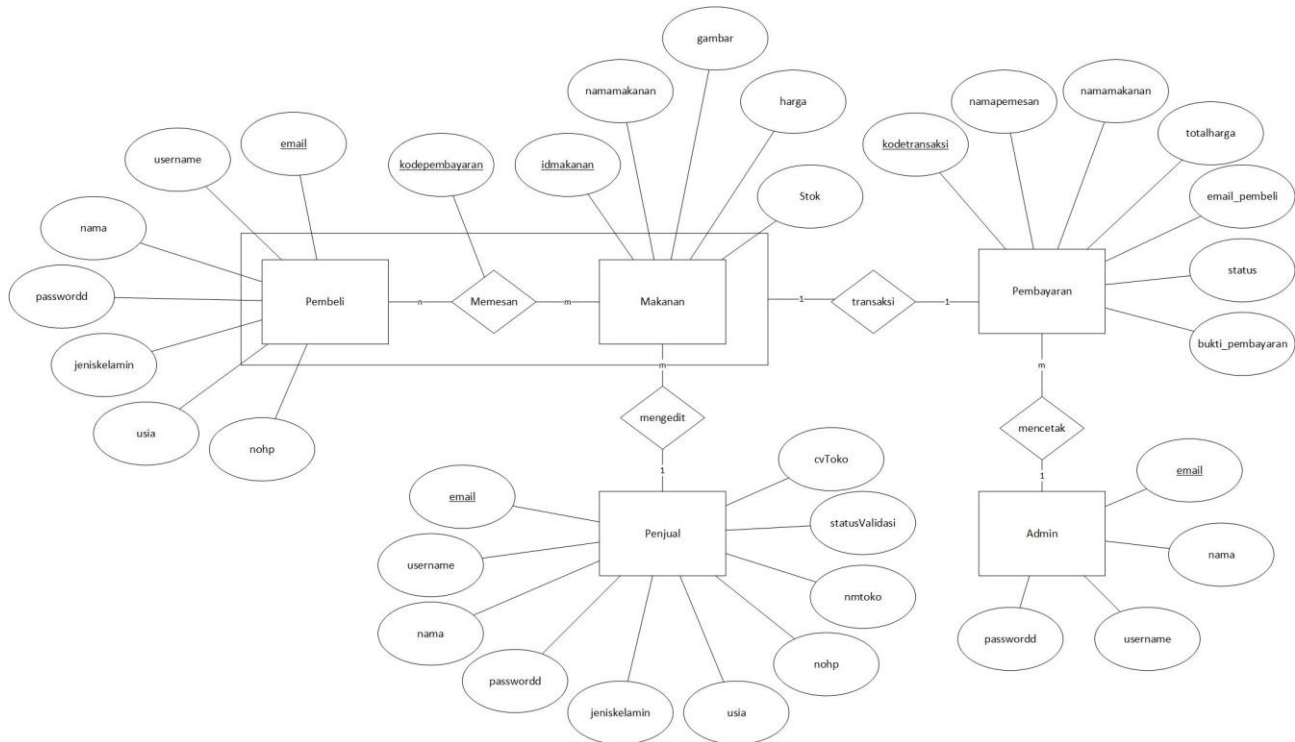
Berikut adalah flowmap diagram aplikasi:



Gambar 4 Flowmap diagram.

2. Entity Relation Diagram

Berikut adalah ERD dalam aplikasi:



Gambar 5 Entity relation diagram.