DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

APIK MASE

“APLIKASI KELAS MASAK SENDIRI”

untuk:

Resto Tante

Ngaliyan, Semarang

Dipersiapkan oleh:

Danang Wahyu Utomo

Maxidena Max

Ricardo Rhyne

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Dian Nuswantoro Semarang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Jurusan**  **Teknik Informatika UDINUS** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-01* | | *12* |
| Revisi |  | Tgl Rilis: 16/06/2023 |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX  TGL | - | A  16/06/2023 | B | C | D | E | F | G |
| Ditulis oleh | Danang Wahyu Utomo |  |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh | Mas Dhe |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh | Tante El |  |  |  |  |  |  |  |

Daftar Isi

[1 Pendahuluan 6](#_Toc450723324)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 6](#_Toc450723325)

[1.2 Lingkup Masalah 6](#_Toc450723326)

[1.3 Definisi dan Istilah 6](#_Toc450723327)

[1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723328)

[1.5 Referensi **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723329)

[1.6 Ikhtisar Dokumen **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723330)

[2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak 7](#_Toc450723331)

[2.1 Deskripsi Umum Sistem 7](#_Toc450723332)

[2.2 Fungsi Produk **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723333)

[2.3 Karakteristik Pengguna 8](#_Toc450723334)

[2.4 Batasan 8](#_Toc450723335)

[2.5 Lingkungan Operasi **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723336)

[3 Deskripsi Umum Kebutuhan 9](#_Toc450723337)

[3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal 9](#_Toc450723338)

[3.1.1 Antarmuka pengguna 9](#_Toc450723339)

[3.1.2 Antarmuka perangkat keras 9](#_Toc450723340)

[3.1.3 Antarmuka perangkat lunak 9](#_Toc450723341)

[3.1.4 Antarmuka komunikasi 9](#_Toc450723342)

[3.2 Deskripsi Fungsional **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723343)

[3.2.1 Use Case Diagram 10](#_Toc450723344)

[3.2.2 Fungsi 1: <nama use case> **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723345)

[3.2.2.1 Skenario: <nama use case> 10](#_Toc450723346)

[3.2.2.2 Diagram Aktivitas: <nama use case> **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723347)

[3.2.2.3 Diagram Sekuens: <nama use case> **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723348)

[3.2.2.4 Diagram Kolaborasi Objek: <nama use case> **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723349)

[3.3 Deskripsi Kelas-kelas **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723350)

[3.3.1 Diagram Kelas 10](#_Toc450723351)

[3.3.2 Deskripsi Domain Persoalan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723352)

[3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723353)

[3.3.4 Deskripsi Kelas *Entity (Persisten)* **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723354)

[3.3.5 Deskripsi Kelas *Boundary* **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723355)

[3.4 Deskripsi Perilaku Sistem 10](#_Toc450723356)

[3.5 Deployment Diagram **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723357)

[3.6 Kebutuhan Non Fungsional 10](#_Toc450723358)

[3.7 Batasan Perancangan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723359)

[3.8 Ringkasan Kebutuhan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723360)

[3.8.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723361)

[3.8.2 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc450723362)

[KONTRIBUSI ANGGOTA KELOMPOK 11](#_Toc450723363)

LAMPIRAN A ..………………………………………………………………………………………………………………...……A-1

Daftar Tabel

[Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056238)

[Tabel 2 Karakteristik Pengguna **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056239)

[Tabel 3 Deskripsi Kelas Domain Persoalan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056240)

[Tabel 4 Deskripsi Kelas Pengendali **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056241)

[Tabel 5 Deskripsi Kelas *Entity* **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056242)

[Tabel 6 Deskripsi Kelas *Boundary* **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056243)

[Tabel 7 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional 10](#_Toc136056244)

[Tabel 8 Ringkasan Kebutuhan Fungsional **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056245)

[Tabel 9 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc136056246)

Daftar Gambar

Error! No table of figures entries found.

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dalam Upaya merealisasikan program kreativitas masak sendiri diusulkan program berbasis web framework yang menyediakan program pembelajaran memasak bagi pemula. Web framework yang diusulkan fokus pada pembelajaran masak dimulai dari menentukan resep masakan, bahan makanan yang digunakan dan cara pengolahan dan penyajian.

## Lingkup Masalah

Resto Tante merupakan salah resto di Semarang yang membidangi urusan kuliner masakan khas Indonesia dari sabang sampai merauke. Resto Tante memiliki program kreativitas untuk anak muda dalam memasak sendiri dan menjadi koki dari resep menu buatan sendiri. Berdasarkan survey yang dilakukan, banyak dari pelanggan Resto Tante yang mayoritas usia 17 – 25 tahun kesulitan dalam memasak sendiri. Para pelanggan masih memilih membeli makan secara online dibandingkan memasak sendiri.

## Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

Tabel 1 Definisi dan Istilah

|  |  |
| --- | --- |
| Definisi/Istilah | Keterangan |
| SKPL | Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak  Dokumen analisis yang berisi kebutuhan fungsional sistem |
| UML | Unified Modeling Language  Standar pemodelan diagram berorientasi objek |
| MVC | Model-View-Controller  Konsep pengembangan perangkat lunak dalam pengembangan user interface |

# Deskripsi Umum Perangkat Lunak

## Deskripsi Umum Sistem

Resto Tante mengusulkan program kreativitas untuk anggota yang terdiri dari anak muda mayoritas usia 17 – 25 tahun. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari survey, anggota tersebut kesulitan memasak sendiri. Ada anggota yang kesulitan dalam menemukan resep sederhana dalam memasak.

APIK MASE merupakan aplikasi web framework yang diusulkan dengan tujuan menyediakan kelas belajar memasak sendiri dengan dilengkapi modul materi memasak, cara menentukan resep, dan kelas belajar secara daring.

## Kebutuhan Fungsional

Tabel 2 Kebutuhan Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Kebutuhan Fungsional | Penjelasan |
| F001 | profil utama Resto Tante | Web menampilkan informasi utama profil utama Resto Tante |
| F002 | program kreativitas masak sendiri | Web menampilkan program kreativitas masak sendiri |
| F003 | Registrasi anggota baru, kelas masak sendiri | Web menampilkan layanan daftar atau registrasi anggota baru dan kelas masak sendiri |
| F004 | Berita halaman user (pelanggan) | Web menampilkan berita halaman user (pelanggan) |
| F005 | Contoh – contoh Menu atau resep masakan | Web menampilkan contoh – contoh menu atau resep masakan |
| F006 | Modul Materi kelas belajar masak sendiri | Web menampilkan modul kelas belajar masak sendiri |
| F007 | Delivery masakan | Web menampilkan modul delivery makanan |
| F008 | Forum diskusi antar pelanggan | Web menampilkan forum diskusi antar pelanggan |
| F009 | Modul Komunitas | Web menampilkan modul buat komunitas |
| F010 | Web menampilkan komunitas antar pelanggan | Web menampilkan komunitas antar pelanggan |

## Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3 Karakteristik Pengguna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna** | **Hak Akses**  **ke Aplikasi** | **Perilaku dalam sistem** |
| Pelanggan Resto Tante | * Registrasi akun (F003) | * Pengguna mendaftar sebagai anggota tetap Resto Tante |
| Anggota Resto Tante | * Registrasi kelas memasak (F003) * Akses modul memasak   (F006)   * Akses forum diskusi   (F008)   * Akses komunitas   (F009, F010)   * Delivery masakan   (F007) | * Pengguna mendaftar sebagai murid kelas daring * Pengguna dapat mengakses materi dalam modul memasak * Pengguna dapat berdiskusi dalam forum diskusi antar pelanggan * Pengguna dapat membuat komunitas * Pengguna dapat menambahkan delivery masakan |
| Pihak Resto  (manajer/karyawan) | * Profil Utama Resto Tante   (F001)   * Modul materi memasak   (F002, F006)   * Kelas daring memasak   (F003)   * Contoh resep atau menu masakan (F005) * Forum diskusi (F008) * Komunitas (F009, F010) | * Menambahkan profil utama Resto Tante * Mengatur modul materi memasak * Menambahkan kelas daring memasak * Memantau forum diskusi * Manajemen komunitas |

## Batasan

1. Penggunaan data pengguna menggunakan data yang disediakan oleh Resto Tante dalam rentang waktu 5 tahun terakhir dari tahun 2017.
2. Sinkronisasi data dan informasi dilakukan oleh pihak Resto Tante.
3. Perangkat lunak dapat dijalankan di semua browser.

# Deskripsi Umum Kebutuhan

## Kebutuhan antarmuka eksternal

Tidak ada

### Antarmuka pengguna

Standar perangkat komputer: mouse, keyboard, monitor

### Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan perangkat keras: WiFi, printer

### Antarmuka perangkat lunak

Tidak ada

### Antarmuka komunikasi

Tidak ada

## Model Use Case

### Diagram Use Case

Gambar 1 Use Case Diagram Apik Mase

### Definisi Aktor

Tabel 4 Aktor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aktor | Deskripsi |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

#### Skenario Use Case

Tabel 5 Skenario Use Case – Mengatur Modul Kelas

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case:** Mengatur Modul Kelas | **ID:** F002, F006 |
| **Aktor:** | |
| **Normal Flow of Event** | |
|  | |
| **Alternatif Skenario** | |
|  | |

## Model Aktivitas

## Model Sekuens

## Model Kelas

### Diagram Kelas

## Deskripsi Perilaku Sistem

*{tuliskan statechart diagram disini}*

## Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 7 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

| **SKPL-Id** | **Parameter** | **Kebutuhan** |
| --- | --- | --- |
| SKPL-N01 | Availability | Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat *web-based* dan akan diakses oleh mahasiswa yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda. |
| SKPL-N02 | Reliability | Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah *critical application*. Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kahandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan.  Kehandalan yang dimiliki oleh aplikasi ini juga akan sangat bergantung pada beberapa hal eksternal, seperti kehandalan jaringan telekomunikasi yang digunakan untuk akses internet, kehandalan sistem daya listrik yang digunakan, dll. |
| SKPL-N03 | Ergonomy | Aplikasi ini harus memiliki nilai ergonomi/ kenyamanan dipakai yang tinggi bagi user. Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan. |
| SKPL-N04 | Portability |  |
|  | Memory |  |
| SKPL-N05 | Response time |  |
|  | Safety |  |
| SKPL-N06 | Security |  |
| SKPL-N07 | Bahasa komunikasi |  |
| SKPL-N08 | Lain-lain |  |

# KONTRIBUSI ANGGOTA KELOMPOK

1. Nama Ketua:

Tugas yang dikerjakan: Membuat ….

1. Nama Anggota 1

Tugas yang dikerjakan: Membuat ….

1. Nama Anggota 2

Tugas yang dikerjakan: Membuat ….

1. Nama Anggota 3

Tugas yang dikerjakan: Membuat ….

1. Nama Anggota 4

Tugas yang dikerjakan: Membuat ….