

**SKPL-xxxx**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM**

### **Pembuatan Aplikasi Toko Sepeda Online**

untuk:

Pak Giyanto (pemilik toko sepeda Yatno's Bike)

Dipersiapkan oleh:


1. Muhammad Ikhsanudin - 1301194053
2. Bagus Wara Surya Kusuma - 1301190421
3. Rifqi Ramadhan - 1301190437
4. Andhika Candra Prasasti - 1301190394
5. Zaky Mahfudz Pasha - 1301194315

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	<b><i>SKPL-xxx</i></b>		<b>28</b>
	<b>Revisi</b>	<i>01</i>	<i>Tgl: 15-12-2020</i>

--	--	--	--

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

# Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>4</b>
<b>1. Pendahuluan</b>	<b>6</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Konvensi Dokumen	6
1.3 Cakupan Produk	6
1.4 Referensi	6
<b>2. Overall Description</b>	<b>7</b>
2.1 Perspektif Produk	7
2.2 Fungsi Produk	7
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	7
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	8
2.6 Dokumentasi Pengguna	8
2.7 Asumsi dan Dependensi	8
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	15
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	15
3.4 Antarmuka Komunikasi	15
<b>4. Fitur Sistem</b>	<b>15</b>
4.1 Login Akun	15
4.1.1 Deskripsi:	15
4.1.2 Trigger:	15
4.1.3 Input:	15
4.1.4 Output:	16
4.1.5 Skenario Utama:	16
4.1.6 Skenario eksepsional 1:	16
4.2 Registrasi Akun	17
4.2.1 Deskripsi:	17
4.2.2 Trigger:	17
4.2.3 Input:	17
4.2.4 Output:	17
4.2.5 Skenario Utama:	17
4.2.6 Skenario eksepsional 1:	18
4.3 Pencarian Barang	19
4.3.1 Deskripsi:	19
4.3.2 Trigger:	19
4.3.3 Input:	20
4.3.4 Output:	20
4.3.5 Skenario Utama:	20
4.3.6 Skenario eksepsional 1:	20
4.4 Pengiriman & Pembayaran	21
4.4.1 Deskripsi:	21

4.4.2	Trigger:	21
4.4.3	Input:	21
4.4.4	Output:	21
4.4.5	Skenario Utama:	22
4.4.6	Skenario eksepsional 1:	22
4.5	Forum Diskusi	23
4.5.1	Deskripsi:	23
4.5.2	Trigger:	23
4.5.3	Input:	23
4.5.4	Output:	23
4.5.5	Skenario Utama:	23
4.5.6	Skenario eksepsional 1:	24
<b>5.</b>	<b>Requirements Nonfungsional</b>	<b>25</b>
5.1	Atribut Kualitas	25
5.2	Requirements Legal	25

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan dokumen SKPL ini adalah untuk menjelaskan bagaimana alur aplikasi toko sepeda online ini dan menjelaskan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan secara umum. Toko sepeda online ini dibuat untuk memudahkan pemilik toko sepeda yang kami wawancarai dan pembeli dalam melakukan proses jual-beli online.

Aplikasi ini adalah aplikasi *e-commerce* yang berjalan dengan menjual Sepeda atau bagian bagian dari sepeda. Fitur-fitur yang diperlukan dan yang paling utama adalah berkomunikasi, antara karyawan toko dengan pelanggan, pada aplikasi ini cara yang ada yaitu dengan fitur *chat*. Dengan fitur *chat* ini, semua pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dengan lebih baik, dan juga pengguna dapat memberikan ulasan serta *comment* dalam fitur forum. Fitur forum adalah fitur seperti *chat* akan tetapi berisi para pengguna, yang dapat memberikan pertanyaan atau memberikan tanggapan untuk pengguna lain, serta di forum terdapat beberapa *admin* yang membantu pengguna mengenai informasi tentang barang yang menarik perhatian pelanggan.

## 1.2 Konvensi Dokumen

## 1.3 Cakupan Produk

Aplikasi ini bertujuan dan dikhususkan untuk menjual berbagai macam jenis sepeda dan bagian dari sepeda itu sendiri secara *online*. Selain menjual tentang sepeda, juga dibuat suatu forum dimana seorang pembeli dengan pembeli lainnya maupun penjual dapat berdiskusi tentang barang yang akan dibeli.

## 1.4 Referensi

Berikut adalah daftar acuan yang digunakan dalam pembuatan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini :

- [https://www.researchgate.net/publication/335395690 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SKPL Sistem Informasi Kenaikan Pangkat Dosen dan Tenaga Kependidikan pada Fakultas Teknologi Informasi](https://www.researchgate.net/publication/335395690_Spesifikasi_Kebutuhan_Perangkat_Lunak_SKPL_Sistem_Informasi_Kenaikan_Pangkat_Dosen_dan_Tenaga_Kependidikan_pada_Fakultas_Teknologi_Informasi)

## 2. Overall Description

### 2.1 Perspektif Produk

Aplikasi ini adalah pengganti sistem yang sudah ada, karena tadinya produk ini menggunakan sistem marketplace toko online besar yang ada di Indonesia. Pada sistem ini pemilik toko dapat membuat postingan tentang barang yang ingin dijual, setiap user harus *login* untuk dapat melakukan transaksi.

### 2.2 Fungsi Produk

Fungsi aplikasi ini yaitu untuk menjual barang yaitu sepeda dan bagian bagiannya kepada pembeli, menyediakan forum diskusi, dan chat admin yang berbasis *online*.

### 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi
Penjual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Log in</li><li>• Mengubah detail barang</li><li>• Melihat ulasan barang</li><li>• Log out</li></ul>	Hak akses ke aplikasi ini adalah log in, mengedit deskripsi barang, melihat dan membalas ulasan barang
Admin	<ul style="list-style-type: none"><li>• Log in</li><li>• Membalas ulasan barang</li><li>• Chat dengan user</li><li>• Melihat dan membalas forum diskusi</li><li>• Log out</li></ul>	Hak akses ke aplikasi ini adalah membalas chat user, mengisi dan membalas forum diskusi, log out
Pembeli	<ul style="list-style-type: none"><li>• Registrasi Akun</li><li>• Log in</li><li>• Melakukan Pencarian barang</li><li>• Melihat detail barang</li><li>• Membeli barang</li><li>• Melakukan chat dengan admin</li><li>• Memberikan ulasan</li></ul>	Hak akses ke aplikasi ini adalah membuat akun atau registrasi akun, log in, melakukan pencarian barang, melihat detail barang, membeli barang, melakukan chat dengan admin, memberikan ulasan barang, mengisi dan membalas forum

	barang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi dan membalas forum diskusi</li> <li>• Memilih jenis pengiriman barang</li> <li>• Log out</li> </ul>	diskusi, log out.
--	---	-------------------

## 2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak pada sisi *server* yang dibutuhkan oleh Aplikasi toko sepeda Online adalah :

- Sistem operasi : Microsoft Windows 95/98/NT/2000/XP/7/8
- Scripting Language : JAVA, XML
- DBMS : MySQL

Perangkat lunak pada sisi *client* yang dibutuhkan oleh Aplikasi toko sepeda online adalah :

- Android : Bisa berjalan pada android versi 6 keatas

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Untuk perancangan dan implementasi, aplikasi ini akan menggunakan beberapa hal sebagai berikut

- Database : MySQL
- Scripting Language : JAVA, XML
- Karena sistem ini bersifat online, maka dibutuhkan koneksi internet untuk mengakses aplikasi tersebut.

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

Sistem dalam aplikasi ini membutuhkan koneksi internet.

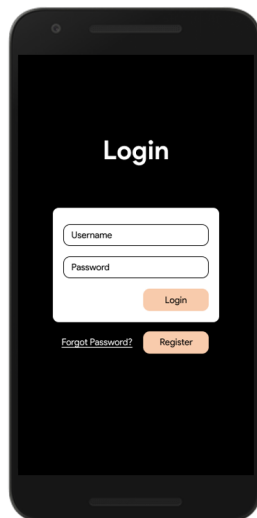


### 3. Requirements Antarmuka Eksternal

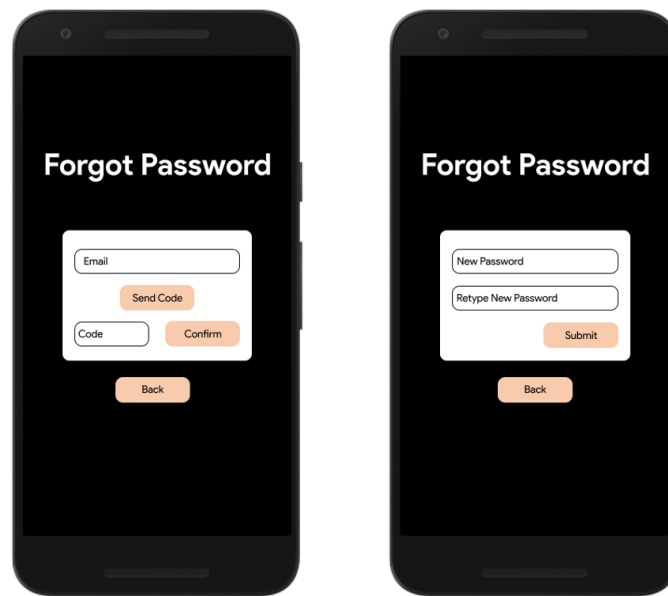
#### 3.1 Antarmuka Pengguna



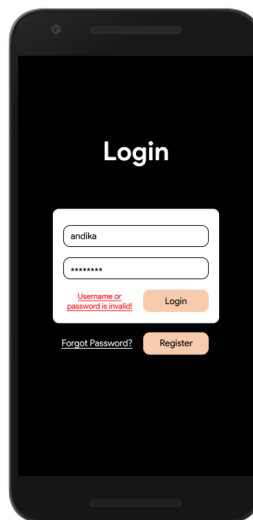
Gambar 1. Tampilan *splash screen*



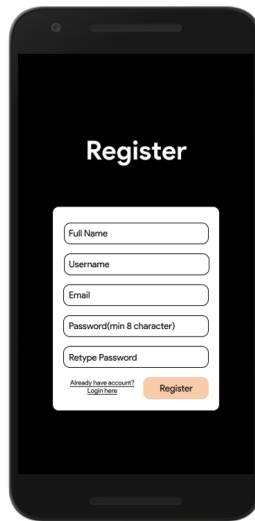
Gambar 2. Tampilan *login*



Gambar 3. Tampilan *forgot password*



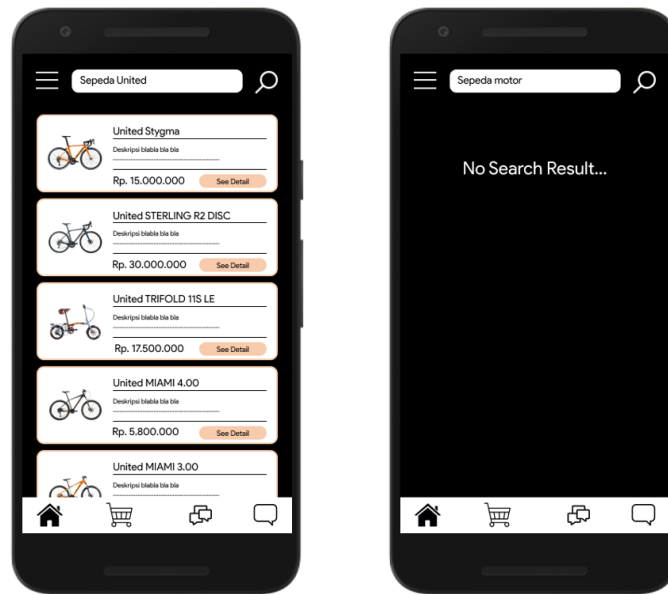
Gambar 4. Tampilan *error message*



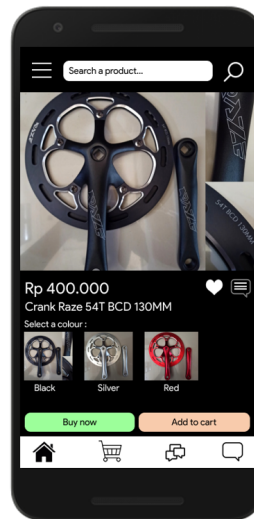
Gambar 5. Tampilan *register*



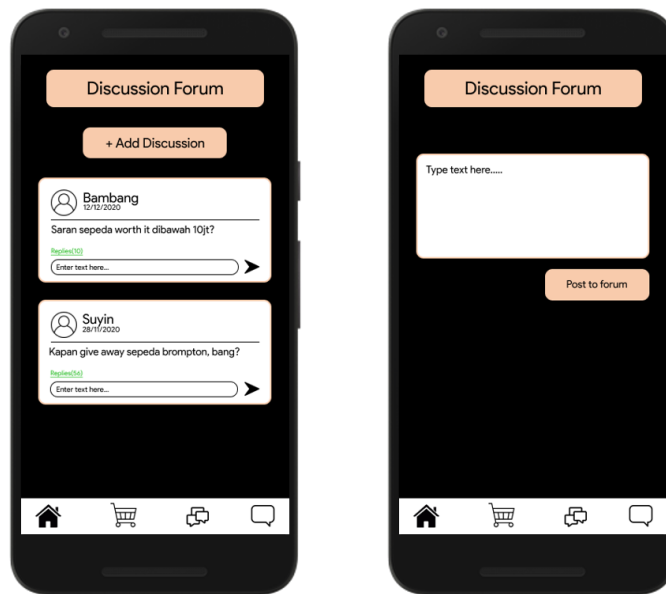
Gambar 6. Tampilan *home*



Gambar 7. Tampilan *search result*



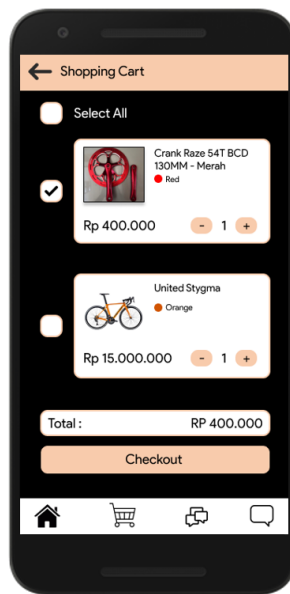
Gambar 8. Tampilan *product detail*



Gambar 9. Tampilan *discussion forum*



Gambar 10. Tampilan *chat admin*



Gambar 11. Tampilan *shopping cart*



Gambar 12. Tampilan *shipment & payment*

## 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengakses toko sepeda online ini adalah:

- Smartphone Android

## 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi ini bisa dijalankan pada OS android, dibangun menggunakan bahasa pemrograman java dan XML dan pada database menggunakan mySQL. Sistem ini dapat berjalan pada android versi 6 keatas.

## 3.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi pada aplikasi ini adalah sebuah komputer server dan beberapa buah komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP).

# 4. Fitur Sistem

Requirements fungsional dari aplikasi kami adalah Registrasi akun, pencarian barang, transaksi, dan forum chat diskusi.

## 4.1 Login Akun

### 4.1.1 Deskripsi:

Login akun diharuskan sebelum masuk ke halaman beranda dari aplikasi, jika belum memiliki akun, maka akan dialihkan ke halaman registrasi.

### 4.1.2 Trigger:

Pada saat logo aplikasi di tekan maka akan menampilkan *splash screen* lalu masuk kedalam halaman Login.

### 4.1.3 Input:

Pada saat di halaman Login, maka sistem akan menampilkan *textbox* yang harus diisi dengan Username dan Password.

#### 4.1.4 **Output:**

Setelah berhasil login, maka akan menampilkan beranda halaman.

#### 4.1.5 **Skenario Utama:**

Pengguna membuka aplikasi, kemudian akan sistem akan menampilkan *textbox* yang harus diisi dengan *Username* dan *Password*. Setelah di isikan maka sistem akan menampilkan beranda.

4.1.5.1 *Prakondisi:* Sistem akan menampilkan halaman login

4.1.5.2 *Pascakondisi:* Sistem akan menampilkan halaman beranda

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

- Pengguna memasukkan Username dan Password akun
- Pengguna menekan tombol Login
- Sistem akan menampilkan halaman beranda

#### 4.1.6 **Skenario eksepsional 1:**

Pengguna membuka aplikasi, kemudian akan sistem akan menampilkan *textbox* yang harus diisi dengan *Username* dan *Password*. Jika salah satu atau keduanya dari *Username* dan *Password* salah, maka sistem akan menampilkan kembali halaman Login, dan memberitahu pengguna bahwa *Username* atau *Password* atau keduanya salah dan harus diisi dengan *Username* dan *Password* yang benar.

4.1.6.1 *Prakondisi:* Sistem akan menampilkan halaman Login

4.1.6.2 *Pascakondisi:* Sistem akan menampilkan halaman beranda

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- Pengguna memasukkan Username dan Password akun
- Pengguna menekan tombol Login
- Sistem akan kembali menampilkan kembali halaman
- Pengguna kembali memasukkan Username dan Password, jika pengguna lupa Password, maka tekan tombol forgot password
- Pengguna akan diarahkan ke dalam halaman forgot password
- Pengguna mengisi email pengguna, lalu menekan tombol send code
- Lalu, pengguna mengisi code yang diterima oleh email pengguna, kemudian tekan tombol confirm



- Isi kolom dengan password yang baru
- Kembali ke halaman Login
- Masukkan Username dan Password yang baru dibuat pengguna
- Sistem menampilkan halaman beranda

## 4.2 Registrasi Akun

### 4.2.1 *Deskripsi:*

Pengguna mendaftarkan akun agar bisa mengakses seluruh fitur dalam aplikasi.

### 4.2.2 *Trigger:*

Apabila pengguna belum memiliki akun, maka mereka harus mengakses *Register Page* dari halaman *Login Page* untuk mendaftarkan akun mereka.

### 4.2.3 *Input:*

Sistem akan menampilkan *textbox* yang harus diisi dengan Nama Lengkap, Username, E-mail, Password dan Re-type Password oleh pembeli. Re-type Password nantinya akan berperan sebagai validasi akun.

### 4.2.4 *Output:*

Setelah berhasil tervalidasi, maka data yang di-*input* sebelumnya akan terdaftar dalam aplikasi.

### 4.2.5 *Skenario Utama:*

Saat pembeli membuka aplikasi untuk pertama kali, mereka akan langsung diarahkan ke halaman *Login Page*. Apabila mereka belum memiliki akun, maka mereka harus mendaftar agar bisa memiliki akun dan mengakses aplikasi dengan cara mengklik pilihan *Register* pada halaman *Login Page*. Dari situ, kemudian pembeli akan diarahkan ke halaman *Register Page* untuk mengisi data sebagai syarat mendaftarkan akun.

4.2.5.1 *Prakondisi: Sistem akan mengarahkan ke halaman Register Page*

4.2.5.2 *Pascakondisi: Sistem akan mengembalikan pembeli ke halaman Login Page*

4.2.5.3 *Langkah-langkah:*

- *Pembeli mengklik pilihan Register di halaman Login Page*
- *Sistem mengarahkan Pembeli ke halaman Register Page*
- *Pembeli menginput Nama Lengkap*
- *Pembeli menginput Username*
- *Pembeli menginput Email*
- *Pembeli menginput Password*
- *Pembeli menginput Re-type Password*
- *Pembeli mengklik pilihan Register*
- *Sistem mencocokkan Password dan Re-Type Password yang diinput*
- *Sistem memvalidasi data yang diinput*
- *Sistem menyimpan data ke dalam aplikasi*
- *Sistem mengarahkan Pembeli kembali ke Login Page*

#### 4.2.6 ***Skenario eksepsional 1:***

Seperti yang dijelaskan pada poin 4.2.3, Re-Type Password akan berperan sebagai validasi akun. Apabila Re-Type Password tidak sama dengan Password yang diinput sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan error dan mengharuskan pembeli mengisi kembali *textbox* pada *Register Page*.

4.2.6.1 *Prakondisi: Sistem mengarahkan Pembeli ke halaman Register Page*

4.2.6.2 *Pascakondisi: Pembeli mengisi kembali data ke dalam textbox dalam Register Page*

4.2.6.3 *Langkah-langkah:*

- *Pembeli mengklik pilihan Register di halaman Login Page*
- *Sistem mengarahkan Pembeli ke halaman Register Page*
- *Pembeli menginput Nama Lengkap*
- *Pembeli menginput Username*
- *Pembeli menginput Email*
- *Pembeli menginput Password*
- *Pembeli menginput Re-type Password*
- *Pembeli mengklik pilihan Register*
- *Sistem mencocokkan Password dan Re-Type Password yang diinput*
- *Sistem mendeteksi ketidakcocokan antara Password dan Re-Type Password yang diinput.*
- *Sistem mengirim pesan error*
- *Pembeli mengisi kembali textbox pada Register Page*

## **4.3 Pencarian barang**

4.3.1 ***Deskripsi:***

Pada saat pengguna memasukkan nama barang yang akan dicari, sistem akan menampilkan beberapa pilihan barang yang terkait dengan pencarian, dan juga detail barang yang dipilih oleh pengguna

4.3.2 ***Trigger:***

Pada saat pengguna meng-Klik *text box* akan muncul keyboard, lalu pengguna akan menuliskan barang yang ingin dicari, lalu pengguna akan meng-Klik logo search setelah itu, barang terkait akan bermunculan, setelah pengguna meng-Klik barang yang diinginkan, maka muncul detail barang tersebut.

#### 4.3.3 ***Input:***

Data yang diinputkan oleh pengguna pada saat melakukan pencarian barang adalah barang-barang yang terkait dengan part sepeda, jenis sepeda dan lainnya.

#### 4.3.4 ***Output:***

Data yang keluar pada saat pengguna melakukan pencarian adalah barang-barang yang terkait dengan pencarian dan rekomendasi barang lainnya. Pada saat pengguna mengklik barang yang diinginkan dari daftar barang yang dicari, maka keluarlah detail barang yang berisi gambar, harga, berat, ulasan dan yang lainnya dari barang tersebut

#### 4.3.5 ***Skenario Utama:***

Skenario ideal yang terjadi saat fitur ini dieksekusi adalah pengguna melakukan pencarian barang dan keluar daftar barang-barang yang terkait dan pengguna menemukan barang yang dicari lalu menuju detail barang.

*4.3.5.1 Prakondisi: Pengguna melakukan pengetikan pencarian pada text box search*

*4.3.5.2 Pascakondisi: Setelah logo search di Klik, maka keluarlah daftar barang yang terkait dengan pencarian*

*4.3.5.3 Langkah-langkah:*

- Pengguna meng-Klik *text box search* pada aplikasi
- Pengguna mengetikkan barang yang ingin dicari
- sistem mengeluarkan daftar barang yang terkait pencarian
- Pengguna meng-Klik suatu barang dalam daftar
- sistem mengeluarkan detail barang yang diminta oleh pengguna

#### 4.3.6 ***Skenario eksepsional 1:***

Skenario yang akan terjadi jika terjadi kesalahan ketika fitur ini dieksekusi adalah sistem tidak dapat mengeluarkan apa yang pengguna cari karena beberapa faktor seperti barang tidak ada, kesalahan penulisan pencarian, dan hilangnya koneksi internet pengguna

4.3.6.1 *Prakondisi: pengguna melakukan pengetikan pencarian pada text box search*

4.3.6.2 *Pascakondisi: sistem tidak dapat mengeluarkan apa yang diminta oleh pengguna*

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

- Pengguna meng-Klik *text box search* pada aplikasi
- Pengguna mengetikkan barang yang ingin dicari
- sistem tidak dapat mengeluarkan apa yang diminta oleh pengguna

## **4.4 Pengiriman dan Pembayaran Barang**

### **4.4.1 Deskripsi:**

Pengguna melakukan pembayaran dengan cara memilih jenis pembayaran setelah produk dimasukkan kedalam keranjang belanja dan telah mengisi spesifikasi pengiriman yang berisi alamat, durasi, ekspedisi yang akan digunakan

### **4.4.2 Trigger:**

Fitur akan dieksekusi pada saat pengguna meng-Klik checkout pada keranjang belanja

### **4.4.3 Input:**

Pada saat setelah melakukan checkout, pengguna menginputkan jenis pengiriman, ekspedisi pengiriman, jenis pembayaran dengan cara memilih opsi yang tersedia

### **4.4.4 Output:**

Keluaran fitur ini adalah page pengiriman dan pembayaran yang berisi jenis pengiriman, ekspedisi pengiriman, jenis pembayaran.

#### 4.4.5 *Skenario Utama:*

Skenario ideal yang terjadi jika fitur ini dieksekusi adalah setelah pengguna meng-klik checkout, maka akan langsung menuju page pengiriman dan pembayaran barang yang berisi jenis pengiriman, ekspedisi pengiriman, jenis pembayaran lalu pengguna memilih opsi yang tersedia lalu melakukan pembayaran.

*4.4.5.1 Prakondisi: Pengguna meng-Klik checkout saat sudah selesai memilih barang yang akan dibeli pada keranjang belanja*

*4.4.5.2 Pascakondisi: pengguna memilih opsi jenis pengiriman, ekspedisi pengiriman, jenis pembayaran dan melakukan pembayaran dengan cara meng-Klik buy now*

*4.4.5.3 Langkah-langkah:*

- Pengguna melakukan checkout pada keranjang belanja
- sistem akan meneruskan dengan menampilkan halaman pengiriman dan pembayaran
- pengguna akan memilih opsi jenis pengiriman, ekspedisi pengiriman, jenis pembayaran
- setelah semua data dimasukkan dengan benar, maka pengguna akan meng-Klik *buy now* dan melakukan pembayaran

#### 4.4.6 *Skenario eksepsional 1:*

Skenario yang akan terjadi jika fitur ini dieksekusi adalah terjadi kesalahan dalam memilih bank, ekspedisi tidak tersedia dari waktu yang telah dipilih

*4.4.6.1 Prakondisi: pengguna lanjut ke halaman pengiriman dan pembayaran*

*4.4.6.2 Pascakondisi: sistem tidak dapat menampilkan ekspedisi yang diminta oleh pengguna, dan terjadinya kesalahan dalam memilih bank*

*4.4.6.3 Langkah-langkah:*

- Pengguna melakukan checkout
- sistem mengeluarkan halaman pengiriman dan pembayaran
- pengguna memilih jenis pengiriman dengan durasi 1 hari
- sistem tidak dapat menampilkan ekspedisi karena tidak ada yang tersedia

## 4.5 Forum Diskusi

### 4.5.1 *Deskripsi:*

Forum diskusi berisikan kumpulan pertanyaan dari admin maupun pengguna, dan dapat ditanggapi oleh admin maupun pengguna.

### 4.5.2 *Trigger:*

Ketika tombol forum diskusi di tekan, maka akan menampilkan pertanyaan pertanyaan serta tanggapan dari admin maupun pengguna, atau menambahkan pertanyaan dengan menekan tombol add discussion.

### 4.5.3 *Input:*

Pengguna mengajukan pertanyaan atau admin menyatakan pengumuman.

### 4.5.4 *Output:*

Sistem menampilkan tanggapan, jika di tanggapi, dan akan menampilkan beberapa pertanyaan atau pengumuman yang lainnya.

### 4.5.5 *Skenario Utama:*

Pengguna masuk ke halaman forum diskusi kemudian mengajukan pertanyaan ke dalam forum diskusi

4.5.5.1 *Prakondisi:* Sistem menampilkan halaman forum diskusi

4.5.5.2 *Pascakondisi:* Sistem menampilkan halaman forum diskusi

4.5.5.3 *Langkah-langkah:*

- Pengguna masuk ke dalam forum diskusi
- Pengguna menekan tombol add discussion dan mengetikkan pertanyaan pada kolom
- Pengguna menekan tombol post forum
- Sistem menampilkan forum discussion yang baru saja di tambahkan

#### 4.5.6 *Skenario eksepsional 1:*

Pengguna masuk ke halaman forum diskusi kemudian menanggapi salah satu topik diskusi.

4.5.6.1 *Prakondisi:* Sistem menampilkan halaman forum diskusi

4.5.6.2 *Pascakondisi:* Sistem menampilkan halaman forum diskusi

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

- Pengguna masuk kedalam forum diskusi
- Pengguna menekan tombol replies dibawah topik yang ingin di tanggapi
- Pengguna mengetikkan tanggapannya
- Sistem menampilkan kembali halaman diskusi



## 5. Requirements Nonfungsional

### 5.1 Atribut Kualitas

- Keandalan  
Aplikasi ini dapat digunakan 24 sejam sehari asalkan memiliki koneksi internet.
- Ketersediaan  
Pemilik toko/admin dapat membuat postingan suatu barang yang akan dijual.
- Keamanan  
keamanan user dan admin terjaga karena memiliki username dan kata sandi pada saat mendaftar dan disimpan di database
- Maintainability  
Aplikasi ini tidak terlalu memerlukan maintenance yang berlebih, hanya perlu untuk meng-*Upgrade* database toko dan melakukan perawatan server
- Portability  
Untuk saat ini sistem/aplikasi hanya dapat diakses di smartphone berbasis android.

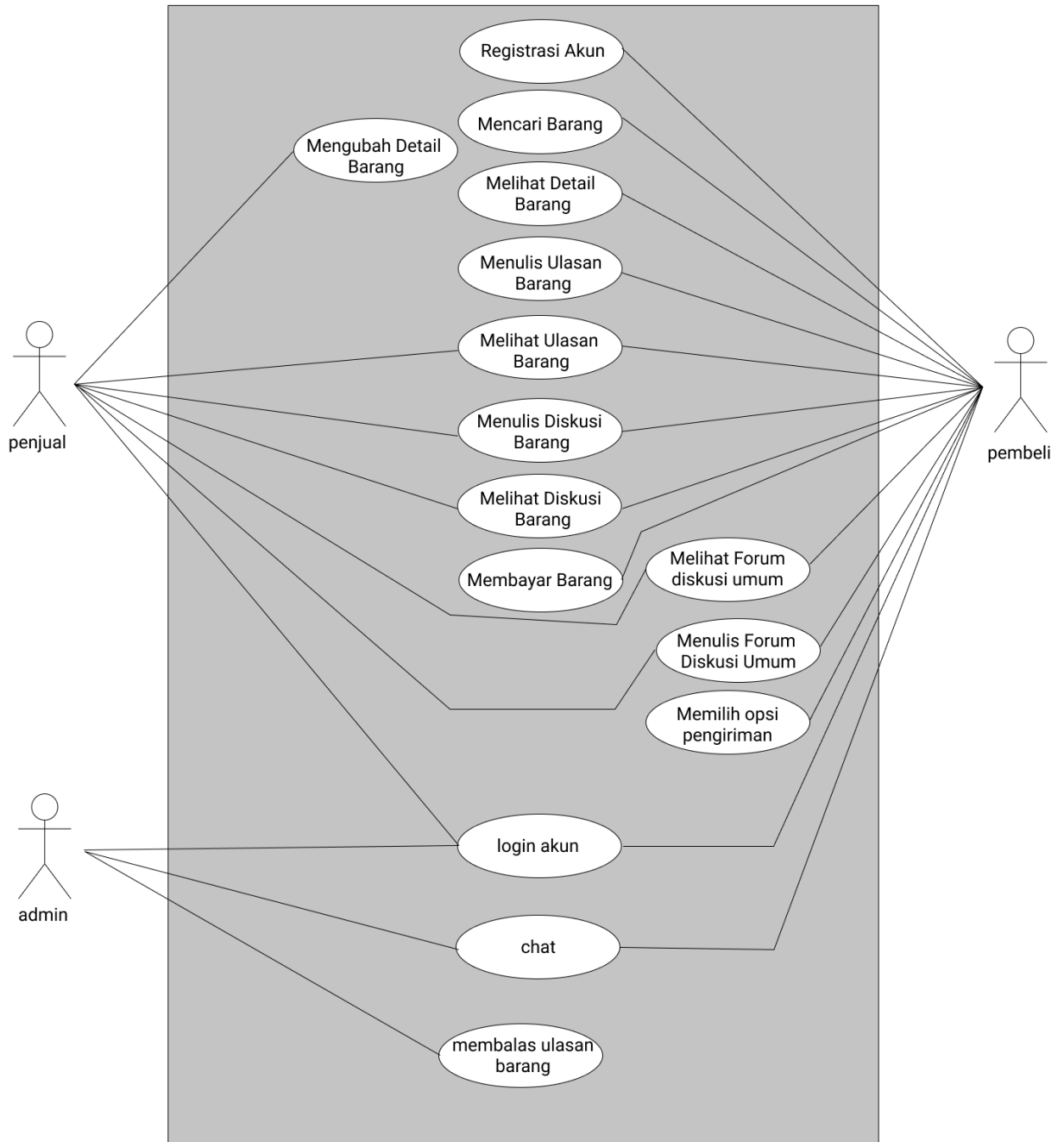
### 5.2 Requirements Legal

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- *Splash screen* : elemen kontrol grafis yang terdiri dari jendela yang berisi gambar, logo, dan versi perangkat lunak saat ini.
- *Login* : proses di mana seseorang memperoleh akses ke sistem komputer dengan mengidentifikasi dan mengautentikasi diri mereka sendiri
- *Password* : kata sandi
- *Username* : nama pengguna
- *Textbox* : kotak untuk diisi tulisan
- *Chat* : obrolan
- *Checkout* : tahap terakhir sebelum melakukan pembayaran
- *Shipment* : pengiriman
- *Payment* : pembayaran
- *Upgrade* : meningkatkan
- *Smartphone* : perangkat seluler yang menggabungkan fungsi komputasi seluler dan seluler menjadi satu kesatuan.
- *Search* : cari
- *Logout* : proses ketika mereka selesai menggunakan sistem dengan mengetik perintah atau meng-klik tombol tertentu
- *Retype Password* : Menulis ulang kata sandi
- *Admin* : seorang administrator sistem

## Lampiran B: Analysis Models

- Use case diagram



- **Class diagram**

