

# SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION (SRS)

Website E-Commerce Furniture

No.	NIM	Nama
1.	3411201065	Yosep Setiawan
2.	3411201068	Siti Nurrokhimah
3.	3411201071	Zalfa Salsabila M.
4.	3411201075	Ilham Pratama P.
5.	3411201088	Reza Fahrezi R.

# Daftar Isi

<b>Daftar Isi .....</b>	<b>1</b>
<b>Bab I Introduction .....</b>	<b>2</b>
1.1 Purpose.....	2
1.2 Intended Audience and Reading Suggestions.....	2
1.3 Project Scope .....	3
1.4 References .....	3
<b>Bab II Overall Description .....</b>	<b>0</b>
2.1               Organitations .....	0
2.2               Product Perspective .....	0
2.3               User Classes and Characteristics .....	0
2.4               Operating Environment .....	1
2.5               Design and Implementation Constrains (optional) .....	1
<b>Bab III Functional Requirements.....</b>	<b>2</b>
3.1 Detailed Functional Requirements .....	2
3.2 Use Case Diagram .....	3
3.3 Use Case Scenario .....	4
<b>Bab IV Non Functional Requirements.....</b>	<b>16</b>
4.1 Performance Requirements (optional) .....	17
4.2 Safety Requirements (optional) .....	17
4.3 Software Quality Attributes (optional) .....	17
<b>Bab V Data Requirements.....</b>	<b>19</b>
4.1 Input .....	19
4.2               Output .....	20
<b>Bab VI Interface Requirements.....</b>	<b>21</b>
4.1 User Interface .....	21
4.2 Hardware Interface .....	21
4.3 Software Interface.....	21
4.4 Communication Interface.....	22

# **Bab I Introduction**

## **1.1 Purpose**

Perkembangan internet yang sedemikian pesat dalam satu dekade belakangan ini ternyata secara signifikan mengubah perilaku pengusaha dalam memasarkan produk barang dan layanannya. Supermarket yang dulu hanya terdiri dari toko offline, yang mana untuk menjangkaunya kita harus menempuh jarak (yang terkadang jauh) dan juga memerlukan waktu.

Di tengah situasi itu, internet kemudian muncul sebagai media komunikasi antara individu yang satu dengan yang lain. Berkat internet, orang juga mulai mengenal pembuatan situs web, bahkan sekarang ini ada aplikasi. Peluang ini kemudian dipahami oleh para pakar bahwa kita bisa memasarkan produk dengan memanfaatkan internet. Dari sinilah awal mulanya perangkat lunak e-commerce berasal.

E-commerce adalah perdagangan yang juga dikenal sebagai perdagangan elektronik atau perdagangan internet yang mengacu pada pembelian dan penjualan barang atau jasa menggunakan situs web di internet, dan transfer uang dan data untuk melakukan transaksi ini. E-commerce sering digunakan untuk merujuk pada penjualan produk fisik secara online, juga dapat menggambarkan segala jenis transaksi komersial yang difasilitasi melalui internet. E-commerce sendiri merujuk secara khusus pada transaksi barang dan jasa.

Disini aplikasi E-Commerce bertema Furniture dibuat untuk memenuhi kebutuhan konsumen untuk dapat membeli furniture-furniture agar lebih cepat dan mudah.

## **1.2 Intended Audience and Reading Suggestions**

Projek pembuatan aplikasi E-Commerce ini ditujukan kepada bagian perusahaan daerah bekerja dalam bidang pendataan. Pegawai yang disarankan untuk menangani Server side aplikasi ini adalah seorang yang sudah cukup paham mengenai penanganan dasar database.

Sedangkan aplikasi E-Commerce bertema Furniture ini sendiri ditujukan untuk para produsen pembuat furniture agar lebih memudahkannya dalam menjual dan pemasaran produk

buatannya, dan ditujukan juga untuk para konsumen yang sedang mencari dan membutuhkan furniture

### **1.3 Project Scope**

Ruang lingkup untuk PL ini sendiri menjangkau semua elemen masyarakat. Sementara untuk manfaatnya sendiri adalah sebagai berikut :

1. Membuat analisa dan percangan aplikasi berbasis online guna memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan akan furniture.
2. Membuat perancangan aplikasi yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.
3. Sebagai sarana peluang usaha bagi masyarakat.
4. Sebagai sarana untuk memajukan negara Indonesia sebagai negara maju akan teknologi.
5. Untuk meningkatkan produktivitas produksi furniture dari para produsen furniture.

### **1.4 References**

1. Standar IEEE nomor ANSI / IEEE Std 1058.1-1987 (*reaffirmed* 1993), 9 Februari 2015.
2. <http://www.lazada.co.id>
3. <http://www.bhinneka.com>
4. <http://www.ebay.com>
5. <http://www.amazon.com>

## **Bab II Overall Description**

### **2.1 Organitations**

#### **➤ Visi Organisasi :**

Menjadi penghasil perabotan terdepan secara global dengan kualitas produk terbaik yang didukung oleh teknologi terkini.

#### **➤ Misi Organisasi :**

1. Menjadi yang terdepan di industry pembuatan mable.
2. Membangun budaya kerja yang baik dan mendukung kesejahteraan karyawan untuk menuju kedalam kualitas yang baik.
3. Memberikan jaminan terhadap kepuasan pelanggan

### **2.2 Product Perspective**

Dari sudut pandang kami, aplikasi E-Commerce sangat dibutuhkan dikarenakan sekarang sudah memasuki zaman kemajuan teknologi dimana segala sesuatu dilakukan dengan praktis dan efisien. Oleh karena itu diperlukan sebuah prosedur yang sederhana, mudah, dan ringkas agar customer dapat dengan mudah melihat barang dan harga yang terdapat di toko kami.

Kemudian manfaat yang dirasakan dari aplikasi tersebut, sebagai berikut:

- 1 Memudahkan proses pembelian.
- 2 Menyediakan informasi barang secara akurat.
- 3 Pelayanan administratif yang disarankan masyarakat menjadi lebih banyak dan transparan.

### **2.3 User Classes and Characteristics**

User atau pengguna yang akan terlibat dalam menggunakan e-commerce adalah:

- 1 Admin, Produsen Furniture : Bisa menggunakan untuk mengedit data barang, yang di akses di database.
- 2 Customer : Bisa mengsubmit, mengedit data diri

## **2.4 Operating Environment**

Client Server System : Apache Web Server

Operating system : Web-Based program

Aplikasi DataBase : MySQL

Platform : VSCode, Sublime

Bahasa Pemrograman : Java, PHP, html

Untuk Persyaratan Sistem sendiri, Bisa disemua browser yang mendukung html.

## **2.5 Design and Implementation Constrains (optional)**

Dan pada sistem ini mungkin perlu dikembangkan lagi seperti:

- 1 Bisa diinstal ke perangkat selular (handphone).
- 2 menambahkan fitur penawaran harga.

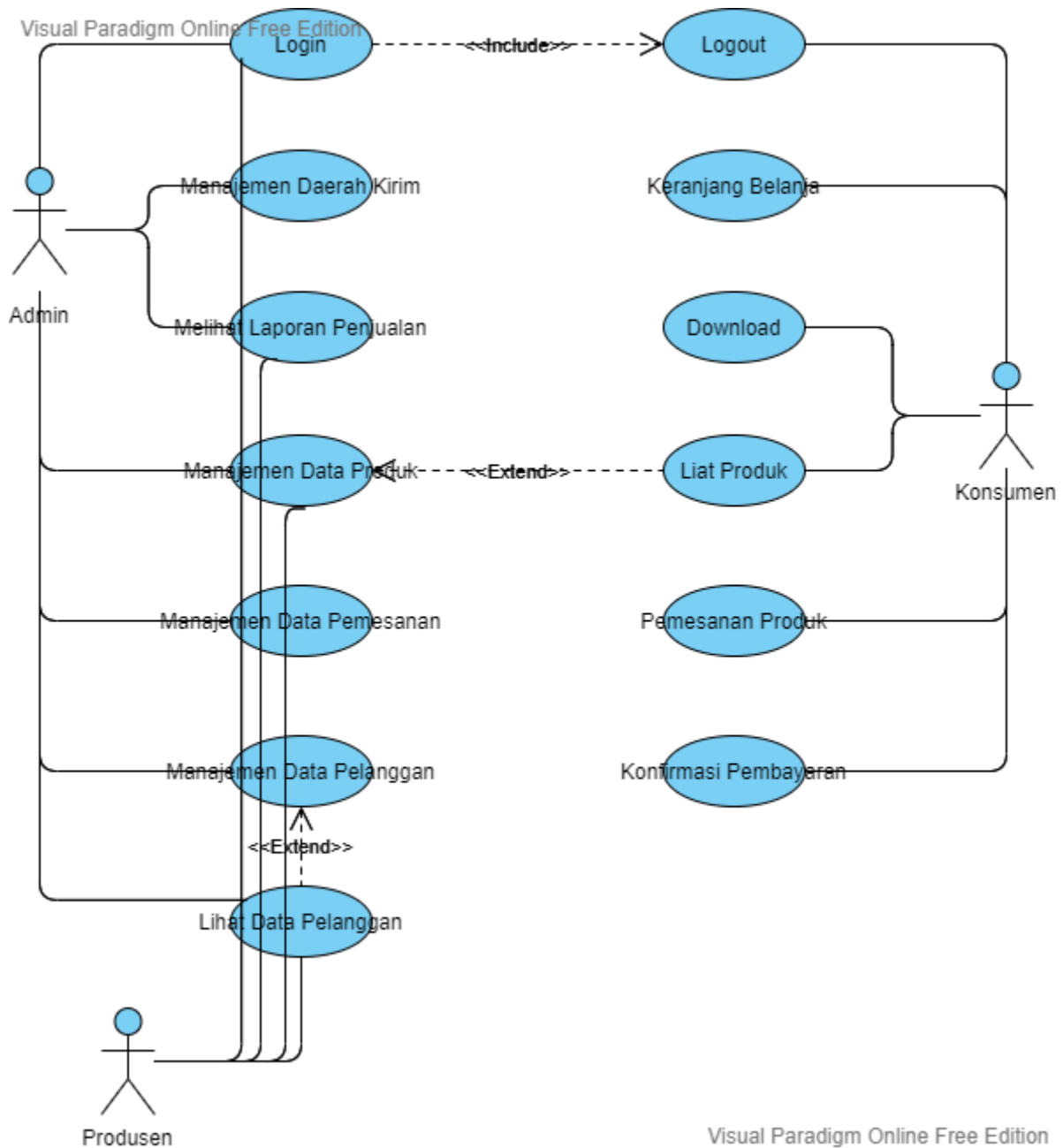
## Bab III Functional Requirements

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja / layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh PL, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

### 3.1 Detailed Functional Requirements

1. Input barang dari *user* produsen furniture dan admin.
2. Pembelian barang dari user individu / *customer*.
3. Perhitungan jumlah pembelian barang furniture dari *user* individu / *customer*.
4. Pendaftaran untuk *user* yang ingin menggunakan fasilitas sistem.
5. Kustomisasi penawaran untuk *user* individu sesuai dengan minat dan kebutuhan *user* individu.
6. Akomodasi untuk *user* bisnis yang menjual barang dalam jumlah besar. Untuk masing-masing fungsi diatas akan dijelaskan secara mendetil sebagai berikut:
  - Input barang: sistem menerima input data barang dari user produsen dan admin, lengkap dengan gambar dari tiap barang furniture.
  - Pembelian barang dari user individu / *customer* : sistem mencatat barang-barang yang dipilih oleh user individu untuk dibeli, dan mencatat segala detil pembelian, seperti jumlah barang yang dibeli.
  - Perhitungan jumlah pembelian barang dari user individu / *customer* : melakukan perhitungan terhadap harga total dari semua barang yang dibeli.
  - Pendaftaran untuk user yang ingin menggunakan fasilitas sistem : mencatat data lengkap dari user individu dan user produsen untuk keperluan administrasi serta pengiriman barang.
  - Kustomisasi penawaran untuk user sesuai dengan minat dan kebutuhan user : mencatat dan merekam minat dan kebutuhan dari user sehingga dapat memberikan penawaran yang tepat pada user.
  - Akomodasi untuk user bisnis yang ingin menjual barang dalam jumlah besar : menyediakan admin *control panel* untuk user produsen yang menawarkan produk furniture, lengkap dengan fasilitas untuk melakukan penawaran.

### 3.2 Use Case Diagram



Gambar 1. Usecase diagram e-commerce



### 3.3 Use Case Scenario

*Tabel 1. usecase scenario login*

<i>Use Case</i>	<i>Login</i>
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin, Produsen dan Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	<i>Sistem E-Commerce.</i>
<i>Description</i>	<i>Use case login dapat digunakan Admin, Produsen Furniture, Konsumen untuk masuk halaman utama sistem E-Commerce dengan menulis username dan password pada form login.</i>
<i>Pre Condition</i>	<i>1. Admin, Produsen Furniture, Konsumen membuka aplikasi. 2. Menampilkan halaman aplikasi E-Commerce Furniture.</i>
<i>Flow Of Event</i>	<i>1. Pilih menu login. 2. Memasukkan username dan password pada form login. 3. Sistem akan memvalidasi username dan password yang terdapat pada database. 4. Sistem menampilkan halaman utama user</i>
<i>Extentions</i>	<i>4a. Jika data tidak sesuai maka akan tampil alert "username dan password salah". 4b. Jika data sesuai akan menampilkan halaman utama (home) aplikasi E-Commerce Furniture.</i>
<i>Post Condition</i>	<i>1. Menampilkan halaman utama (home) sistem E-Commerce.</i>

*Tabel 2. usecase scenario lihat laporan penjualan*

<i>Use Case</i>	<i>Melihat laporan Penjualan</i>
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin dan Produsen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	<i>Sistem E-Commerce.</i>

<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>admin</i> , dan <i>Produsen Furniture</i> untuk melihat laporan penjualan semua penjualan per tanggal, per bulan dan per tahun.
<i>Pre Condition</i>	1. <i>Admin</i> , dan <i>Produsen Furniture</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i> . 2. Menampilkan halaman aplikasi sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Flow Of Event</i>	1. <i>Login</i> terlebih dahulu. 2. <i>Admin</i> memilih menu <i>admin</i> dan <i>Produsen Furniture</i> memilih menu <i>Produsen</i> 3. Sistem menampilkan halaman <i>admin</i> , dan <i>Produsen Furniture</i> . 4. <i>Admin</i> dan <i>Produsen Furniture</i> memilih menu “Laporan Penjualan”. 5. Sistem menampilkan laporan penjualan. 6. <i>Admin</i> dan <i>Produsen Furniture</i> dapat memilih kondisi laporan untuk per hari, per bulan, per tahun, per pelanggan, per produk.
<i>Extentions</i>	-
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan laporan penjualan.

*Tabel 3. usecase scenario manajemen data pesanan*

<i>Use Case</i>	Manajemen Data Pesanan
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>Admin</i> untuk memantau setiap <i>pesanan</i> yang masuk. <i>Admin</i> dapat mengubah status pemesanan setiap <i>pesanan detail</i> sesuai dengan ketentuan atau status konfirmasi yang berlaku.

<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Admin</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi Sistem <i>E-Commerce</i>.</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Login</i> terlebih dahulu.</li> <li>2. <i>Admin</i> memilih menu <i>Admin</i>.</li> <li>3. Sistem menampilkan halaman <i>Admin</i>.</li> <li>4. <i>Admin</i> memilih menu “<i>Pemesanan</i>”.</li> <li>5. Sistem menampilkan seluruh <i>list</i> pemesanan.</li> <li>6. <i>Admin</i> dapat melihat semua pemesanan dengan rincian dan status pemesanan yang telah terjadi melalui status konfirmasi pembayaran. Jika pelanggan sebelumnya telah melakukan konfirmasi pembayaran atau konfirmasi return melalui menu konfirmasi pembayaran, maka <i>Admin</i> dapat merubah status pemesanan sesuai dengan kondisi yang ada dengan memilih tombol “ubah status”</li> <li>7. Sistem menampilkan halaman ubah status. <i>Admin</i> dapat merubah status pemesanan yang bersifat sementara dengan kondisi yang ada dengan memilih <i>dropdown</i> pada <i>form</i> ubah status, lalu pilih tombol “<i>update</i>”.</li> <li>8. Sistem menampilkan halaman pemesanan dengan status terbaru.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	8a. Jika <i>Admin</i> ingin membatalkan aksi, <i>Admin</i> dapat memilih tombol “batal”.
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan semua <i>list</i> pemesanan yang telah terjadi.

*Tabel 4. usecase scenario manajemen data produk*

<i>Use Case</i>	Manajemen Data Produk
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .

<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>admin</i> untuk melihat, mengubah, menambah, dan menghapus data produk.
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Admin</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i></li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Login</i> terlebih dahulu.</li> <li>2. <i>Admin</i> memilih menu <i>admin</i>.</li> <li>3. Sistem menampilkan halaman <i>admin</i>.</li> <li>4. <i>Admin</i> memilih menu “Produk”.</li> <li>5. Sistem menampilkan halaman Produk.</li> <li>6. <i>Admin</i> dapat menambah produk dengan terlebih dahulu memilih <i>dropdown</i> kategori produk yang ada pada <i>form</i> kategori produk lalu mengisi data keterangan pada <i>form</i> produk yang telah disediakan dan pilih tombol “tambah”.</li> <li>7. <i>Admin</i> dapat menghapus produk dengan memilih produk yang ada pada <i>list</i> produk, lalu pilih tombol “hapus”.</li> <li>8. Sistem menampilkan data informasi produk terbaru.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	-
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan data informasi produk terbaru.

*Tabel 5. usecase scenario manajemen data pelanggan*

<i>Use Case</i>	Manajemen Data Pelanggan
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>admin</i> untuk melihat, menghapus dan dapat mengubah biodata serta melihat data pemesanan dan penjualan para pelanggan yang sudah mendaftar pada <i>website</i> .
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Admin</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> </ol>

<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Login</i> terlebih dahulu.</li> <li>2. <i>Admin</i> memilih menu <i>admin</i></li> <li>3. Sistem menampilkan halaman <i>admin</i></li> <li>4. <i>Admin</i> memilih menu “Pelanggan”</li> <li>5. Sistem menampilkan <i>list</i> data pelanggan yang telah terdaftar.</li> <li>6. <i>Admin</i> dapat melihat atau mengubah data pelanggan dengan memilih tombol “edit”.</li> <li>7. <i>Admin</i> mengisi data baru yang akan diubah, lalu memilih tombol “update”.</li> <li>8. Sistem menampilkan data baru yang sudah diubah.</li> <li>9. <i>Admin</i> dapat melihat pemesanan dan pembelian yang dilakukan oleh pelanggan dengan memilih tombol “pemesanan”.</li> <li>10. <i>Admin</i> dapat menghapus <i>account</i> pelanggan dengan memilih tombol “hapus” ke pelanggan yang akan dituju.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	7a. <i>Admin</i> dapat membatalkan aksi dengan memilih tombol “batal”.
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan <i>list</i> data pelanggan

*Tabel 6. usecase scenario manajemen daerah kirim*

<i>Use Case</i>	Manajemen Daerah Kirim
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>admin</i> untuk mengubah dan menambahkan data kota pengiriman beserta harga kirim setiap kota bersangkutan.

<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Admin</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Login</i> terlebih dahulu.</li> <li>2. <i>Admin</i> memilih menu <i>admin</i>.</li> <li>3. Sistem menampilkan halaman <i>admin</i>.</li> <li>4. <i>Admin</i> memilih menu “Pengaturan Pengiriman”.</li> <li>5. Sistem menampilkan <i>list</i> kota tujuan beserta harga kirim.</li> <li>6. <i>Admin</i> dapat mengubah data atau harga dari kota tujuan yang terpilih dengan memilih tombol “<i>edit</i>”.</li> <li>7. <i>Admin</i> mengisi data baru yang akan diubah, lalu memilih tombol “<i>edit</i>”.</li> <li>8. Sistem menampilkan data baru yang sudah diubah.</li> <li>9. <i>Admin</i> dapat menambah kota tujuan pengiriman dengan mengisi <i>textbox</i> yang telah tersedia beserta harga kirim lalu memilih tombol “<i>add</i>”</li> </ol>
<i>Extentions</i>	-
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan <i>list</i> data kota pengiriman.

*Tabel 7. usecase scenario keranjang belanja*

<i>Use Case</i>	<b>Keranjang Belanja</b>
<i>Primary Aktor</i>	<i>Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i>
<i>Description</i>	<i>Konsumen</i> dapat mendaftarkan data dirinya yaitu dengan cara mengisi <i>form</i> pendaftaran peserta terlebih dahulu yang terdapat pada sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Konsumen</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> </ol>

<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Konsumen</i> memilih produk yang akan dibeli pada aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Sistem menampilkan <i>form</i> pelanggan lama yang sudah terdaftar dan baru untuk yang belum terdaftar.</li> <li>3. <i>Konsumen</i> mengisi data pribadi pada <i>form</i> pendaftaran pelanggan baru.</li> <li>4. Sistem menampilkan konfirmasi sukses dan membuka menu keranjang belanja.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4a. Jika data tidak lengkap akan menampilkan <i>alert</i> "Maaf Pengisian data kurang lengkap, silahkan masukkan kembali".</li> <li>4b. Jika data lengkap akan disimpan dalam <i>database</i> pelanggan dan akan menampilkan <i>alert</i> "Terima kasih telah mendaftar"</li> </ol>
<i>Post Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung yang telah melakukan pembelian produk wajib mendaftar dengan menyerahkan data diri untuk melakukan transaksi pemesanan dan pembelian untuk menjadi pelanggan dari CV. Al-Rusdak.</li> <li>2. Keluar dari menu registrasi</li> </ol>

*Tabel 8. usecase scenario lihat produk*

<i>Use Case</i>	Melihat Produk
<i>Primary Aktor</i>	<i>Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh aktor konsumen yang berkaitan dengan sistem ini untuk melihat setiap informasi produk.
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i></li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor memilih kategori produk yang ada pada kolom produk lalu memilih produk yang akan ditampilkan.</li> </ol>

	2. Sistem menampilkan halaman produk yang dipilih.
<i>Extentions</i>	-
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan halaman jnfomasi produk.

*Tabel 9. usecase scenario pemesanan*

<i>Use Case</i>	Melakukan Pemesanan
<i>Primary Aktor</i>	<i>Konsumen.</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh member untuk memesan produk yang akan dipesan.
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Member membuka aplikasi <i>E-Commerce</i> .</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce</i> .</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Member</i> memilih produk yang akan dipesan lalu memilih tombol “pemesanan”.</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman keranjang belanja.</li> <li>3. <i>Member</i> dapat melihat setiap produk yang akan dipesan di halaman keranjang belanja. Jika <i>member</i> ingin mengubah jumlah dari produk yang akan dipesan, member mengisi jumlah produk yang di <i>form</i> banyaknya, lalu pilih tombol “<i>update</i>”.</li> <li>4. Masukan <i>username</i> dan <i>password</i> /<i>login</i>.</li> <li>5. Sistem menampilkan informasi halaman belanja terbaru.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3a. <i>Member</i> dapat kembali memilih produk lainnya dengan memilih tombol “kembali berbelanja”.</li> <li>3b. <i>Member</i> dapat membatalkan pesanan atau mengosongkan keranjang belanja dengan memilih tombol “kosongkan”.</li> </ol>
<i>Post Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan halaman keranjang belanja.</li> <li>2. Kembali ke halaman utama.</li> </ol>



Tabel 10. usecase scenario pembayaran

Use Case	Metode Pembayaran
Primary Aktor	Konsumen
Supporting Aktor	Sistem <i>E-Commerce</i> .
Description	<i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh Konsumen untuk melanjutkan langkah dari proses pemesanan ke proses sistem pembayaran.
Pre Condition	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsumen membuka aplikasi <i>E-Commerce</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce</i></li> </ol>
Flow Of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masuk ke menu produk.</li> <li>2. Pemesanan produk di keranjang belanja masih berlanjut.</li> <li>3. Ketika Pelanggan sudah sesuai dengan data produk yang akan dipesan, Pelanggan dapat memilih tombol “<i>checkout</i>”.</li> <li>4. Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i>.</li> <li>5. Konsumen akan diberikan persyaratan dan ketentuan dalam transaksi ini, pelanggan diharapkan membaca dan mengerti dengan seksama prosedur transaksi yang telah ada. Jika pihak konsumen telah membaca dan menyetujui dengan persyaratan yang ada, maka pelanggan memilih tombol “setuju”.</li> <li>6. Sistem menampilkan halaman pemilihan kota tujuan pengiriman pemesanan. Di halaman ini tertera data kota beserta harga kirim dengan memilih <i>dropdown</i> pada <i>form</i> kota tujuan. Jika sudah, konsumen memilih tombol “selanjutnya”. Setelah langkah ini dilakukan pelanggan di minta untuk memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar. Jika sudah, konsumen memilih tombol “pemesanan selesai”.</li> <li>7. Konsumen dapat membayar melalui pembayaran transfer</li> </ol>

	<p>ke rekening.</p> <p>8. Sistem menampilkan salinan dari <i>e-mail</i> konfirmasi yang akan dikirim juga ke <i>e-mail</i> konsumen.</p>
<i>Extentions</i>	8a. Jika konsumen ingin ke menu sebelumnya, konsumen memilih tombol “kembali”.
<i>Post Condition</i>	<p>1. Menampilkan halaman keranjang belanja.</p> <p>2. Menampilkan halaman salinan <i>e-mail</i> konfirmasi pesanan.</p> <p>3. Kembali ke halaman utama.</p>

*Tabel 11. usecase scenario konfirmasi pembayaran*

<i>Use Case</i>	Konfirmasi Pembayaran
<i>Primary Aktor</i>	<i>Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	<i>Sistem E-Commerce.</i>
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh pelanggan untuk konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan terhadap pesannya.
<i>Pre Condition</i>	<p>1. Konsumen membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</p> <p>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</p>
<i>Flow Of Event</i>	<p>1. Konsumen memilih ke menu “konfirmasi Pembayaran”</p> <p>2. Konsumen dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi pesan dalam <i>form</i> tersebut kemudian memilih tombol “kirim” yang ada pada kolom konfirmasi pembayaran yang akan masuk ke <i>email admin</i>.</p>
<i>Extentions</i>	
<i>Post Condition</i>	<p>1. Menampilkan halaman <i>list</i> pesanan</p> <p>2. Kembali ke halaman utama.</p>

*Tabel 12. usecase scenario melihat daftar pelanggan*

<i>Use Case</i>	Melihat Daftar Pelanggan
<i>Primary Aktor</i>	<i>Produsen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini digunakan <i>Produsen Furniture</i> untuk melihat daftar pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan/konsumen.
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Produsen</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Login</i> terlebih dahulu.</li> <li>2. <i>Produsen Furniture</i> memilih <i>Produsen</i></li> <li>3. Sistem menampilkan halaman <i>Produsen</i></li> <li>4. <i>Produsen Furniture</i> memilih menu “pelanggan”</li> <li>5. Sistem menampilkan <i>list</i> data pelanggan yang terdaftar.</li> <li>6. <i>Produsen Furniture</i> dapat melihat pembelian yang dilakukan pelanggan dengan memilih tombol “detail”.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	-.
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan <i>list</i> data pelanggan.

*Tabel 13. usecase scenario lihat katalog*

<i>Use Case</i>	Melihat Katalog
<i>Primary Aktor</i>	<i>Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	Sistem <i>E-Commerce</i> .
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh aktor konsumen yang berkaitan dengan sistem ini untuk melihat setiap informasi produk.
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. konsumen membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i></li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i></li> </ol>

<i>Flow Of Event</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. konsumen memilih menu <i>download</i> katalog yang ada pada menu dalam sistem.</li> <li>2. konsumen mendownload katalog</li> <li>3. Sistem menampilkan data katalog.</li> </ol>
<i>Extentions</i>	-
<i>Post Condition</i>	1. Menampilkan halaman jnfomasi produk.

*Tabel 14. usecase scenario logout*

<i>Use Case</i>	<i>Logout</i>
<i>Primary Aktor</i>	<i>Admin, Produsen Furniture dan Konsumen</i>
<i>Supporting Aktor</i>	<i>Sistem E-Commerce.</i>
<i>Description</i>	<i>Use case ini memungkinkan admin, Produsen Furniture, dan Konsumen untuk keluar dari sistem.</i>
<i>Pre Condition</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>admin, Produsen Furniture, dan Konsumen</i> membuka aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>2. Menampilkan halaman aplikasi <i>E-Commerce Furniture</i>.</li> <li>3. <i>admin, Produsen Furniture, dan Konsumen</i> harus login terlebih dahulu.</li> </ol>
<i>Flow Of Event</i>	<i>Use case ini dimulai pada saat admin, Produsen Furniture, dan Konsumen berkeinginan untuk keluar dari sistem.</i>
<i>Extentions</i>	<i>Untuk melakukan logout admin, Produsen Furniture, dan Konsumen hanya perlu memilih menu “Logout”.</i>
<i>Post Condition</i>	<i>Keluar dari sistem E-Commerce.</i>

## Bab IV Non Functional Requirements

Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.

Berdasarkan kebutuhan fungsional dapat diketahui kebutuhan non fungsional adalah sebagai berikut:

1. Perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat menggunakan sistem pelayanan administrasi masyarakat yaitu komputer atau laptop dengan spesifikasi minimum Intel Celeron dan RAM 2GB
2. Kebutuhan Hardisk 10 GB untuk menyimpan data
3. Printer untuk mencetak laporan
4. Sistem operasi Windows 7
5. Security/Keamanan:

Sistem informasi ini dibangun dengan keamanan yang dibuat dengan mengatur hak akses sesuai dengan level aksesnya dengan menggunakan username dan password pada form login. Dibutuhkan pemberitahuan bila terjadi kesalahan dalam pengisian form.

1. Berbasis website
2. Memiliki jaringan internet
3. Memiliki layanan hosting
4. Interface/Antarmuka :

Berdasarkan kebutuhan pengguna, antarmuka diharapkan bersifat *user friendly*, yaitu sistem informasi ini dibuat sederhana dan mudah dimengerti sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan saat menggunakan sistem informasi.

5. Operasional:

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk dapat menggunakan sistem informasi ini adalah perambah. Perambah merupakan alat yang digunakan untuk mengakses sistem. Perambah yang dapat digunakan contohnya, Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera Browser

#### **4.1 Performance Requirements (optional)**

Performance Requirements atau Persyaratan kinerja biasanya terdiri dari serangkaian kriteria yang menetapkan bagaimana hal-hal harus dilakukan atau standar yang harus dicapai dalam serangkaian keadaan tertentu.

Performance Requirements pada Software ini diantaranya:

1. Pada sistem e-furniture berbasis web ini harus bisa mengolah dan menyimpan banyak data sehingga pelanggan bisa mengetahui barang yang ingin dibeli.
2. Pada perangkat lunak harus dapat digunakan oleh multiuser sesuai dengan otoritas yang diberikan pada user
3. Perangkat lunak harus *standby* 24 jam

#### **4.2 Safety Requirements (optional)**

Safety Requirements atau persyaratan keselamatan merupakan sebuah persyaratan yang ditetapkan untuk tujuan pengurangan risiko.

1. Keamanan website terjamin
2. Tidak mudah diretas oleh hacker dan bebas dari bug yang dapat mengganggu proses dalam sistem
3. Terdapat backup jika sistem asli bermasalah

#### **4.3 Software Quality Attributes (optional)**

Atribut Kualitas Perangkat Lunak adalah fitur yang memfasilitasi pengukuran kinerja produk perangkat lunak oleh para profesional Pengujian Perangkat Lunak, dan mencakup atribut seperti ketersediaan, interoperabilitas, kebenaran, keandalan, kemampuan belajar, ketahanan, pemeliharaan, keterbacaan, ekstensibilitas, kemampuan pengujian, efisiensi, dan portabilitas.

Atribut Kualitas Perangkat Lunak memungkinkan struktur perangkat lunak menjamin bahwa aplikasi perangkat lunak akan berfungsi sesuai spesifikasi yang diberikan oleh klien.

1. Mampu menyimpan banyak data untuk menjual kebutuhan rumah seperti beranda barang yang bisa di akses oleh klien.
2. Sistem memiliki keamanan yang kuat tidak mudah diretas oleh hacker dan bebas dari bug yang dapat mengganggu proses dalam sistem.
3. Sistem mudah digunakan dan dimengerti oleh seluruh rentang umur masyarakat mulai dari remaja dewasa hingga lansia.

## Bab V Data Requirements

### 4.1 Input

Berikut ini merupakan kebutuhan data dan atributnya:

Data	Atribut Data
Login user	Email dan pasword
Login Admin	id_admin, username,paswword
Contact	Contac_id,email,massage
User	Customerid,firstname,inisial,lastname,address,country,zipcode,mobile, Telephone,email,paswword
Product	Product_id,product_name,product_price,product_size,product_image, Brand,category
stock	Stock_id,product_id,qty
Transaction	Transaction_id,customerid,amount,order_stat,order_date
Transaction_detail	Transaction_detail_id,product_id,order_qty,transaction_id

Berikut matriks akses user atau pengguna terhadap data:

Data	User
Admin	CRUD
user	CRUD

Keterangan:

- C = Create
- R = Read
- U = Update
- D = Delete



## **4.2 Output**

Output atau keluaran dari perangkat lunak ini berupa:

1. Akses bisa melihat dan membeli furniture sesuai kebutuhan.
2. Akses cepat dan tepat, adanya peringkasan prosedur konvensional karena sudah berbasis online.
3. Tidak perlu antre atau semua prosedur dan dokumen bisa diproses secara online,
4. Menghemat biaya dan waktu, jadi tidak perlu datang langsung ke tempat pelayanan

## **Bab VI Interface Requirements**

### **4.1 User Interface**

- Halaman Utama atau Lihat Informasi

Pada halaman ini merupakan halaman yang menampilkan berbagai macam kategori furniture dan login

- Login

Pada halaman login diminta memasukan username dan password

- Kategori

Pada halaman kategori contohnya seperti dapur maka nanti akan ditampilkan semua furniture untuk bagian dapur.

### **4.2 Hardware Interface**

Pada e-commers furniture ini memerlukan perangkat keras computer yang terhubung dengan jaringan internet dan berkomunikasi dengan protocol http. Kebutuhan hardware interface yang diperlukan adalah: PC atau Handphone

### **4.3 Software Interface**

Client Server System : Apache Web Server

Operating system : Web-Based program

Aplikasi DataBase : MySQL

Platform : VSCode, Sublime

Bahasa Pemrograman : Java, PHP, html

Untuk Persyaratan Sistem sendiri, Bisa disemua browser yang mendukung html.

#### **4.4 Communication Interface**

Pada system ini berkomunikasi dengan database yang menggunakan jaringan internet untuk melakukan perubahan data barang.