

BAB VI
KESIMPULAN & SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pembangunan Website Bajubatak.com telah berhasil dibangun dan dapat berjalan aplikasi *browser* serta dapat digunakan untuk melihat *gallery* dan memesan produk yang telah tersedia didalam website bajubatak.com.

6.2 Saran

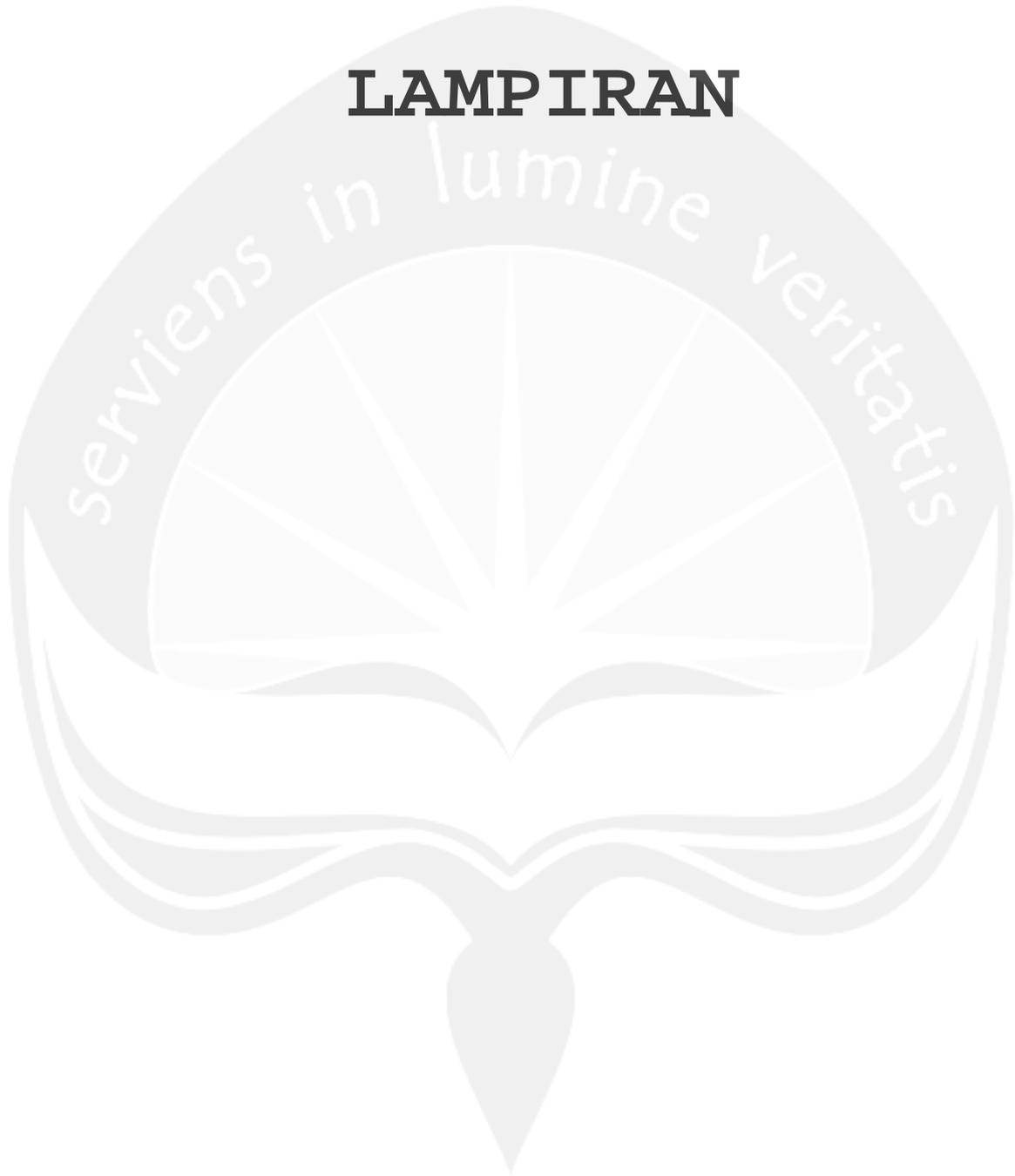
Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan website Bajubatak.com adalah:

1. Penambahan fungsi konfirmasi pengiriman untuk memberitahukan kepada konsumen status status dari produk yang di pesan telah di kirim.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Lingga, 2011, *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web Pada Toko HB Solutions*, Jurnal Informatika dan Komputasi STMIK Indonesia, Jakarta.
- Sasongko, Aditya Kurniawan., 2012, *Pengembangan Aplikasi E-Marketing Property Berbasis Website (Studi kasus : PT. Inti Cipta Propertindo)*, Yogyakarta.
- Wiharjanto, Yuwandito, 2012, *Perancangan Sistem Penjualan Tunai Berbasis Web Sebagai Sarana Informasi Produk Bagi Konsumen Pada PT. Warna AC*, Yogyakarta.
- Daqiqil, Ibnu Id M.Ti., 2011, *Framework CodeIgniter 2*.
- Griffiths, Adam., 2010, *CodeIgniter 1.7 Professional Development*.
- Solichin, Achmad., 2010, *MySQL 5 Dari Pemula Hingga Mahir*.
- Solichin, Achmad., 2009, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*.

LAMPIRAN



SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

**PEMBANGUNAN WEBSITE BAJUBATAK.COM
(PWB)**

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh :

Andreas Pandapotan Mangunsong

08 07 05638

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	SKPL- PWB	1/24

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	2/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PWB untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-TRYSG ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PWB dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani promosi produk, yang biasanya produk tidak di promosikan melalui media apapun.
2. Menangani pemesanan produk yang nantinya bias dilakukan melalui perangkat lunak PWB.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	4/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-PWB-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PWB, dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
PWB	Nama aplikasi yang dikembangkan. Perangkat lunak pengelolaan proses bisnis secara online.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk <i>e-mail</i> , <i>FTP</i> , dan <i>World Wide Web</i> .

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

1. Betha sidik,Ir, Framework CodeIgniter, Penerbit Informatika. 2012.
2. Nita, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*, Asset Management System (AMS), Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2011.
3. Basuki, Awan Pribadi, Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter. 2014.

1.5. Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak CSDS tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	6/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

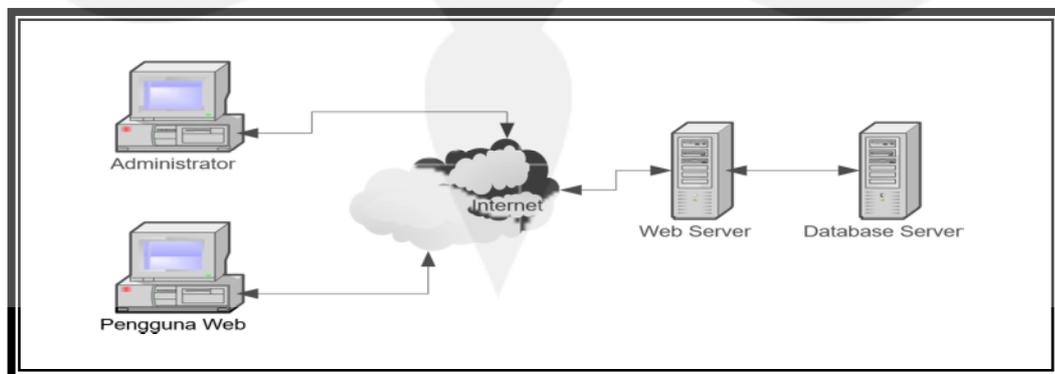
2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif Produk

"Website Bajubatak.com (PWB)" merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan proses bisnis pada toko Baju Batak. Sistem ini adalah sistem yang akan digunakan oleh konsumen meliputi: melihat produk dan melakukan pemesanan. Perangkat lunak ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Sistem ini berjalan pada platform situs website pada perangkat *desktop* dan dikembangkan dengan Bahasa pemrograman PHP yang menggunakan framework *codeIgniter* dimana *database MySql* digunakan sebagai penyimpanan data.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antamuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 2.1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara on-line dengan memanggil web service pada web site yang tersedia di web server. Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database.



Gambar 2.1. Arsitektur Perangkat Lunak SISPROPER

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	7/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak "website Bajubatak.com "PWB" adalah sebagai berikut :

A. Konsumen

Konsumen memperoleh informasi mengenai produk-produk apa saja yang tersedia dan juga mengakses berbagai fungsi yang ada untuk konsumen.

1. Fungsi Login (SKPL-PWB-KO-001)

Konsumen menggunakan fungsi login untuk masuk kedalam website dan juga untuk mengakses fungsi tambahan dari konsumen.

2. Fungsi Pemesanan Produk (SKPL-PWB-KO-002)

Konsumen menggunakan fungsi pemesanan produk untuk melakukan pemesanan produk sesuai dengan yang diinginkan, untuk melakukan fungsi ini konsumen harus melakukan login terlebih dahulu.

3. Fungsi View Gallery (SKPL-PWB-KO-003)

Konsumen menggunakan fungsi *view gallery* untuk melihat produk-produk apa saja yang tersedia, untuk menggunakan fungsi ini konsumen tidak perlu login.

B. Administrator

Administrator mengakses website untuk mengelola data produk, user dan juga mencetak report bulanan.

1. Fungsi Login (SKPL-PWB-ADM-001)

Administrator menggunakan fungsi login untuk melakukan login ke dalam website dan juga untuk mengakses fungsi-fungsi administrator lainnya.

2. Fungsi Upload Produk (SKPL-PWB-ADM-002)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	8/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Administrator menggunakan fungsi upload produk untuk mengupload data produk ke halaman gallery penjualan.

3. Fungsi Pengelolaan Produk (**SKPL-PWB-ADM-003**)

Administrator menggunakan fungsi pengelolaan produk untuk mengelola data produk seperti mencari, menambah ataupun menghapus data produk.

4. Fungsi Pengelolaan Pemesanan (**SKPL-PWB-ADM-004**)

Administrator menggunakan fungsi pengelolaan pemesanan untuk mengelola data pemesanan seperti mencari, menambah ataupun menghapus data pemesanan yang sudah lewat atau sudah diproses.

5. Fungsi Pengelolaan User (**SKPL-PWB-ADM-005**)

Administrator menggunakan fungsi pengelolaan user untuk mengelola data user seperti mencari, menambah ataupun menghapus data user seperti nama dan password.

6. Fungsi Pengelolaan Admin (**SKPL-PWB-ADM-006**)

Administrator menggunakan fungsi pengelolaan Admin untuk mengelola data user seperti mencari, menambah ataupun menghapus data user seperti nama dan password.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	9/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PWB, adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian *Personal Computer*(PC).
2. Mengerti tentang internet.
3. Memahami dan mengenali cara mengoperasikan *web browser*.

2.4. Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PWB, adalah sebagai berikut :

1. Kebijakan umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan website.
2. Keterbatasan perangkat keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat ini dapat dijalankan pada perangkat web (Menggunakan web browser) yang menggunakan sistem operasi versi windows XP dan diatasnya.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada website meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	10/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1. Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk web (dengan menggunakan web browser).

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PWB, adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Desktop dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

- Processor : Intel Pentium (R)
- Kapasitas RAM : 2.00 GB
- Kapasitas HD : 320 GB

2. Perangkat Database Server.

3. Perangkat Web Server.

4. Monitor

5. Keyboard

6. Mouse

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak PWB adalah sebagai berikut :

1. Nama : PHP

Sumber : *Open Source*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	11/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai tool perancang yang dibutuhkan untuk membuat website.

2. Nama : CodeIgniter

Sumber : *Open Source*

Sebagai framework PHP untuk mempermudah dalam pembangunan website.

3. Nama : Windows XP atau diatas nya

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi untuk perangkat dekstop dalam menjalankan aplikasi web browser seperti firefox untuk mengakses website Bajubatak.com.

4. Nama : Mozilla Firefox

Sumber : Mozilla

Sebuah *web browser* untuk mengakses website Bajubatak.com.

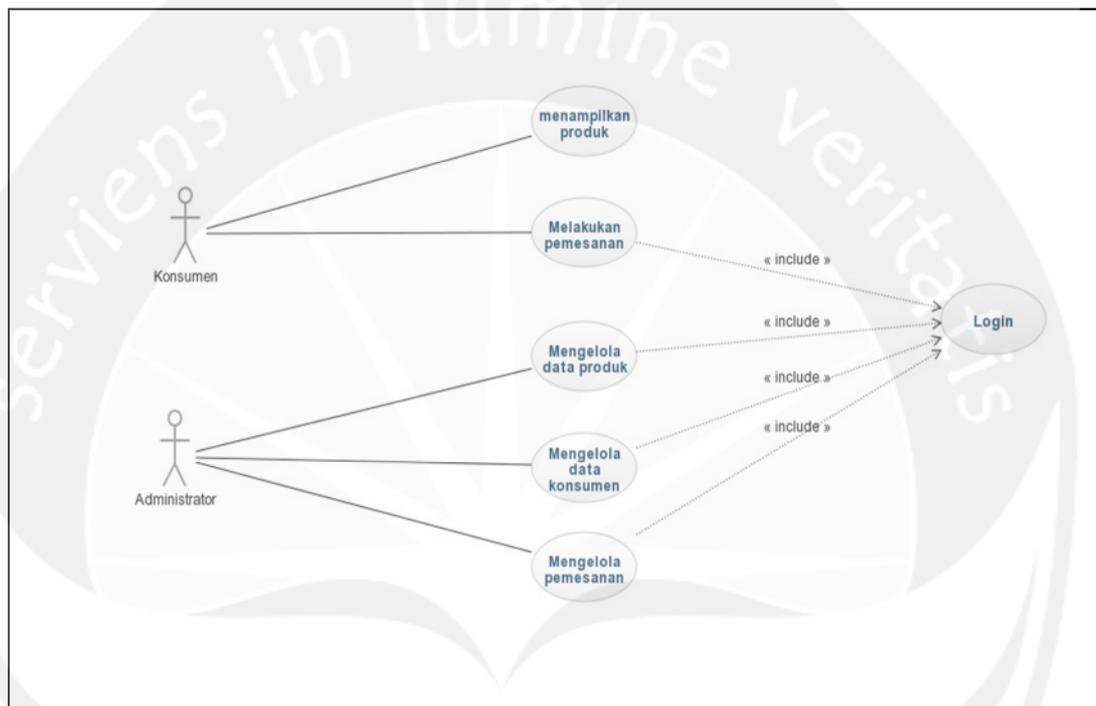
3.1.4. Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak PWB menggunakan protocol HTTP.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	12/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1. Use Case Diagram



Gambar 3.2.1 Use Case Diagram Bajubatak.com

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	13/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1. Use Case Specification : Login

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem.

2. Primary Actor

1. Administrator
2. Konsumen/Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan Id username dan password yang diinputkan aktor.

E-1 username atau Password tidak sesuai.

4. Sistem memberikan akses ke aktor.
5. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Id username atau Password tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa Id username atau Password tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3

7. Pre Conditions

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	14/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. Post Conditions

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2. Use Case Specification : Pemesanan Produk

1. Brief Description

Use case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pemesanan produk yang diinginkan.

2. Primary Actor

1. Konsumen

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor telah melakukan login dan memilih halaman pemesanan produk.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk melakukan Pemesanan Produk.
3. Aktor menginputkan data pemesanan.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pemesanan yang dimasukkan.
5. Sistem mengecek data Pemesanan Produk.
E-1 data Pemesanan Produk lebih besar dibanding Stok Produk.
6. Sistem menyimpan data Pemesanan Produk ke database.
7. Use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	15/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 data Pemesanan Produk lebih besar disbanding Stok Produk.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan harus lebih kecil dari Stok Produk dan sistem menampilkan Stok Produk yang tersedia.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

7. Pre Conditions

1. Aktor telah login.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. Post Conditions

1. Aktor telah melakukan tindakan.
2. Aktor logout.

4.1.3. Use Case Spesification : View Produk

1. Brief Description

Use case ini memungkinkan aktor untuk menampilkan produk dan melihat stok produk dari detail produk.

2. Primary Actor

1. Konsumen

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih halaman gallery.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	16/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor melihat produk dan juga melihat detail dari produk.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. Pre Conditions

1. Aktor langsung dapat memilih halaman gallery dari halaman utama website.

8. Post Conditions

1. Aktor telah melakukan tindakan.

4.1.4. Use Case Spesification : Pengelolaan Pemesanan

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data pemesanan yang sudah diinputkan oleh konsumen.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor telah mmelakukan login dan memilih halaman Detail Produk.
2. Sistem menampilkan data-data produk yang sudah diupload oleh aktor sebelumnya.
3. Aktor melakukan *update* data produk.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	17/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem mengupdate data produk yang telah diubah oleh aktor.
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor mencari data pemesanan tertentu.
E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari
2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
3. Aktor menghapus salah satu data.
4. Kembali ke basic flow langkah 4.

6. Error Flow

- E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari
1. Sistem tidak bisa menampilkan data yang tidak ada di dalam database
 2. Kembali ke alternative flow 1.

7. PreConditions

1. Aktor sudah melakukan login dahulu
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data pemesanan berhasil diupdate

4.1.5. Use Case Spesification : Pengelolaan Produk

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pengelolaan data produk.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	18/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan login dan memilih halaman Detail Produk.
2. Sistem menampilkan data-data produk yang sudah di *upload* oleh aktor sebelumnya.
3. Aktor melakukan *update* data produk.
4. Sistem melakukan *update* data produk yang telah diubah oleh aktor.
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

1. Aktor mencari data produk tertentu.
E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari
2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
3. Aktor menghapus salah satu data.
4. Kembali ke basic flow langkah 4.

6. Error Flow

E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari

1. Sistem tidak bisa menampilkan data yang tidak ada di dalam database
2. Kembali ke alternative flow 1.

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menyimpan perubahan data ke dalam database.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	19/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.6 Use case Spesification : Upload Produk

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk menambahkan jenis-jenis produk yang akan ditampilkan dihalaman gallery.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan login dan memilih halaman Upload Produk.
2. Aktor memasukkan data produk.
3. Aktor mengupload file berupa gambar ke dalam database.
4. Sistem menyimpan file yang telah diupload ke dalam database.
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	20/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menyimpan data yang telah diupload ke dalam database.

4.1.7 Use case Spesification : Pengelolaan Stok

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pengelolaan stok produk.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan login dan memilih halaman Stok Produk.
2. Sistem menampilkan stok produk yang sudah diupload oleh aktor sebelumnya.
3. Aktor mengupdate stok produk.
4. Sistem mengupdate data produk yang telah diubah oleh aktor.
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

5. Aktor mencari data produk tertentu.
E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari
6. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
7. Aktor menghapus salah satu data.
8. Kembali ke basic flow langkah 4.

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	21/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari

1. Sistem tidak bisa menampilkan data yang tidak ada di dalam database
2. Kembali ke alternative flow 1.

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menyimpan perubahan data ke dalam database.

4.1.8 Use case Spesification : Pengelolaan User

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan pengelolaan User. Aktor dapat melakukan Tambah user, Edit user (selain password) dan Reset Password

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan login dan memilih halaman Pengelolaan User.
2. Sistem menampilkan data user yang ada pada database.
3. Aktor melakukan *update* data user.
4. Sistem melakukan *update* data user yang telah diubah oleh aktor.
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	22/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

9. Aktor mencari data user tertentu.

E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari

10. Sistem menampilkan data hasil pencarian.

11. Aktor menghapus salah satu data.

12. Kembali ke basic flow langkah 4.

6. Error Flow

E-1 Sistem tidak bisa menemukan data yang ingin dicari

3. Sistem tidak bisa menampilkan data yang tidak ada di dalam database

4. Kembali ke alternative flow 1.

7. PreConditions

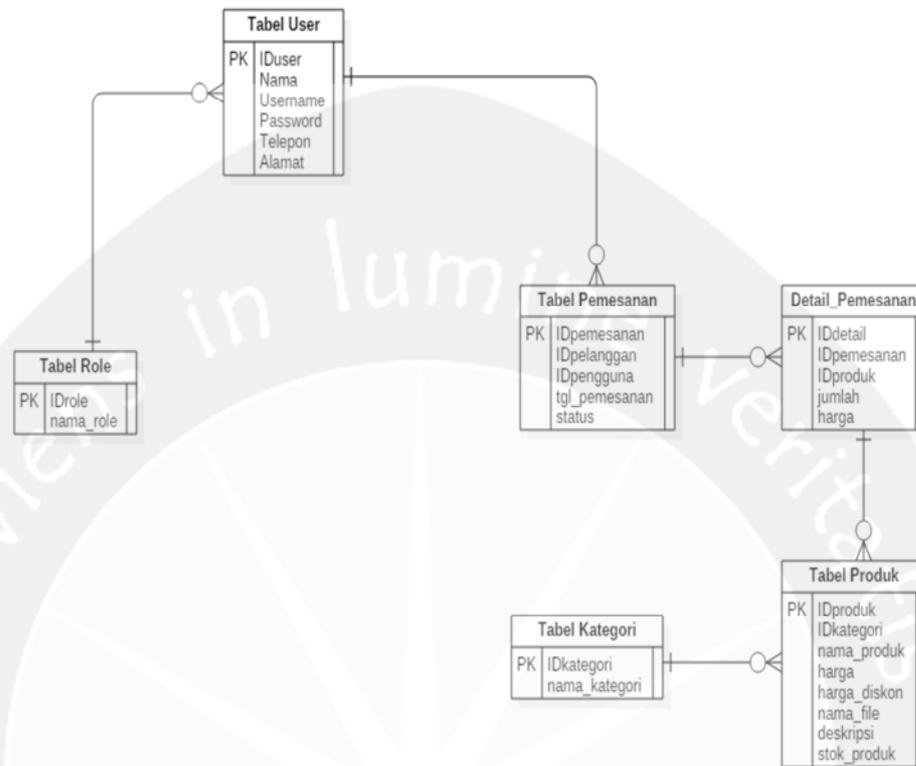
1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menyimpan perubahan data ke dalam database.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PWB	23/24
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN WEBSITE BAJUBATAK.COM (PWB)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Andreas Pandapotan Mangunsong

08 07 05638

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	<i>DPPL-PWB</i>	1/26

DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI



Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	4/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR GAMBAR



Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	5/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PWB untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-TRYSG ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PWB dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani promosi produk, yang biasanya produk tidak di promosikan melalui media apapun.
2. Menangani pemesanan produk yang nantinya bias dilakukan melalui perangkat lunak PWB.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	6/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-PWB-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PWB, dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
PWB	Nama aplikasi yang dikembangkan. Perangkat lunak pengelolaan proses bisnis secara online.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk <i>e-mail</i> , <i>FTP</i> , dan <i>World Wide Web</i> .

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

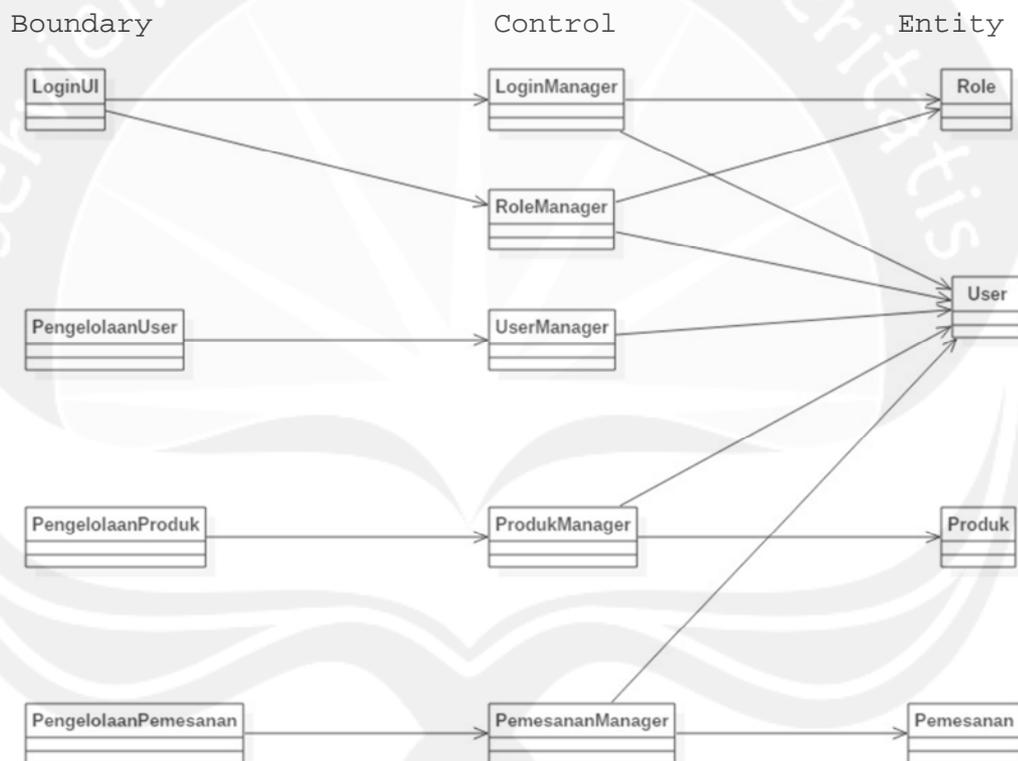
1. Betha sidik, Ir, Framework CodeIgniter, Penerbit Informatika. 2012.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	7/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Nita, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), Asset Management System (AMS)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2011.
3. Basuki, Awan Pribadi, *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter*. 2014.

2. Perancangan sistem

2.1. Perancangan Arsitektur



Gambar 1 Perancangan Arsitektur

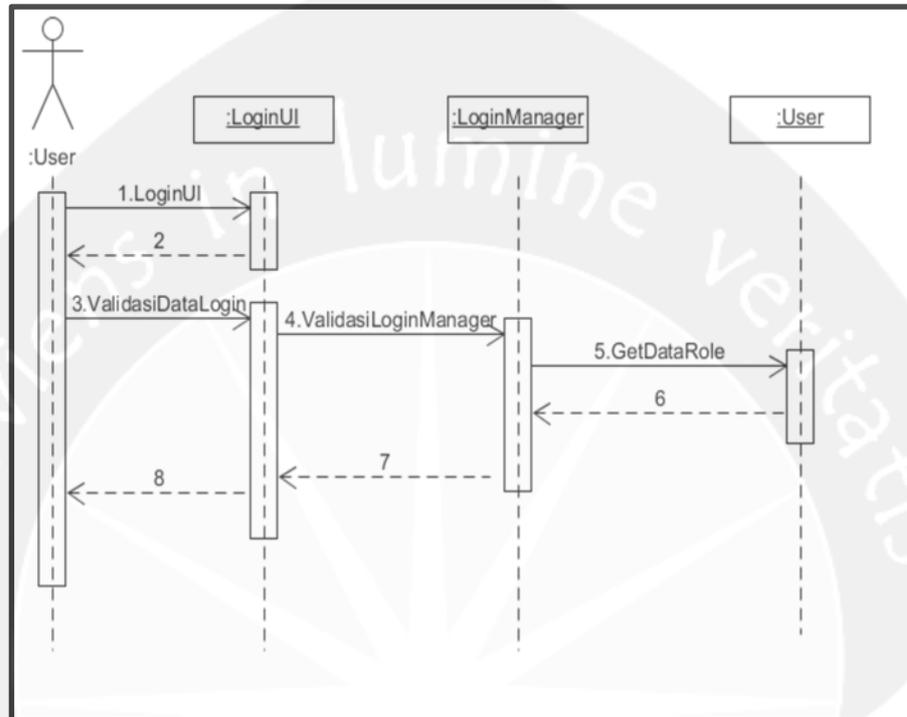
Perancangan Arsitektur menggambarkan struktur sistem yang terdiri dari komponen-komponen perangkat lunak PWB.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	8/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2. Perancangan Rinci

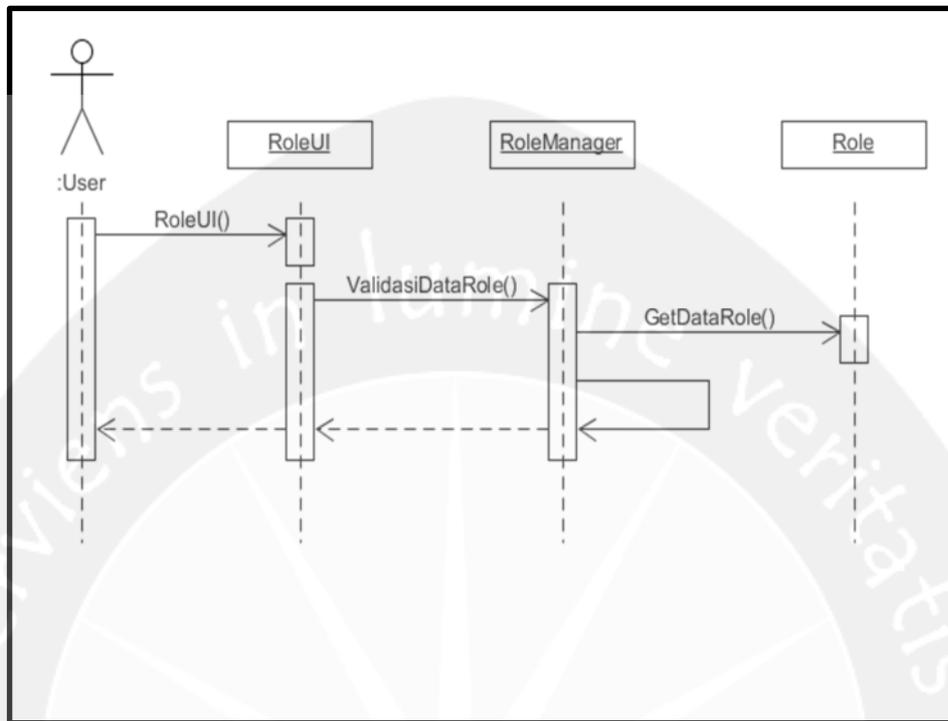
2.2.1. Sequence Diagram

2.2.1.1. Login



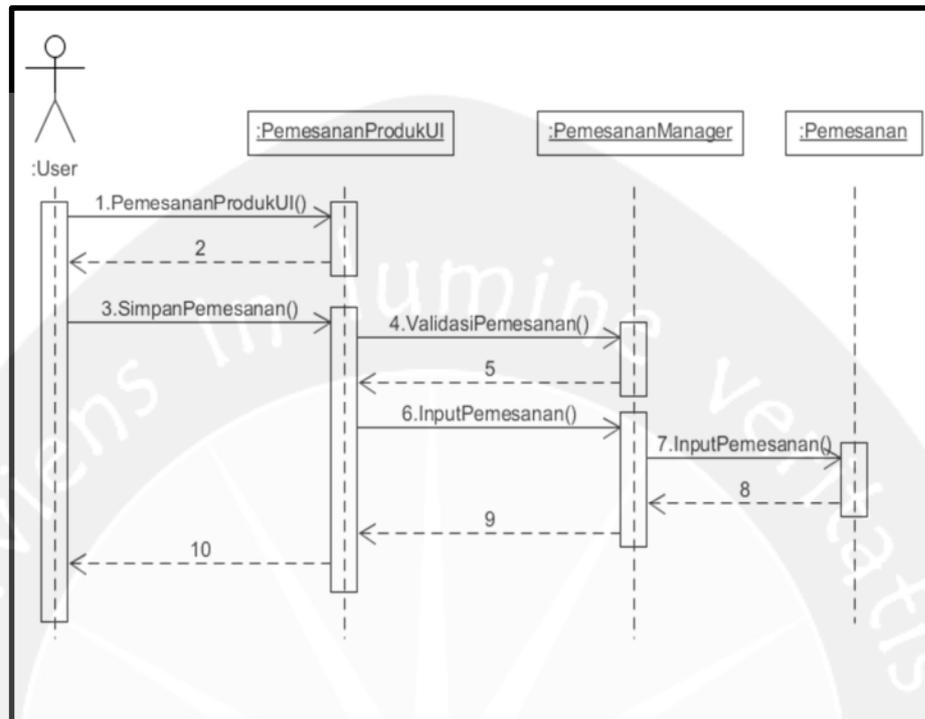
Gambar 2 Sequence Diagram: Login User

2.2.1.2. Role



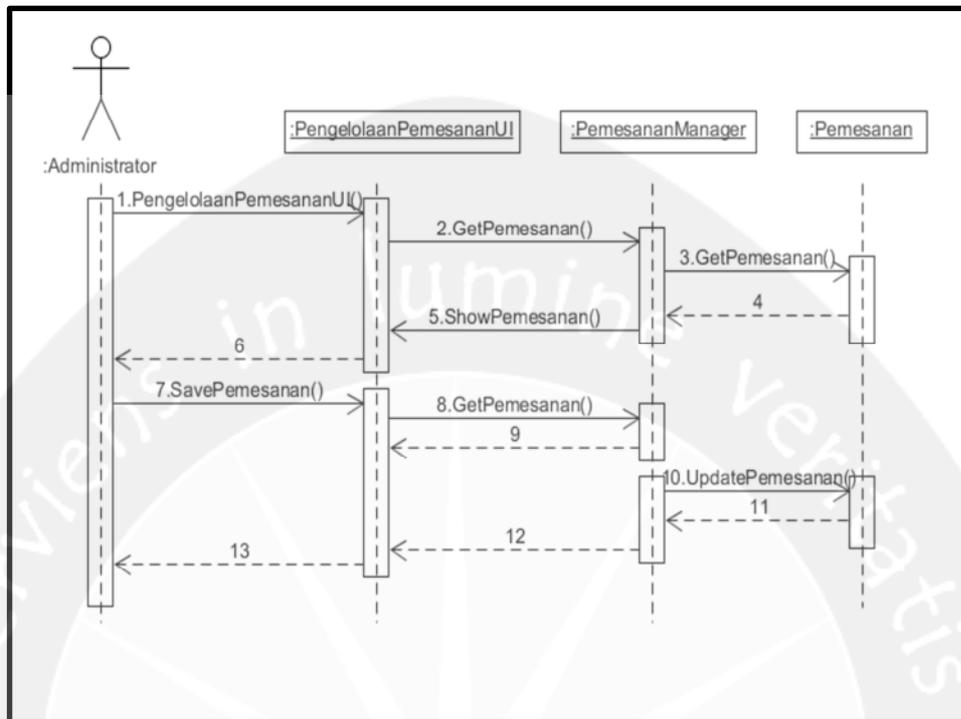
Gambar 3 Sequence Diagram: Role

2.2.1.3. Pemesanan Produk



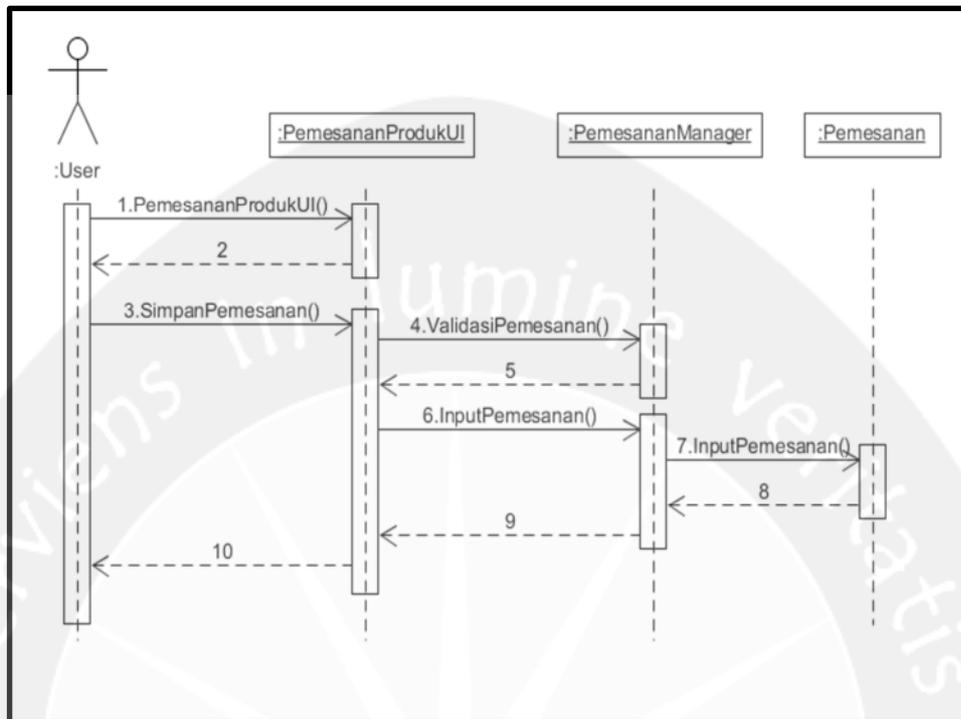
Gambar 4 Sequence Diagram: Pemesanan Produk

2.2.1.4. Pengelolaan Pemesanan



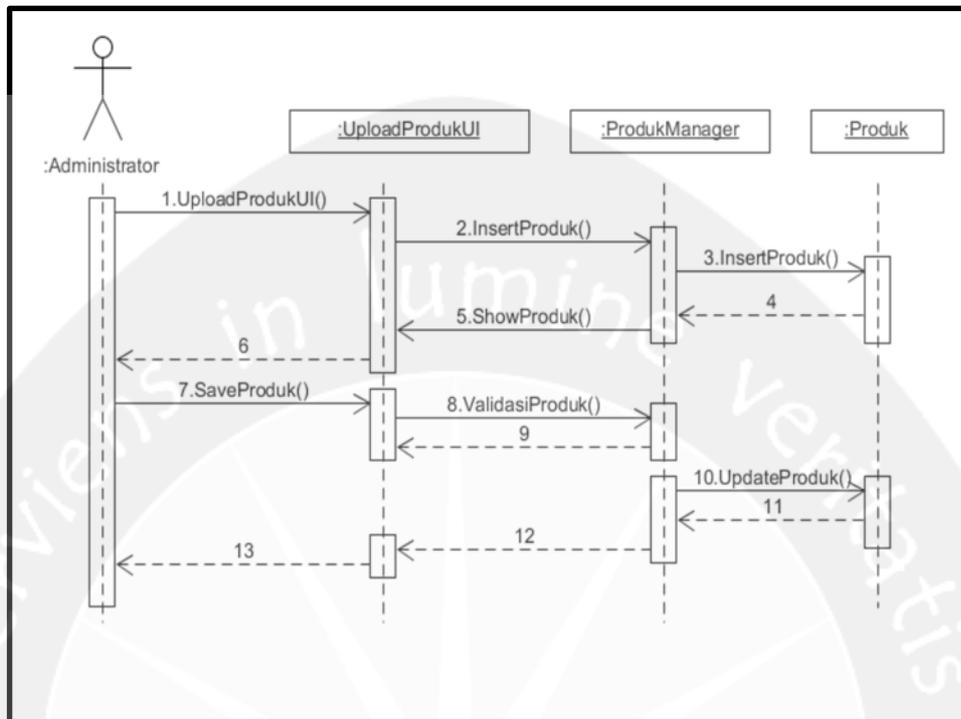
Gambar 5 Sequence Diagram: Pengelolaan Pemesanan

2.2.1.5. Pengelolaan Produk



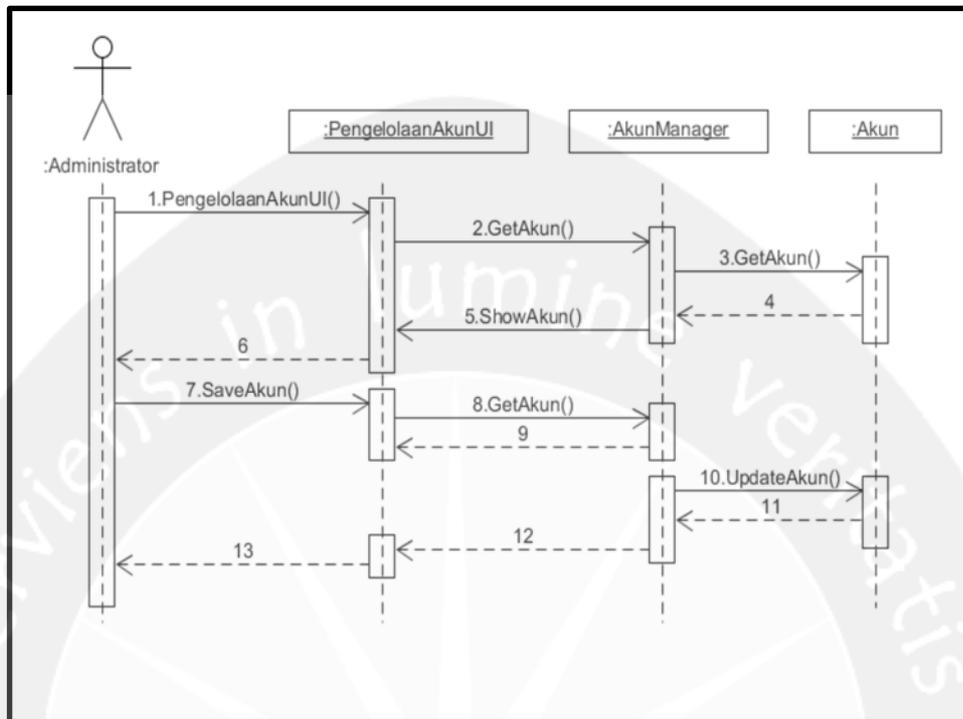
Gambar 6 Sequence Diagram: Pengelolaan Produk

2.2.1.6. Upload Produk



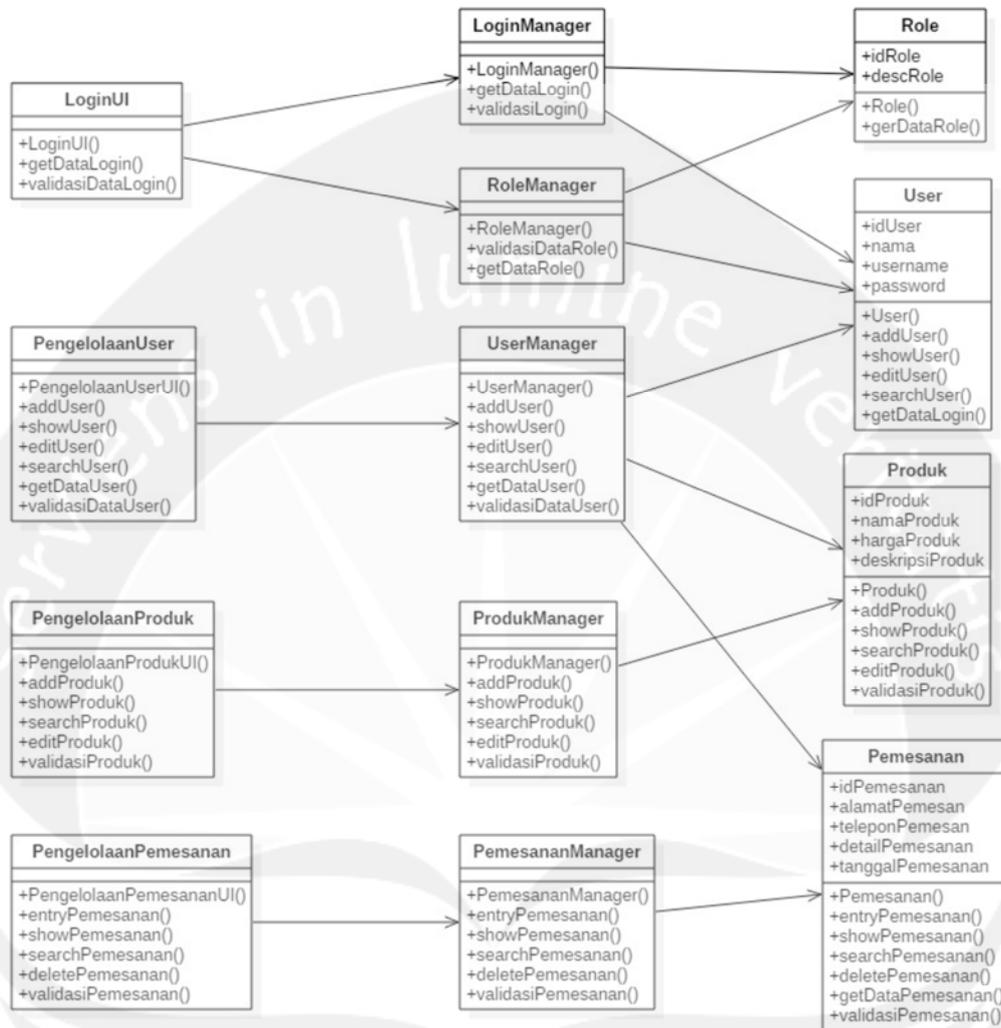
Gambar 7 Sequence Diagram: Upload Produk

2.2.1.7. Pengelolaan Akun



Gambar 8 Sequence Diagram: Pengelolaan Akun

2.2.2. Class Diagram



Gambar 9 Class Diagram

2.2.3. Deskripsi Spesifikasi Class Diagram

2.2.3.1 Spesifikasi Design Class RoleUI

RoleUI	<<Boundary>>
<p>+RoleUI() Default kostruktor digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataRole() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi idRole dan DescRole.</p> <p>+getDataRole() Operasi ini digunakan untuk mengambil data role yang diinputkan user berupa idRole dan DescRole.</p>	

2.2.3.2 Spesifikasi Design Class LoginUI

LoginUI	<<Boundary>>
<p>+LoginUI() Default kostruktor digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataLogin() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi username dan password.</p> <p>+getDataLogin() Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan user berupa username dan password.</p>	

2.2.3.3 Spesifikasi Design Class PengelolaanUserUI

PengelolaanUserUI	<<Boundary>>
<pre> + PengelolaanUserUI () Default kostruktor digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +addUser() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data user ke dalam sistem. +editPassUser() Operasi ini digunakan untuk melakukan edit Password User yang tersimpan di dalam sistem. +getDataUser() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data dari user yang ada diinputkan oleh user. +validasiDataUser() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi data User yang ada di dalam sistem. </pre>	

2.2.3.4 Spesifikasi Design Class PengelolaanProdukUI

PengelolaanProdukUI	<<Boundary>>
<pre> +PengelolaanProdukUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +addProduk() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data kedalam database +Search() </pre>	

Operasi ini digunakan untuk mencari data yang diinginkan

+Edit()

Operasi ini digunakan untuk edit data yang diinginkan

+View()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data dari dalam database

2.2.3.5 Spesifikasi Design Class PengelolaanPemesananUI

PengelolaanPemesananUI	<<Control>>
+PengelolaanPemesananUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+Search() Operasi ini digunakan untuk mencari data yang diinginkan	
+Delete() Operasi ini digunakan untuk menghapus data yang sudah tidak diinginkan	
+View() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data dari dalam database	

2.2.3.6 Spesifikasi Design Class LoginManager

LoginManager	<<Control>>
<p>+Login() Default kostruktor digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataLogin() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi username dan password.</p> <p>+getDataLogin() Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan user berupa username dan password.</p>	

2.2.3.7 Spesifikasi Design Class UserManager

UserManager	<<Control>>
<p>+PengelolaDataUser () Default kostruktor digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+entryDataUser() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data User ke dalam sistem.</p> <p>+editDataUser() Operasi ini digunakan untuk melakukan edit data User yang tersimpan di dalam sistem.</p> <p>+getDataUser() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data dari User yang ada diinputkan oleh user.</p>	

+validasiDataUser()

Operasi ini digunakan untuk memvalidasi data User yang ada di dalam sistem.

2.2.3.8 Spesifikasi Design Class ProdukManager

ProdukManager	<<Control>>
+ProdukManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ValidasiProduk() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi semua fungsi yang ada pada pengelolaan produk.	

2.2.3.9 Spesifikasi Design Class RoleManager

RoleManager	<<Entity>>
+getDataRole() Operasi ini digunakan untuk mengambil data idRole dan namaRole yang diinputkan oleh user.	
+validasiDataRole() Operasi ini digunakan untuk memvalidasi idRole dan DescRole.	

2.2.3.10 Spesifikasi Design Class PemesananManager

PemesananManager	<<Entity>>
<pre>+PemesananManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +ValidasiPemesanan() Operasi ini digunakan untuk mengecek validasi dari data inputan user apakah sudah semuanya diisi atau masih ada yang kosong.</pre>	

3. Perancangan Data

3.1. Dekomposisi Data

3.1.1. Deskripsi Entitas Tabel ROLE			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDROLE	Integer	15	Id Role, primary key
Nama_ROLE	Varchar	50	Admin/Pelanggan

3.1.2. Deskripsi Entitas Tabel Pengguna			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDPengguna	Integer	15	Id user, Primary Key
IDROLE	Integer	15	Id Role, foreign key dari tabel ROLE
NAMA	Varchar	50	Nama Pengguna
USERNAME	Varchar	50	USERNAME
PASSWORD	Varchar	30	PASSWORD

3.1.3. Deskripsi Entitas Tabel Pelanggan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDPelanggan	Integer	15	IDPelanggan, primary key
Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
Username	Varchar	50	Username
Password	Varchar	30	Password
Telepon	Varchar	20	No telepon

			Pelanggan
Alamat	Varchar	300	Alamat pelanggan

3.1.4. Deskripsi Entitas Tabel Produk			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDProduk	Integer	15	IDProduk, primary key
IDkategori	Integer	15	IDKategori, foreign key dari tabel kategori
Nama_produk	Varchar	50	Nama produk
Harga	Float	-	Harga produk
Harga_Diskon	Float	-	Harga diskon dari produk
Nama_file	Varchar	50	Nama file yang di upload
Deskripsi	Varchar	200	Deskripsi dari produk
Stok_produk	Integer	11	Berapa banyak jumlah produk

3.1.5. Deskripsi Entitas Tabel Kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDKategori	Integer	15	IDKategori, primary key
Nama_kategori	Varchar	50	Nama dari kategori

3.1.6. Deskripsi Entitas Tabel Pemesanan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDPemesanan	Integer	15	IDPemesanan, primary key
IDPelanggan	Integer	15	IDPelanggan, foreign key dari tabel Pelanggan
IDPengguna	Integer	15	IDPengguna, foreign key dari tabel Pengguna
Tgl_pemesanan	Date	-	Tanggal dari pemesanan
Status	Varchar	50	Status dari pemesanan. Ter kirim/ pesan/ bayar

3.1.5. Deskripsi Entitas Tabel Detail_Pemesanan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IDDetail	Integer	15	IDDetail, primary key
IDPemesanan	Integer	15	IDPemesanan, foreign key dari tabel Pemesanan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PWB	25/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

IDProduk	Integer	15	IDProduk, foreign key dari tabel Produk
Jumlah	Varchar	5	Jumlah pemesanan
Harga	float	-	Harga dari total pemesanan

