

=

DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

MA_{MM}
E-CO_{ERCE} ▲ KANAN HANTARAN

untuk:

Kebutuhan Penjual Makanan Hantaran

Dipersiapkan

oleh:

Kelompok B08

<05111940000006 Daffa Tristan Firdaus>
<05111940000012 Ghifari Astaudi Ukumullah>
<05111940000066 Fadhil Dimas Sucahyo>
<05111940000222 Raharja Dui Putra Sutedjo>

Departemen Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

	Departemen Teknik Informatika ITS	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-07		<i>hlm / #66</i>
		Revisi	A	<i>5 Juni 2021</i>

Departemen Teknik Informatika ITS	SKPL-XX	Halaman 1 dari 67
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Departemen Teknik Informatika ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika ITS.		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1 Pendahuluan	9
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	9
1.2 Lingkup Masalah	9
1.3 Definisi dan Istilah	9
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	10
1.5 Referensi	10
1.6 Ikhtisar Dokumen	10
2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak	10
2.1 Deskripsi Umum Sistem	11
2.2 Fungsi Produk	11
2.3 Karakteristik Pengguna	11
2.4 Batasan	12
2.5 Lingkungan Operasi	12
3 Deskripsi Umum Kebutuhan	12
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal	12
3.1.1 Antarmuka pengguna	13
3.1.2 Antarmuka perangkat keras	13
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak	13
3.1.4 Antarmuka komunikasi	13
3.2 Deskripsi Fungsional	13
3.2.1 Use Case Diagram	13
3.2.2.1 Skenario: Membuat akun	15
3.2.2.2 Diagram Aktivitas: Membuat akun	15
3.2.2.3 Diagram Sekuens: Membuat akun	15
3.2.2.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membuat akun	16
3.2.3.1 Skenario: Login	16
3.2.3.2 Diagram Aktivitas: Login	17
3.2.3.3 Diagram Sekuens: Login	17
3.2.3.4 Diagram Kolaborasi Objek: Login	18
3.2.4 Fungsi 3 : Logout	18
3.2.4.1 Skenario: Logout	19
3.2.4.2 Diagram Aktivitas: Logout	19
3.2.4.3 Diagram Sekuens: Logout	19
3.2.4.4 Diagram Kolaborasi Objek: Logout	20
3.2.5.1 Skenario: Menghapus akun	20
3.2.5.2 Diagram Aktivitas: Menghapus akun	20
3.2.5.3 Diagram Sekuens: Menghapus akun	21
3.2.5.4 Diagram Kolaborasi Objek: Menghapus akun	21
3.2.6.1 Skenario: Melihat riwayat transaksi	21
3.2.6.2 Diagram Aktivitas: Melihat riwayat transaksi	22
3.2.6.3 Diagram Sekuens: Melihat riwayat transaksi	22
3.2.6.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat riwayat transaksi	23
3.2.7.1 Skenario: Konfirmasi pemesanan	23
3.2.7.2 Diagram Aktivitas: Konfirmasi pemesanan	23
3.2.7.3 Diagram Sekuens: Konfirmasi pemesanan	24
3.2.7.4 Diagram Kolaborasi Objek: Konfirmasi pemesanan	24
3.2.8.1 Skenario: Konfirmasi pembayaran	25
3.2.8.2 Diagram Aktivitas: Konfirmasi pembayaran	25
3.2.8.3 Diagram Sekuens: Konfirmasi pembayaran	25
3.2.8.4 Diagram Kolaborasi Objek: Konfirmasi pembayaran	25
3.2.9.1 Skenario: Pencarian produk makanan	26
3.2.9.2 Diagram Aktivitas: Pencarian produk makanan	26
3.2.9.3 Diagram Sekuens: Pencarian produk makanan	27
3.2.9.4 Diagram Kolaborasi Objek: Pencarian produk makanan	27
3.2.10.1 Skenario: Mengedit jumlah makanan pada trolley	28
3.2.10.2 Diagram Aktivitas: Mengedit jumlah makanan pada trolley	28

3.2.10.3 Diagram Sekuens: Mengedit jumlah makanan pada trolley	29
3.2.10.4 Diagram Kolaborasi Objek: Mengedit jumlah makanan pada trolley	29
3.2.11.1 Skenario: Melakukan pesanan <i>pre-order</i>	30
3.2.11.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pesanan <i>pre-order</i>	30
3.2.11.3 Diagram Sekuens: Melakukan pesanan <i>pre-order</i>	31
3.2.11.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pesanan <i>pre-order</i>	31
3.2.12.1 Skenario: Membatalkan pesanan	32
3.2.12.2 Diagram Aktivitas: Membatalkan pesanan	33
3.2.12.3 Diagram Sekuens: Membatalkan pesanan	33
3.2.12.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membatalkan pesanan	34
3.2.13.1 Skenario: Melakukan pembayaran	34
3.2.13.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pembayaran	35
3.2.13.3 Diagram Sekuens: Melakukan pembayaran	35
3.2.13.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pembayaran	36
3.2.14.1 Skenario: Melihat status pengiriman	36
3.2.14.2 Diagram Aktivitas: Melihat status pengiriman	37
3.2.14.3 Diagram Sekuens: Melihat status pengiriman	37
3.2.14.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat status pengiriman	38
3.2.15.1 Skenario: Riwayat pembelian	38
3.2.15.2 Diagram Aktivitas: Riwayat pembelian	38
3.2.15.3 Diagram Sekuens: Riwayat pembelian	39
3.2.15.4 Diagram Kolaborasi Objek: Riwayat pembelian	39
3.2.16.1 Skenario: Room chat	40
3.2.16.2 Diagram Aktivitas: Room chat	40
3.2.16.3 Diagram Sekuens: Room chat	41
3.2.16.4 Diagram Kolaborasi Objek: Room chat	41
3.2.17.1 Skenario: Memilih jasa pengiriman	42
3.2.17.2 Diagram Aktivitas: Memilih jasa pengiriman	42
3.2.17.3 Diagram Sekuens: Memilih jasa pengiriman	42
3.2.17.4 Diagram Kolaborasi Objek: Memilih jasa pengiriman	43
3.2.18.1 Skenario: Notifikasi jarak pemesanan	44
3.2.18.2 Diagram Aktivitas: Notifikasi jarak pemesanan	44
3.2.18.3 Diagram Sekuens: Notifikasi jarak pemesanan	44
3.2.18.4 Diagram Kolaborasi Objek: Notifikasi jarak pemesanan	45
3.2.19.1 Skenario: Ambil ditempat	46
3.2.19.2 Diagram Aktivitas: Ambil ditempat	46
3.2.19.3 Diagram Sekuens: Ambil ditempat	47
3.2.19.4 Diagram Kolaborasi Objek: Ambil ditempat	47
3.2.20.1 Skenario: Menampilkan formulir pembayaran	48
3.2.20.2 Diagram Aktivitas: Menampilkan formulir pembayaran	48
3.2.20.3 Diagram Sekuens: Menampilkan formulir pembayaran	48
3.2.20.4 Diagram Kolaborasi Objek: Menampilkan formulir pembayaran	49
3.2.21.1 Skenario: Memilih metode pembayaran	49
3.2.21.2 Diagram Aktivitas: Memilih metode pembayaran	49
3.2.21.3 Diagram Sekuens: Memilih metode pembayaran	50
3.2.21.4 Diagram Kolaborasi Objek: Memilih metode pembayaran	50
3.2.22.1 Skenario: Unggah bukti pembayaran	51
3.2.22.2 Diagram Aktivitas: Unggah bukti pembayaran	51
3.2.22.3 Diagram Sekuens: Unggah bukti pembayaran	52
3.2.22.4 Diagram Kolaborasi Objek: Unggah bukti pembayaran	52
3.2.23.1 Skenario: Membuat ulasan	53
3.2.23.2 Diagram Aktivitas: Membuat ulasan	53
3.2.23.3 Diagram Sekuens: Membuat ulasan	54
3.2.23.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membuat ulasan	54
3.2.24.1 Skenario: Mengedit data penjualan(produk)	55
3.2.24.2 Diagram Aktivitas: Mengedit data penjualan(produk)	55
3.2.24.3 Diagram Sekuens: Mengedit data penjualan(produk)	56

3.2.24.4 Diagram Kolaborasi Objek: Mengedit data penjualan(produk)	56
3.2.25.1 Skenario: Melakukan pengiriman	57
3.2.25.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pengiriman	57
3.2.25.3 Diagram Sekuens: Melakukan pengiriman	57
3.2.25.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pengiriman	58
3.2.26.1 Skenario: Melihat riwayat pesanan	58
3.2.26.2 Diagram Aktivitas: Melihat riwayat pesanan	58
3.2.26.3 Diagram Sekuens: Melihat riwayat pesanan	59
3.2.26.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat riwayat pesanan	59
3.2.27.1 Skenario: Melihat rating dan komentar	59
3.2.27.2 Diagram Aktivitas: Melihat rating dan komentar	60
3.2.27.3 Diagram Sekuens: Melihat rating dan komentar	60
3.3 Deskripsi Kelas-kelas	61
3.3.1 Diagram Kelas	61
3.3.2 Deskripsi Kelas Domain Persoalan	61
3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali	62
1.1.2 <i>Tabel 4 Kelas Pengendali</i>	62
3.3.4 Deskripsi Kelas <i>Entity (Persisten)</i>	63
3.3.5 Deskripsi Kelas <i>Boundary</i>	64
1.2 <i>Tabel 6 Deskripsi Kelas Boundary</i>	64
3.4 Deskripsi Perilaku Sistem	65
3.5 Batasan Perancangan	65
3.6 Ringkasan Kebutuhan	65

LAMPIRAN A A-1

Daftar Tabel

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2 Karakteristik Pengguna	11
Tabel 3 Deskripsi Kelas Domain Persoalan	60
Tabel 4 Deskripsi Kelas Pengendali	61
Tabel 5 Deskripsi Kelas <i>Entity</i>	62
Tabel 6 Deskripsi Kelas <i>Boundary</i>	63
Tabel 7 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	64
Tabel 8 Ringkasan Kebutuhan Fungsional	65
Tabel 9 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional	66

Daftar Gambar

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau System Requirement Specification (SRS) untuk **E-Commerce Penjualan Makanan Hantaran**. Tujuan penulisan dokumen ini adalah memberikan penjelasan mengenai hasil analisis perangkat lunak yang dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak E-Commerce Makanan Hantaran dan pengguna dari perangkat lunak atau personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun diakhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi para pengembang perangkat lunak **E-Commerce Makanan Hantaran**.

1.2 Lingkup Masalah

Di masa pandemi ini orang-orang tetap mengadakan kegiatan besar baik itu kegiatan pernikahan, lamaran dan acara lain dengan menggunakan protokol kesehatan. Dimasa sekarang orang-orang juga malas untuk membuat masakan berupa kue dan makanan hantaran lainnya. Orang-orang malas untuk membuat dikarenakan masih membutuhkan tenaga untuk membeli bahan-bahan pokok dan membuatnya. Selain itu orang takut untuk ke pasar atau toko di masa pandemi ini.

Dari permasalahan diatas maka perangkat lunak E-Commerce Makanan Hantaran sangat membantu para ibu-ibu memudahkan dalam memesan Makanan Hantaran untuk acara besar seperti pernikahan, lamaran dan lain sebagainya. E-Commerce Makanan Hantaran sendiri merupakan sebuah perangkat lunak yang berupa sistem informasi berbasis web yang digunakan untuk memesan berbagai makanan hantaran untuk acara besar. E-Commerce Makanan Hantaran ini dapat melakukan hal-hal berikut:

- Menangani proses transaksi antara admin, penjual dan pembeli
- Mengubah data produk makanan
- Menghapus data produk makanan
- Dapat menghubungi penjual dan admin

Dengan adanya E-Commerce Makanan Hantaran akan memudahkan ibu rumah tangga dalam memesan makanan hantaran dengan proses yang terpercaya dan aman.

1.3 Definisi dan Istilah

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

- o SRS: *Software Requirements Specification*, atau
SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

- o IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*
Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
- o ANSI : *American National Standard Institute*
Lembaga Standardisasi di Amerika.

- o TBD : *To be defined*

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-FXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional ke-XX
Kebutuhan Non Fungsional	SKPL-NFXX: Menunjukkan kebutuhan non fungsional ke-XX

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran

1.5 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. IEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
2. Software Engineering, Aparctitioner's Approach 5th edition, Roger S Pressman, Mc Graw Hill, 2001.
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, 2000.
4. Panduan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) Berorientasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini berisikan tentang deskripsi segala rancangan yang akan digunakan bagi programmer untuk membangun sistem informasi ini. Selain itu, dokumen ini mendeskripsikan tentang Spesifikasi Perangkat Lunak secara arsitektural.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Makanan hantaran adalah makanan yang disiapkan untuk keperluan suatu acara besar seperti lamaran, pernikahan dan acara besar lain yang memperhatikan nilai estetika dalam proses penyusunan makanan hantaran. Makanan hantaran biasanya memiliki ketahanan yang sangat cepat sehingga tidak bertahan lama. Makanan Hantaran memiliki beberapa kategori berupa, makanan ringan, makanan berat, dan makanan pelengkap. Makanan ringan yang dimaksud yaitu seperti susunan kue risol, kue pastel, onde-onde dan lain sebagainya, sedangkan makanan berat yang dimaksud yaitu, berupa nasi tumpeng dan lain sebagainya, dan makanan pelengkap yang dimaksud seperti susunan buah-buahan.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat lunak makanan hantaran mempunya beberapa fungsi utama yaitu:

1. SKPL-F01 Mendaftarkan akun
2. SKPL-F02 Login
3. SKPL-F03 Logout
4. SKPL-F04 Menghapus akun
5. SKPL-F05 Melihat riwayat transaksi
6. SKPL-F06 Konfirmasi pemesanan
7. SKPL-F07 Konfirmasi pembayaran
8. SKPL-F08 Pencarian produk makanan
9. SKPL-F09 Mengedit jumlah makanan pada trolley
10. SKPL-F10 Melakukan pesanan pre-order
11. SKPL-F11 Membatalkan pesanan
12. SKPL-F12 Melakukan pembayaran
13. SKPL-F13 Melihat status pengiriman
14. SKPL-F14 riwayat pembelian
15. SKPL-F15 Room Chat
16. SKPL-F16 Memilih jasa pengiriman
17. SKPL-F17 Notifikasi jarak pemesanan
18. SKPL-F18 Ambil ditempat
19. SKPL-F19 Menampilkan formulir pembayaran
20. SKPL-F20 Memilih metode pembayaran
21. SKPL-F21 Unggah bukti pembayaran
22. SKPL-F22 Membuat ulasan
23. SKPL-F23 Mengedit data penjualan(produk)
24. SKPL-F24 Melakukan pengiriman
25. SKPL-F25 Melihat riwayat pesanan
26. SKPL-F26 Melihat rating dan komentar

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Admin	Melakukan konfirmasi pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> - akses daftar pembeli - akses daftar transaksi - akses daftar penjual - menggunakan fitur chat 	
Penjual	Melakukan penjualan produk makanan hantaran	<ul style="list-style-type: none"> - akses data penjualan - akses detail penjualan - akses edit informasi penjualan - akses upload produk - akses room chat 	
Pembeli	Melakukan pemesanan produk makanan hantaran	<ul style="list-style-type: none"> - akses melihat produk - akses pembelian - akses room chat 	

2.4 Batasan

Pengembangan Aplikasi Makanan Hantaran ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Pembeli hanya melakukan pemesanan dengan maksimal jarak pemesanan 45km.
2. Aplikasi akan dibangun dengan PHP, HTML, CSS, Javascript dan Postgresql.
3. Aplikasi akan dibangun dengan framework Laravel.
4. Aplikasi hanya dapat diakses dengan koneksi internet.

2.5 Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi dari Makanan Hantaran bisa diakses dari Smartphone dan browser dimanapun dan kapanpun.

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pengguna

Makanan hantaran menggunakan antarmuka berbasis GUI (Graphic User Interface). Selain itu, makanan hantaran memberikan tampilan yang menarik untuk membantu pembeli melakukan pembelian.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

N/A

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

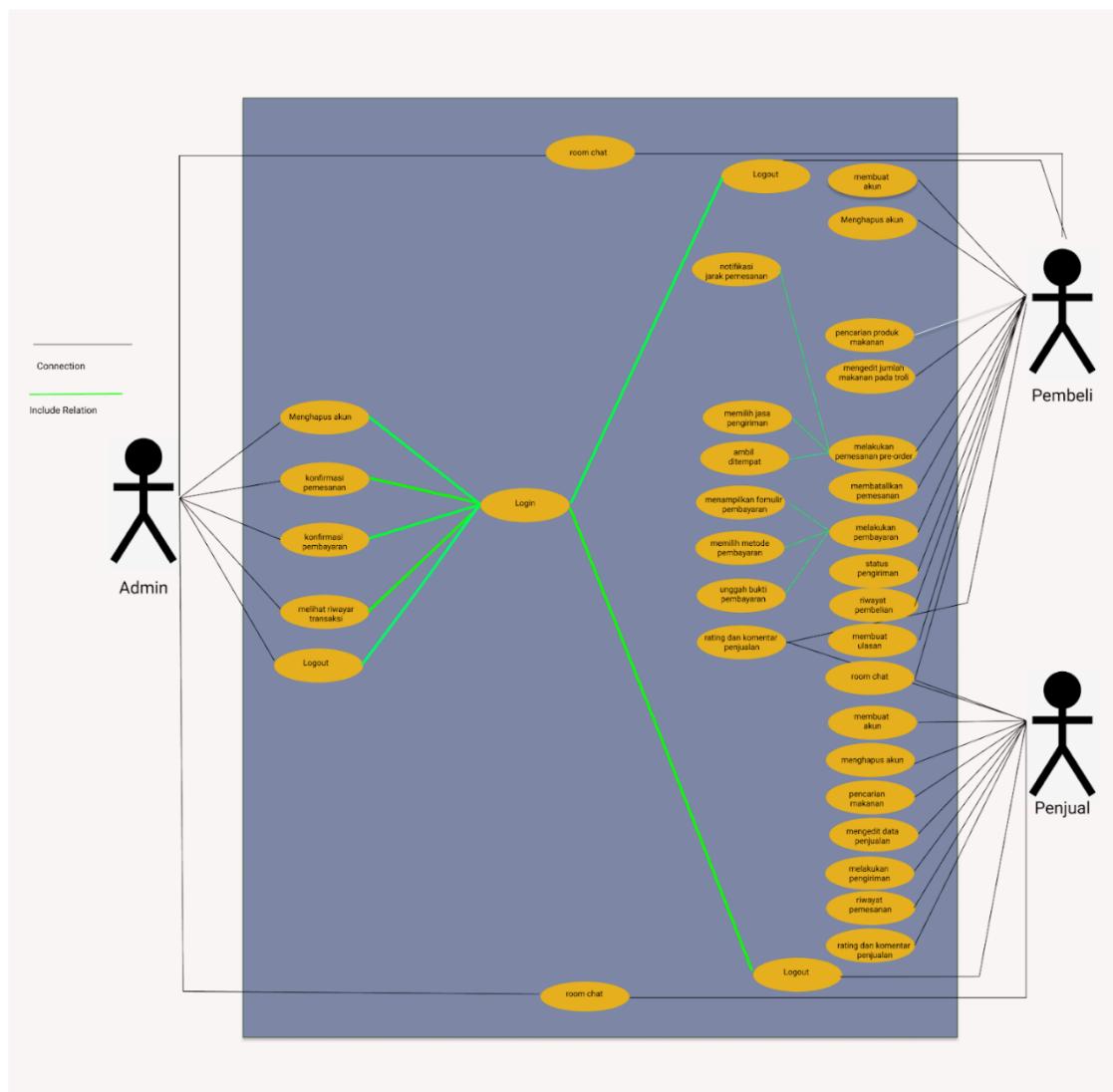
Makanan Hantaran merupakan program yang akan dibangun dengan menggunakan framework Laravel yang didalamnya terdapat Bahasa PHP, HTML, CSS, Javascript dan postgresql.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Sembuhin merupakan sistem informasi berbasis web, sehingga user membutuhkan jaringan dan browser untuk menggunakan sistem ini dengan browser yang terhubung dengan jaringan internet.

3.2 Deskripsi Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram



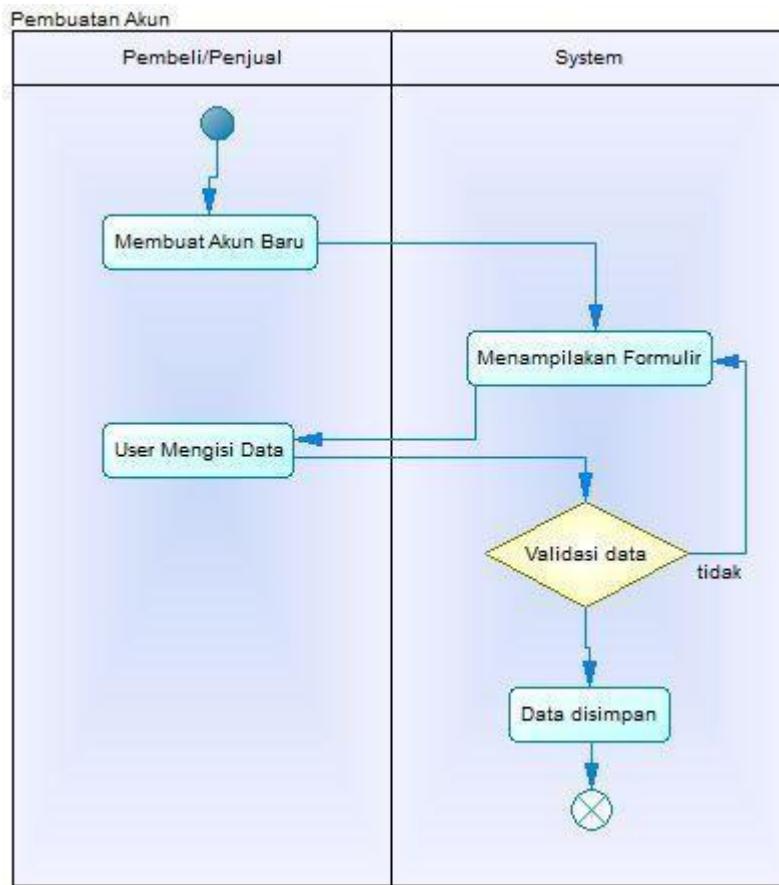
3.2.2 Fungsi 1: Membuat akun

Use Case Title	Membuat akun
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Penjual, Pembeli
Precondition	Pembeli mengakses website
Minimal Guarantee	Pembeli mengetahui ketentuan pendaftaran
Success Guarantees	Pembeli mempunyai akun yang dijadikan sebagai bentuk otentifikasi

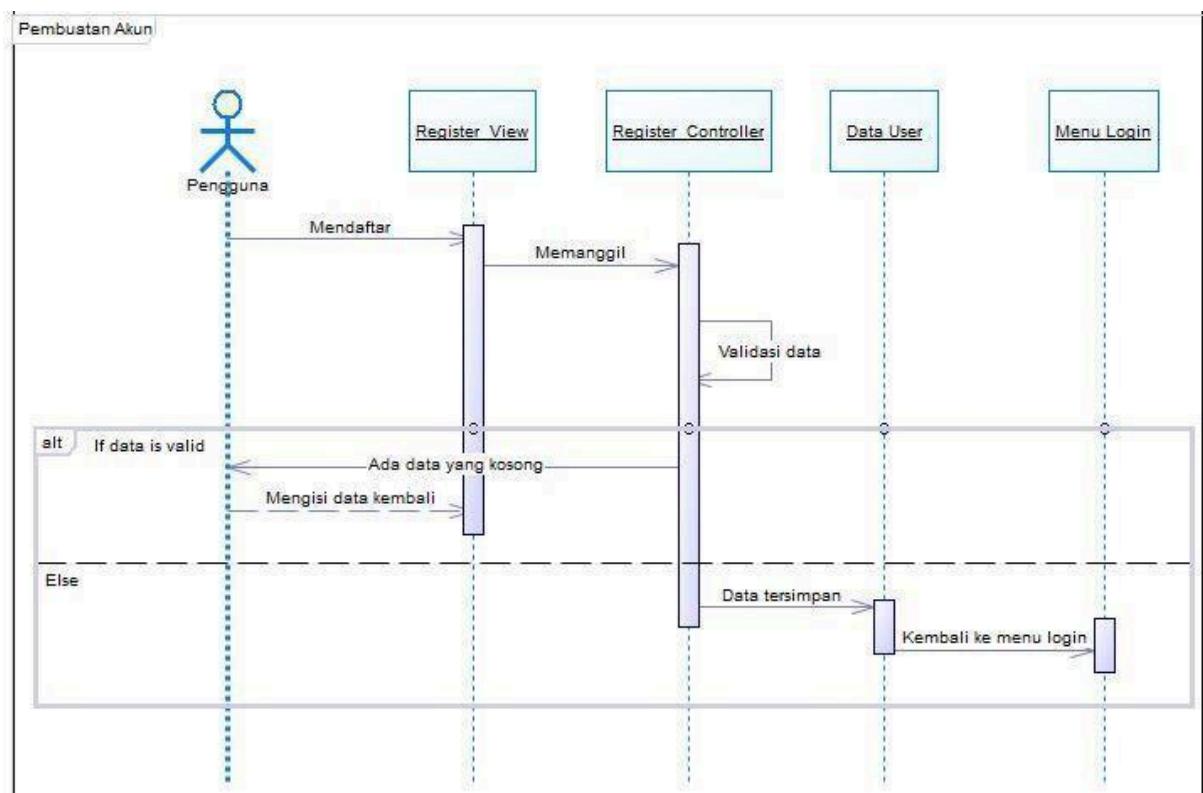
Trigger	Pembeli mengakses laman pembelian atau melakukan pendaftaran
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengisikan data pribadi berupa nama dan alamat 2. Pembeli memasukkan no hp, dan password 3. Pembeli menyetujui kebijakan privacy dan ketentuan dalam 4. melakukan pendaftaran 4. Pembeli melakukan pendaftaran
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1.a.Pembeli tidak mengisi data pribadi <ol style="list-style-type: none"> 1.a.1. Pembeli menerima notifikasi untuk mengisinya 2.a. Pengguna tidak memasukkan email <ol style="list-style-type: none"> 2.a.1 Pengguna menerima notifikasi untuk mengisinya 2b. Pembeli memasukkan no telepon yang tidak terdaftar atau mati <ol style="list-style-type: none"> 2.b.1 Pendaftaran akan gagal karena proses verifikasi

3.2.2.1 Skenario: Membuat akun

3.2.2.2 Diagram Aktivitas: Membuat akun



3.2.2.3 Diagram Sekuens: Membuat akun



3.2.2.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membuat akun

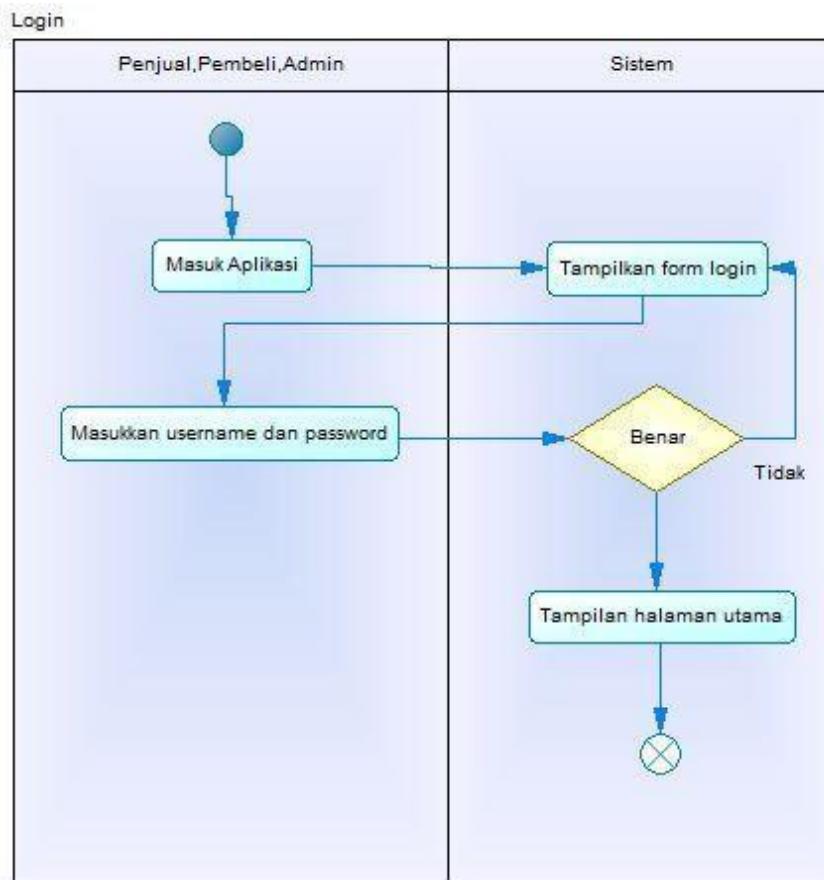
1.1.1 3.2.3 Fungsi 2: Login

Use Case Title	Login
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Penjual, Pembeli
Precondition	Pembeli dan pembeli terdaftar sebagai pengguna dan memiliki akun
Minimal Guarantee	-
Success Guarantees	Pendaftaran berhasil dilakukan sehingga pembeli dan penjual dapat menggunakan fitur yang tersedia
Trigger	Autentikasi yang berhasil dilakukan memungkinkan pembeli atau penjual dapat melakukan pembelian untuk pembeli dan penjualan untuk penjual.
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. pembeli atau penjual memasukan no telepon dan password 2. pembeli atau penjual melakukan otentikasi

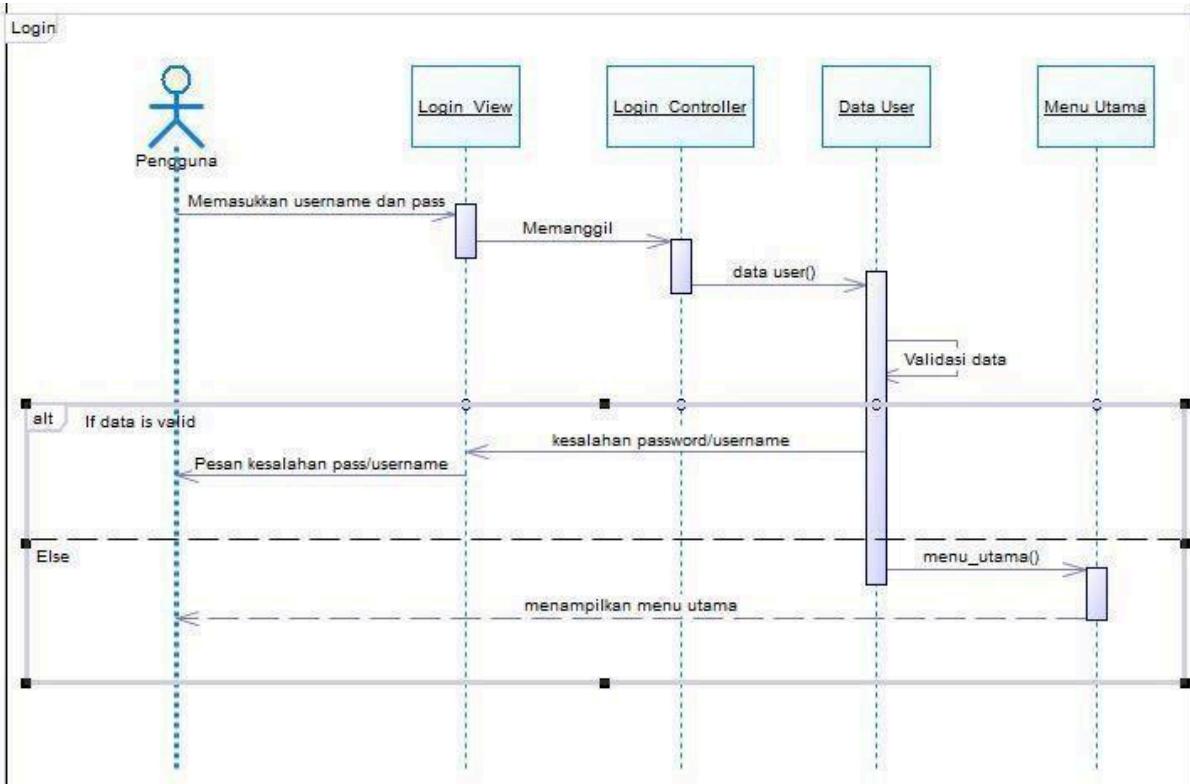
Extensions	<p>1.a Pembeli atau penjual salah atau lupa memasukkan email atau password</p> <p>1.a.1 Login gagal dilakukan sehingga pembeli atau penjual mendapatkan notifikasi agar mengisinya dengan benar</p> <p>1.a.2 Pembeli atau penjual dapat menggunakan fitur lupa password</p> <p>1.a.3 Pembeli atau penjual keluar meninggalkan laman karena gagal melakukan login</p> <p>1.b no telepon atau password tidak terdaftar atau sesuai</p> <p>1.b.1 pembeli atau penjual mendapatkan notifikasi agar mengisinya dengan benar</p> <p>2.a proses terhenti karena koneksi internet yang terputus</p> <p>2.a.1 proses login gagal dilakukan, pembeli atau penjual keluar</p>
-------------------	--

3.2.3.1 Skenario: Login

3.2.3.2 Diagram Aktivitas: Login



3.2.3.3 Diagram Sekuens: Login



3.2.3.4 Diagram Kolaborasi Objek: Login

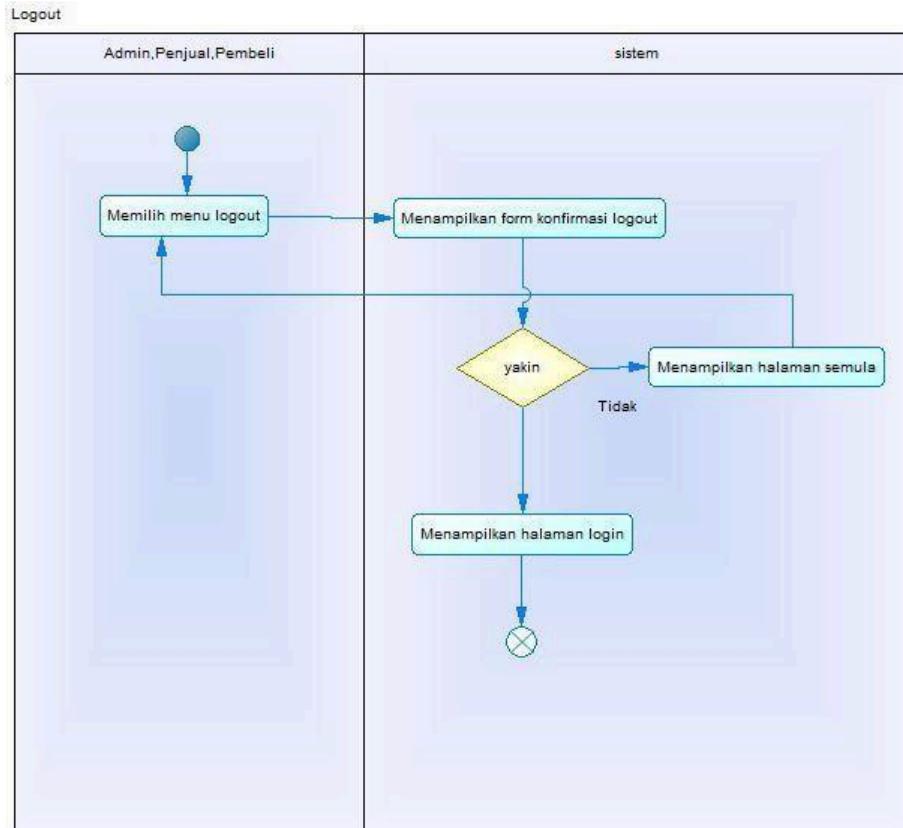
3.2.4 Fungsi 3 : Logout

Use Case Title	Logout
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	-
Precondition	Pengguna telah masuk dengan akun yang telah terdaftar.
Minimal Guarantee	-
Success Guarantees	Pengguna berhasil keluar dari sistem dan session expired
Trigger	Pengguna mengakses tombol logout
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> Pengguna menekan tombol logout Sistem menampilkan pesan bahwa pengguna telah keluar dari sistem
Extensions	2a. Proses otentifikasi terhenti karena terputus dari internet

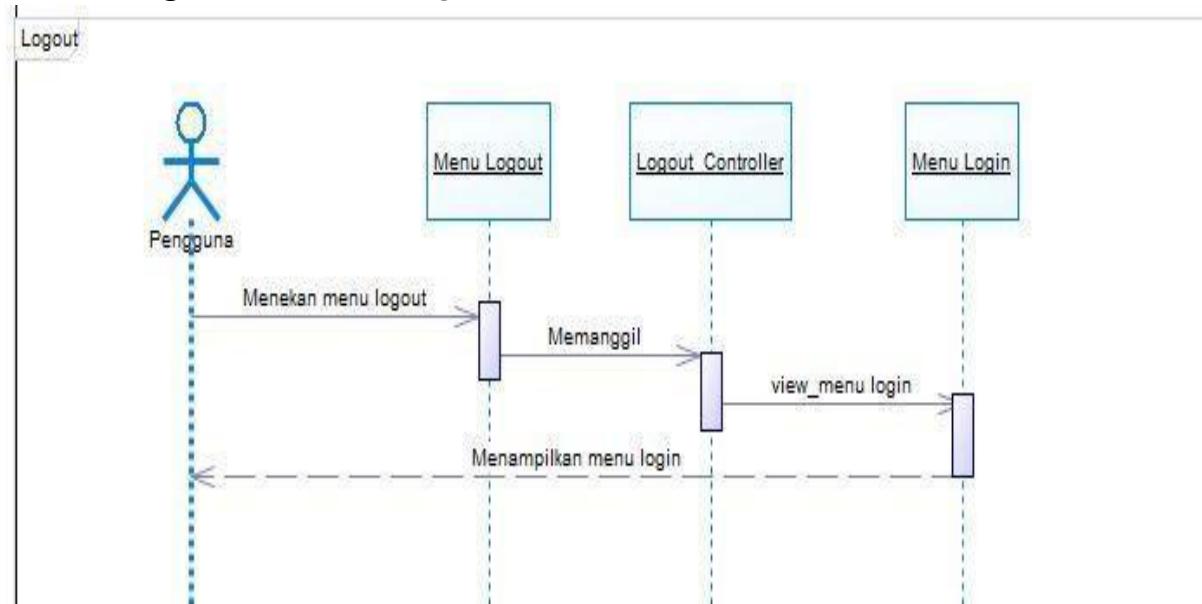
	2a1. Proses otentikasi dibatalkan dan diulang, pengguna kembali menekan tombol untuk mencoba logout
--	---

3.2.4.1 Skenario: Logout

3.2.4.2 Diagram Aktivitas: Logout



3.2.4.3 Diagram Sekuens: Logout



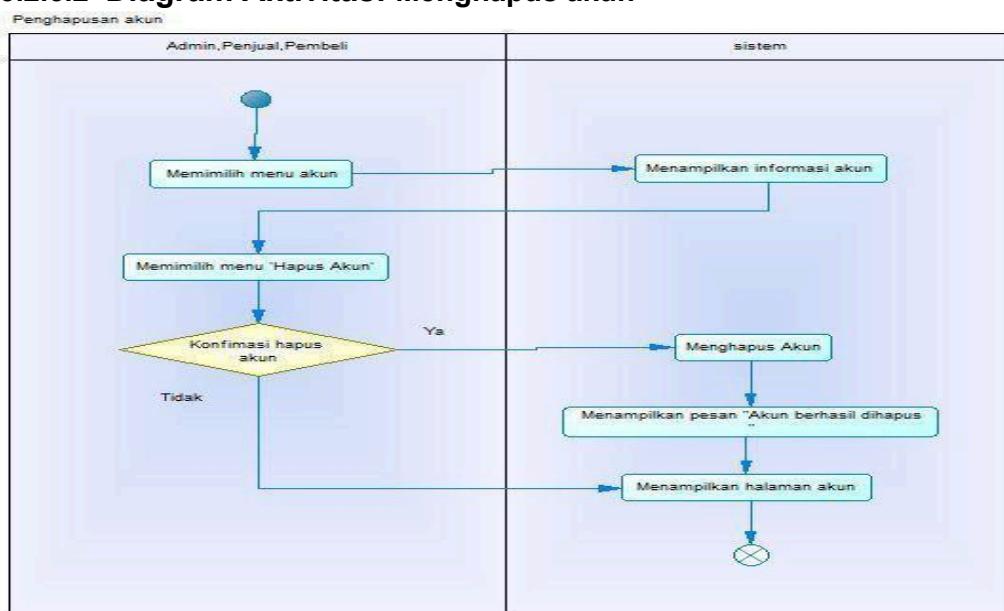
3.2.4.4 Diagram Kolaborasi Objek: Logout

3.2.5 Fungsi 4: Menghapus akun

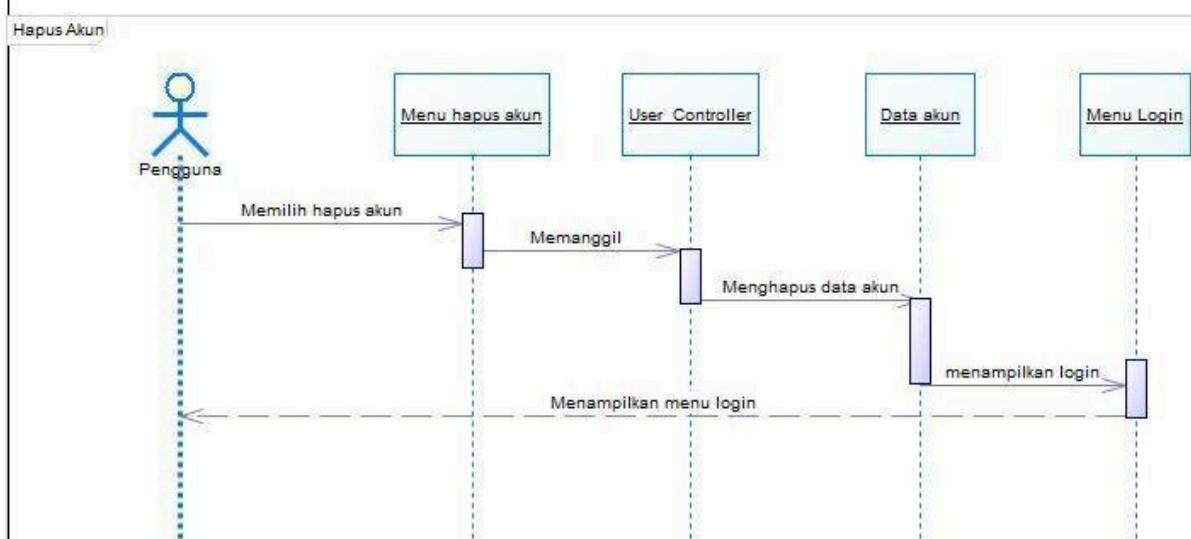
Use Case Title	Menghapus akun
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Penjual, Pembeli
Precondition	Pengguna telah masuk dengan akun yang telah terdaftar.
Minimal Guarantee	-
Success Guarantees	Pengguna telah berhasil menghapus akun dan kembali ke halaman utama
Trigger	Pengguna mengakses tombol hapus akun
Main Success Scenario	1. Pengguna menekan tombol hapus akun dan menyetujunya 2. Akun pengguna tidak dapat diakses kembali
Extensions	1a. Tidak dapat menghapus akun 1a1. Pengguna merefresh halaman agar update dan memastikan koneksi 1a2. Pengguna dapat menghubungi admin 2a. Akun pengguna dapat diakses kembali 2a1. Pengguna tidak menekan hapus akun dan menyetujui penghapusan akun

3.2.5.1 Skenario: Menghapus akun

3.2.5.2 Diagram Aktivitas: Menghapus akun



3.2.5.3 Diagram Sekuens: Menghapus akun



3.2.5.4 Diagram Kolaborasi Objek: Menghapus akun

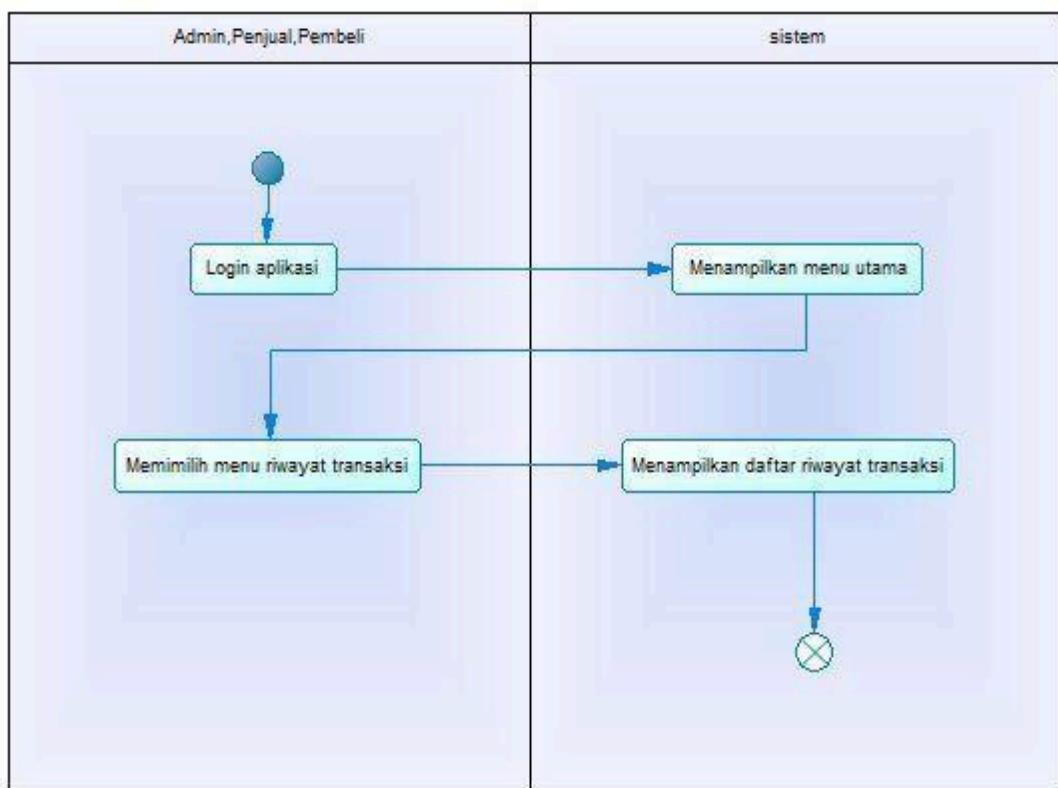
3.2.6 Fungsi 5: Melihat riwayat transaksi

Use Case Title	Melihat riwayat transaksi
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Penjual, Pembeli
Precondition	Pembeli telah melakukan pemesanan kepada penjual
Minimal Guarantee	Sistem menampilkan history data transaksi
Success Guarantees	Sistem menampilkan riwayat transaksi yang baru saja dilakukan
Trigger	Pembeli atau penjual mengakses laman riwayat pesanan
Main Success Scenario	1. Data masuk ke account admin
Extensions	1.a Data transaksi tidak masuk karena tidak terhubung dengan koneksi jaringan internet <ul style="list-style-type: none"> 1.a.1 Sistem memberikan notifikasi bahwa tidak tersedia jaringan, admin mencoba lagi 1.a.2 Sistem memberikan notifikasi bahwa tidak tersedia jaringan, admin keluar dari laman

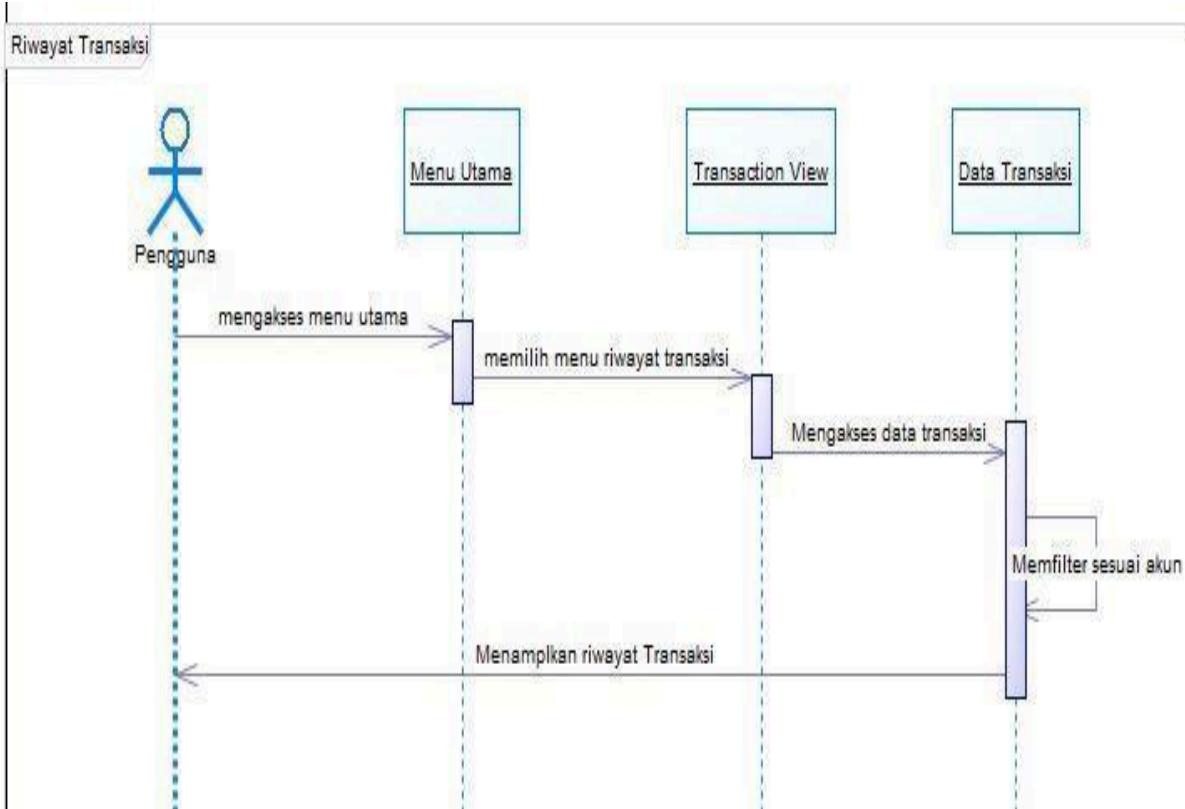
3.2.6.1 Skenario: Melihat riwayat transaksi

3.2.6.2 Diagram Aktivitas: Melihat riwayat transaksi

Melihat riwayat transaksi



3.2.6.3 Diagram Sekuens: Melihat riwayat transaksi



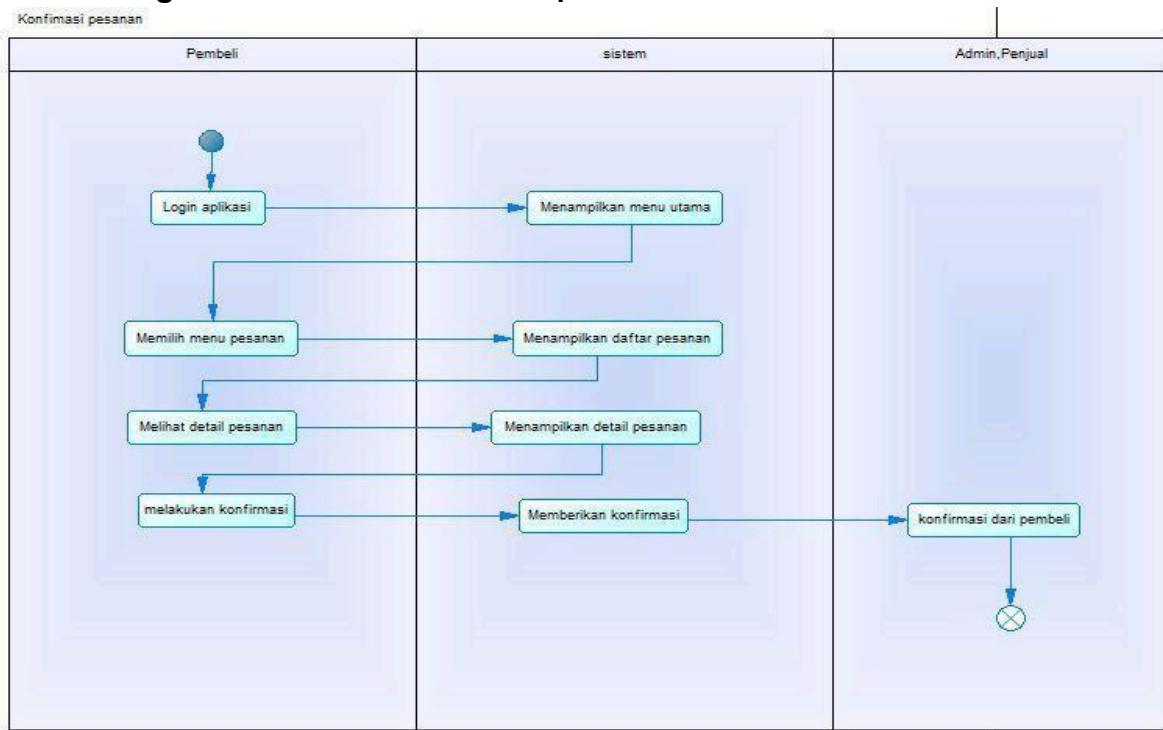
3.2.6.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat riwayat transaksi

3.2.7 Fungsi 6: Konfirmasi pemesanan

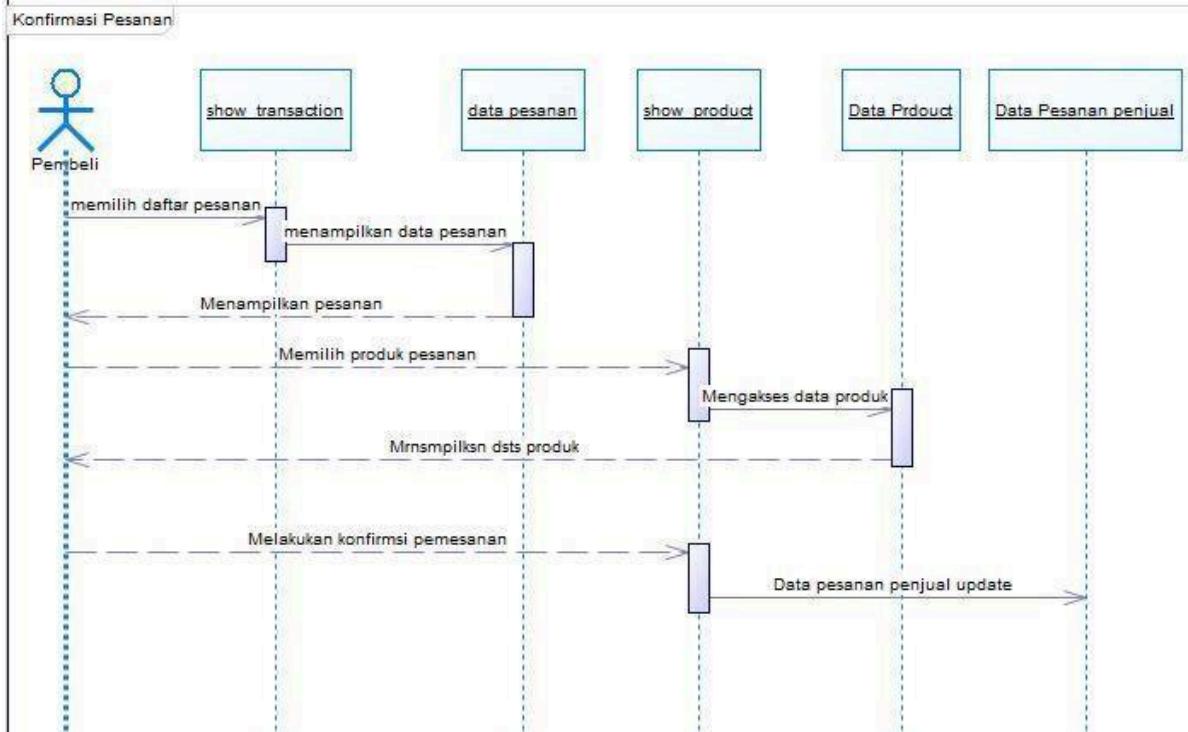
Use Case Title	Konfirmasi pemesanan
Primary Actor	Admin, Penjual, Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Penjual, Pembeli
Precondition	Pembeli memiliki pesanan
Minimal Guarantee	Pembeli telah melakukan pemesanan
Success Guarantees	Pembeli sukses melakukan konfirmasi pemesanan kepada penjual atau admin
Trigger	Pembeli mengakses laman konfirmasi pembayaran
Main Success Scenario	1. pembeli dapat bertanya kepada admin atau penjual terkait produk
Extensions	1.a pembeli tidak dapat menghubungi admin 1.a.1 pembeli akan mendapatkan notifikasi untuk langsung menghubungi penjual

3.2.7.1 Skenario: Konfirmasi pemesanan

3.2.7.2 Diagram Aktivitas: Konfirmasi pemesanan



3.2.7.3 Diagram Sekuens: Konfirmasi pemesanan



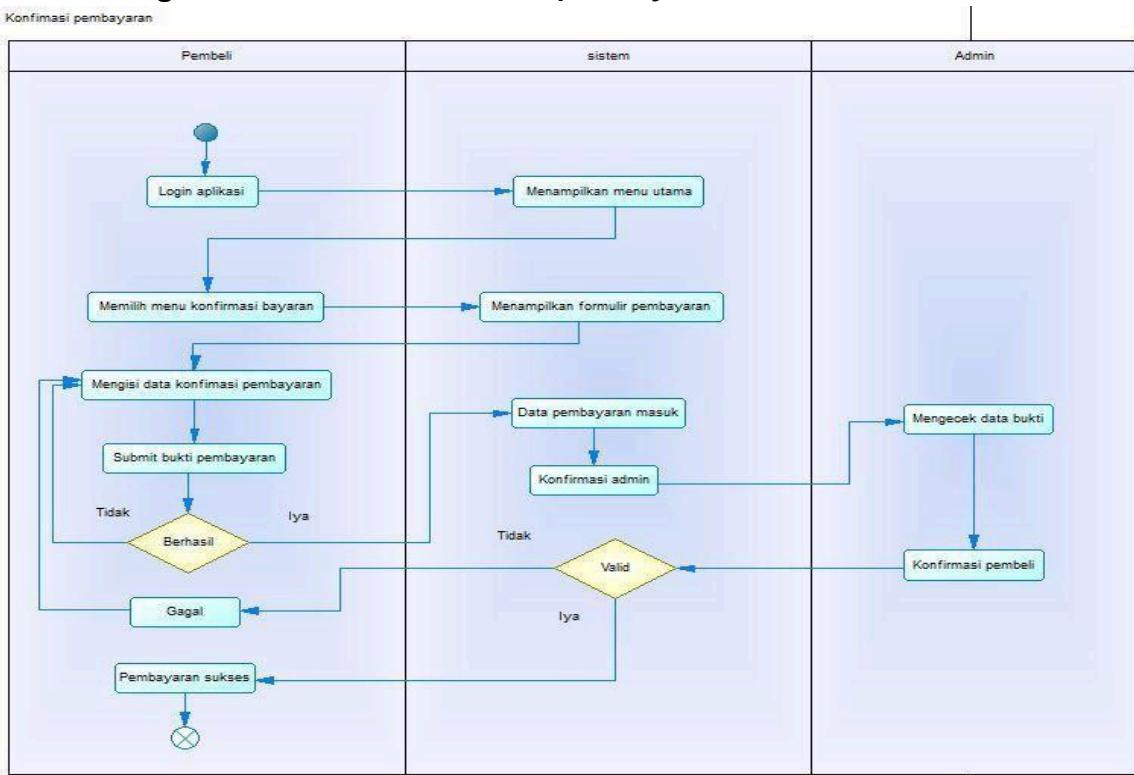
3.2.7.4 Diagram Kolaborasi Objek: Konfirmasi pemesanan

3.2.8 Fungsi 7: Konfirmasi pembayaran

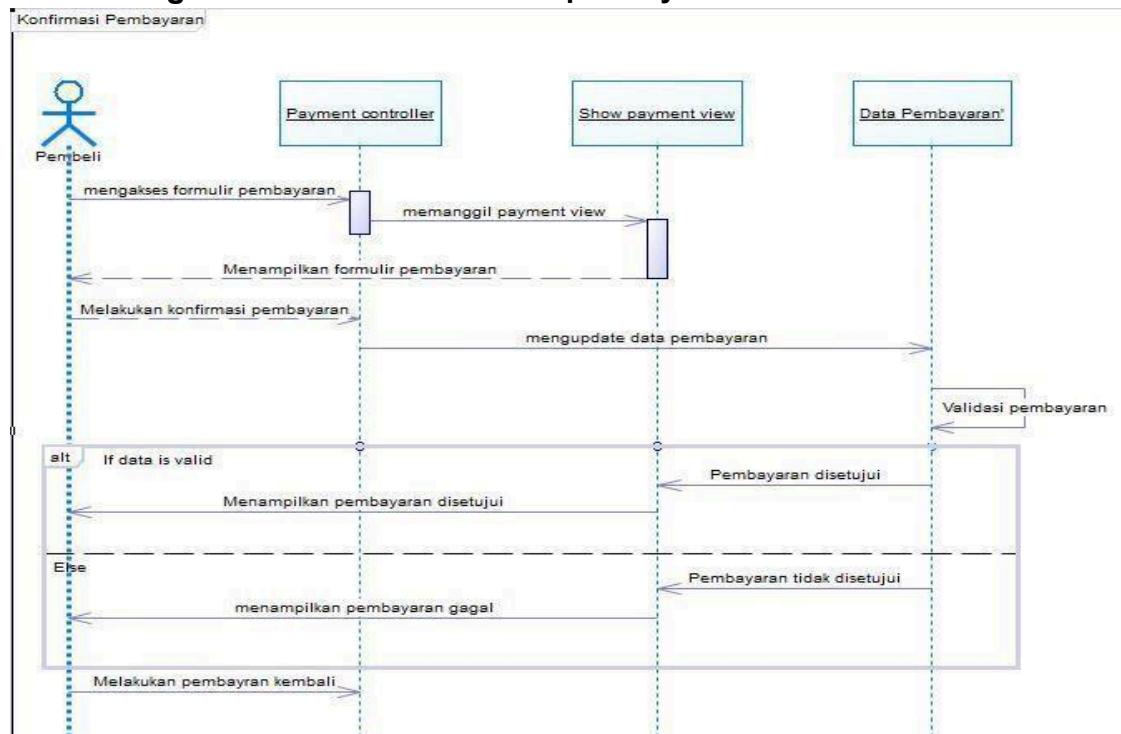
Use Case Title	Konfirmasi pembayaran
Primary Actor	Admin, Pembeli, Penjual
Level	kite
Stakeholders	Admin, Pembeli, Penjual
Precondition	Pembeli melakukan pembayaran kepada rekening admin
Minimal Guarantee	Pembeli mengirimkan bukti pembayaran kepada admin
Success Guarantees	Pembeli sukses melakukan konfirmasi pembayaran kepada admin
Trigger	Pembeli mengakses laman Konfirmasi Pembayaran
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. pembeli mengirimkan bukti pembayaran berupa foto riwayat transaksi 2. admin mengirimkan 50% dp kepada rekening penjual
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1.a. ukuran foto bukti pembayaran melebihi kapasitas maksimum <ol style="list-style-type: none"> 1.a.1 pembeli akan mendapatkan notifikasi agar mengisinya dengan benar 1.b format foto yang dikirimkan tidak sesuai <ol style="list-style-type: none"> 1.b.1 pembeli akan mendapatkan notifikasi agar mengisinya dengan benar

3.2.8.1 Skenario: Konfirmasi pembayaran

3.2.8.2 Diagram Aktivitas: Konfirmasi pembayaran



3.2.8.3 Diagram Sekuens: Konfirmasi pembayaran



3.2.8.4 Diagram Kolaborasi Objek: Konfirmasi pembayaran

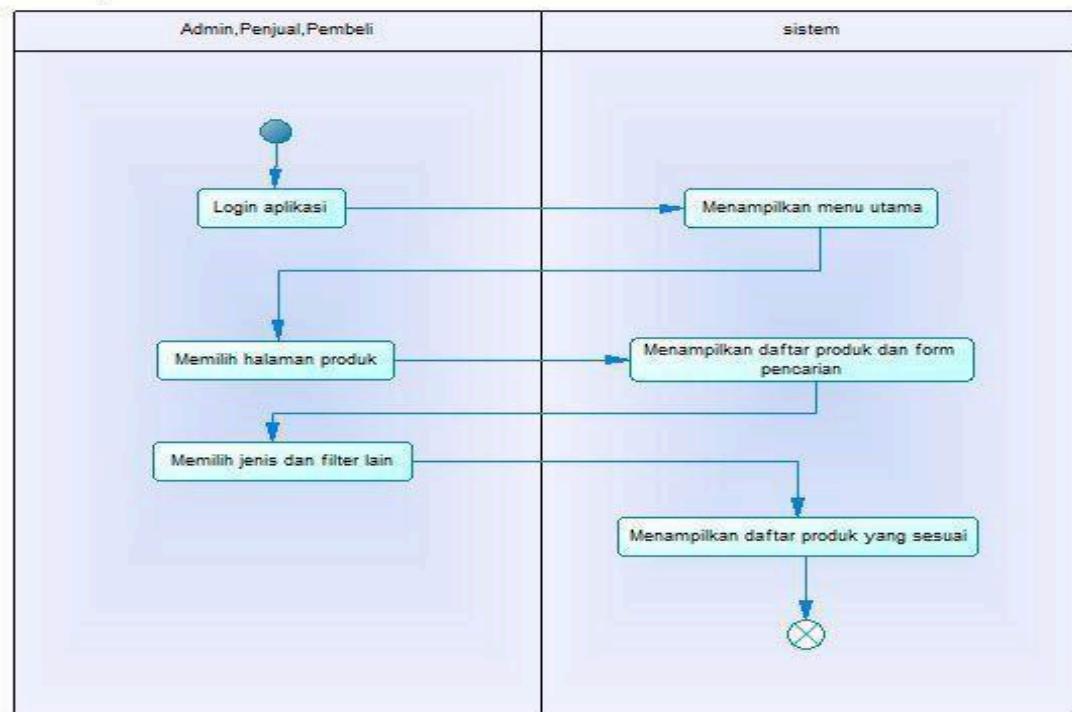
3.2.9 Fungsi 8: Pencarian produk makanan

Use Case Title	Melihat daftar makanan
Primary Actor	Pembeli
Level	Blue
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah terdaftar sebagai pengguna
Minimal Guarantee	Pembeli dapat mengetahui jenis produk yang tersedia
Success Guarantees	Pembeli mendapatkan jenis makanan yang diinginkan
Trigger	Pembeli mengakses laman pembelian
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. sistem mampu menampilkan dan memfilter jenis makanan 2. sistem mampu menampilkan jenis penjualan
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1.a sistem gagal menampilkan jenis makanan <ol style="list-style-type: none"> 1.a.1 sistem menginstruksi agar me-refresh laman 1.b sistem gagal menampilkan jenis penjualan <ol style="list-style-type: none"> 1.b.1 sistem menginstruksikan untuk me-refresh laman

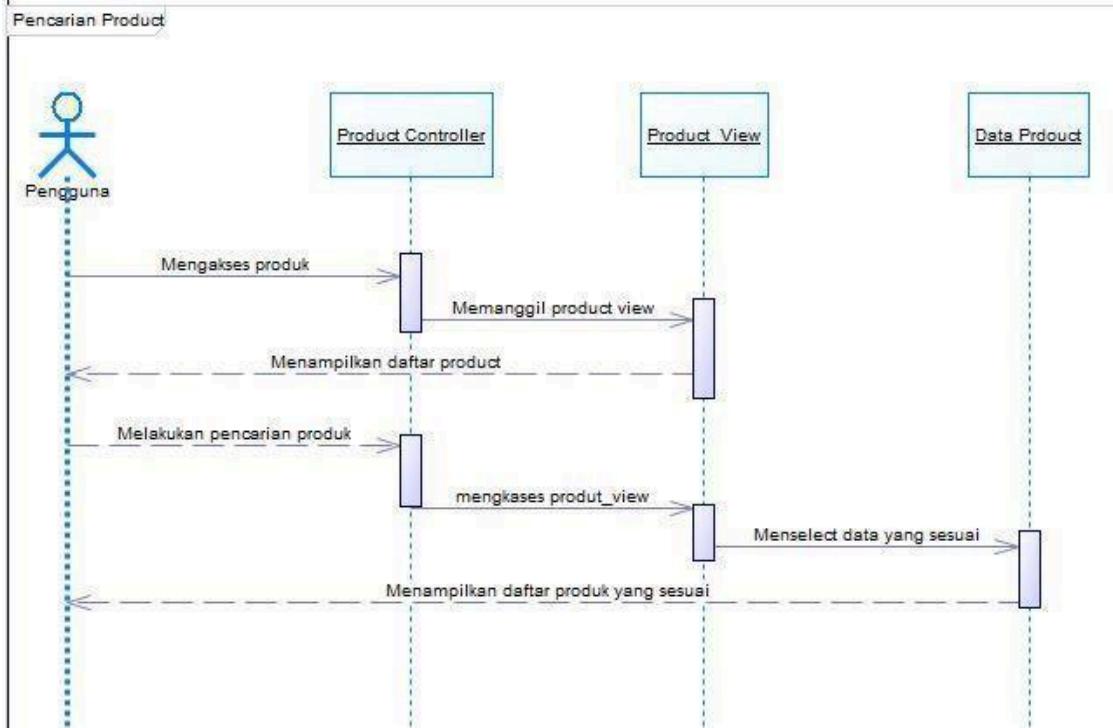
3.2.9.1 Skenario: Pencarian produk makanan

3.2.9.2 Diagram Aktivitas: Pencarian produk makanan

Pencarian produk



3.2.9.3 Diagram Sekuens: Pencarian produk makanan



3.2.9.4 Diagram Kolaborasi Objek: Pencarian produk makanan

3.2.10 Fungsi 9: Mengedit jumlah makanan pada trolley

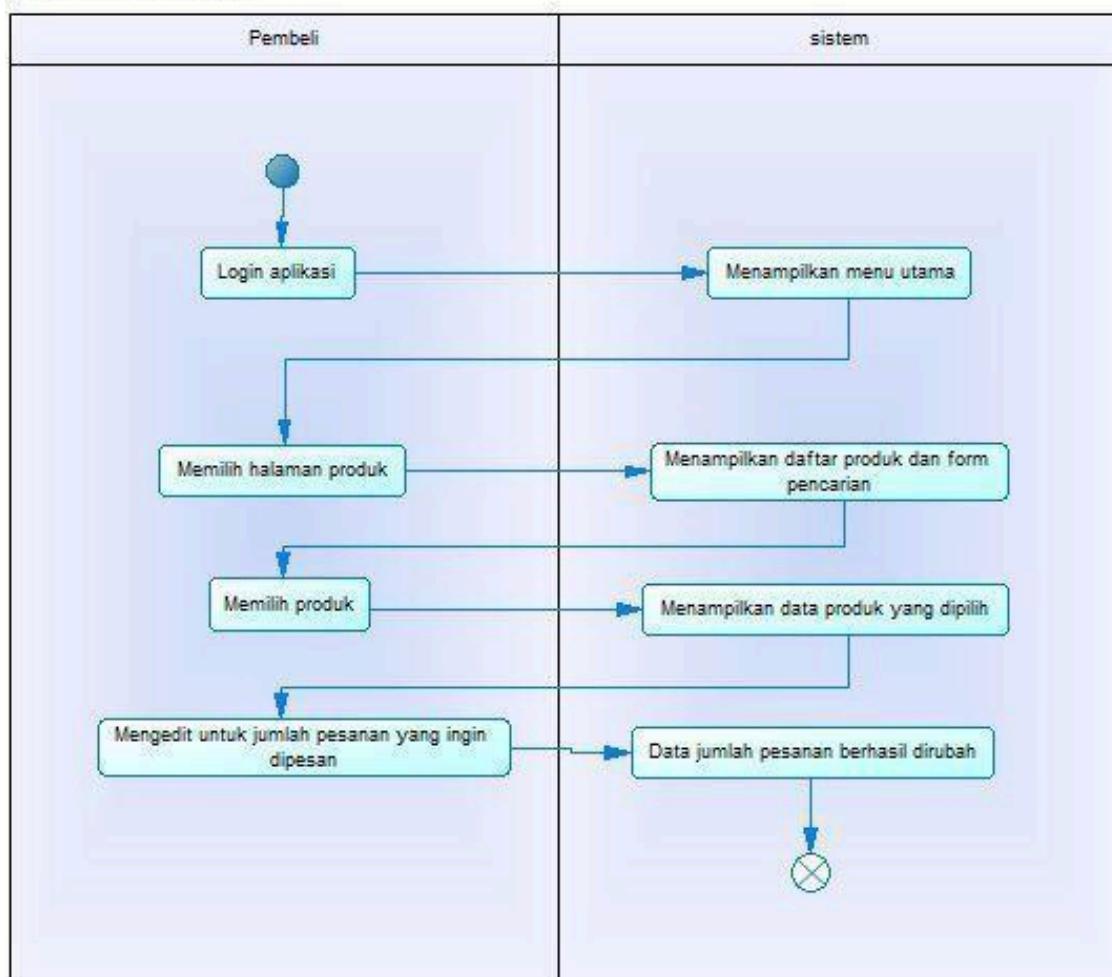
Use Case Title	Mengedit jumlah makanan pada trolley
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pengguna telah mengakses laman website dan login akun
Minimal Guarantee	Produk dapat disimpan ke troli
Success Guarantees	Pembeli dapat melihat daftar produk yang tersimpan pada troli. Produk tersebut dapat ditambahkan atau diedit sesuai dengan keinginan pembeli
Trigger	Pembeli dapat mengakses keranjang
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengakses halaman keranjang 2. Data produk tersimpan pada troli dapat ditampilkan 3. Apabila pembeli mengedit produk maka perubahan data produk dapat diupdate dan disimpan
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Pembeli tidak dapat mengakses page trolley <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembeli belum melakukan login 1b. Data pada trolley kosong

	<p>1b1. Pembeli belum pernah menambahkan produk pada keranjang</p> <p>1b2. Pembeli telah menghapus data produk di trolley atau mencheckout semua produk</p> <p>2a. Pengguna tidak dapat mengubah data pada trolley</p> <p>2a1. Sistem menginterupsi untuk pengguna menyesuaikan data yang dimasukkan</p> <p>3a. Data pada trolley tidak sesuai dengan data trolley pengguna</p> <p>3a1. Pengguna keluar dari laman</p> <p>3a2. Pengguna merefresh halaman agar update dan memastikan koneksi</p>
--	--

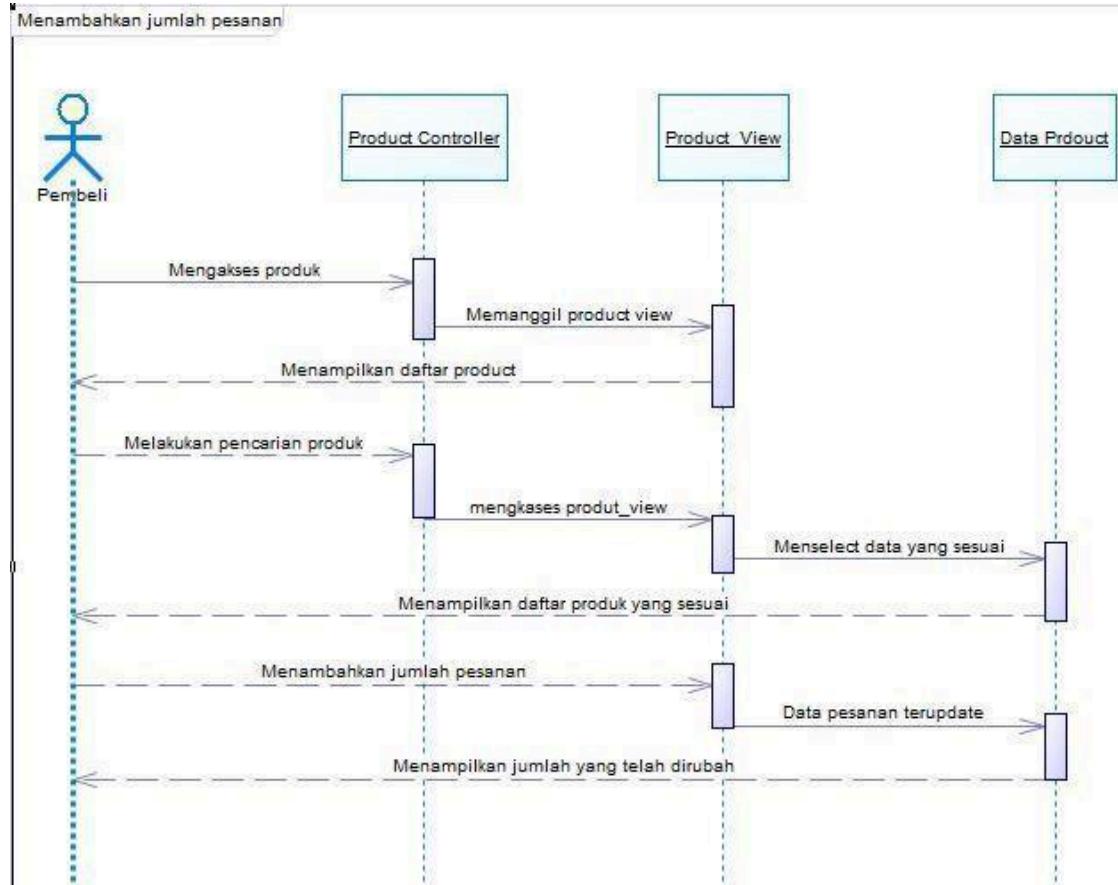
3.2.10.1 Skenario: Mengedit jumlah makanan pada trolley

3.2.10.2 Diagram Aktivitas: Mengedit jumlah makanan pada trolley

Penambahan jumlah produk



3.2.10.3 Diagram Sekuens: Mengedit jumlah makanan pada trolley



3.2.10.4 Diagram Kolaborasi Objek: Mengedit jumlah makanan pada trolley

3.2.11 Fungsi 10: Melakukan pesanan pre-order

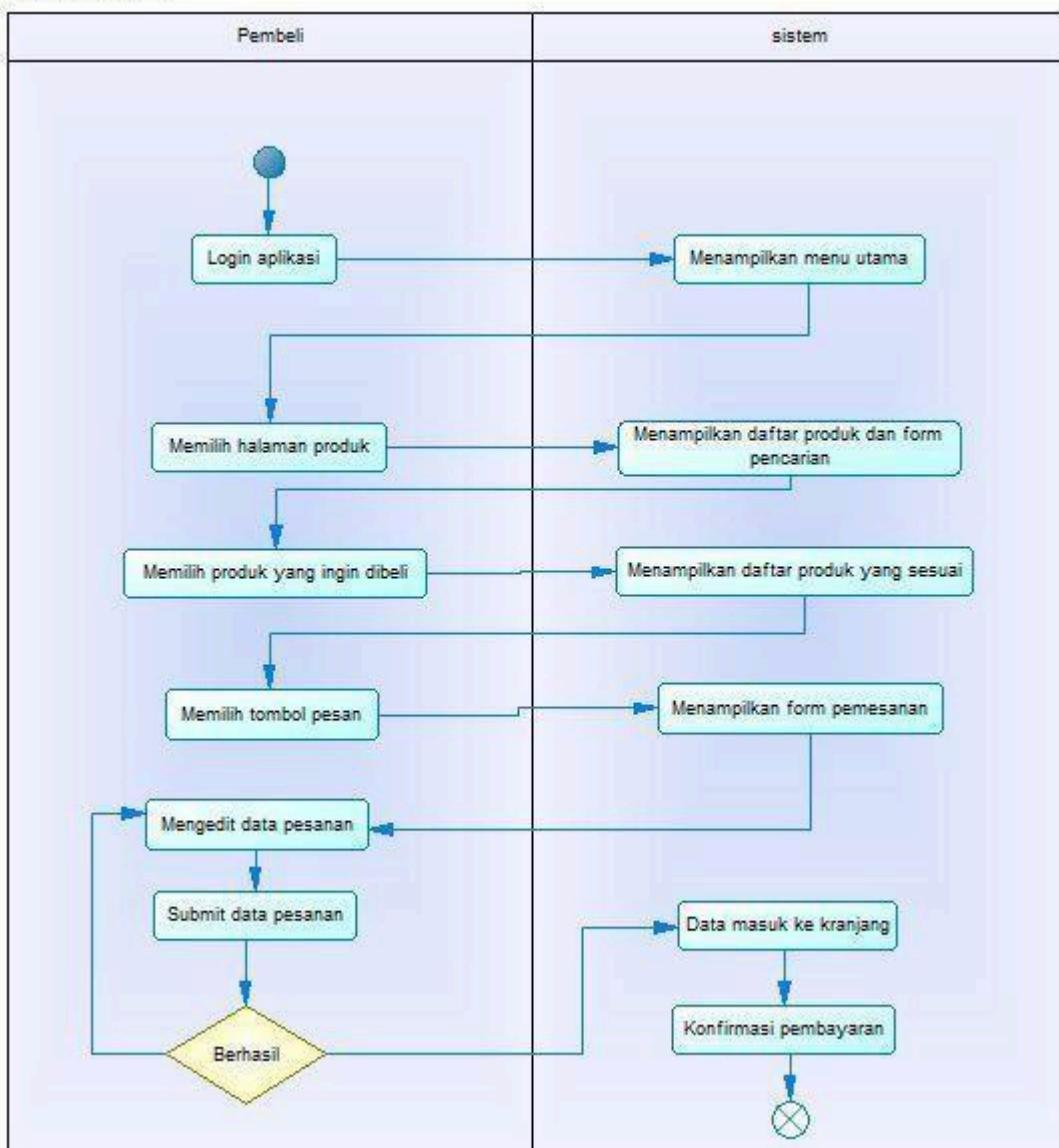
Use Case Title	Melakukan pesanan pre-order
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pengguna telah menambahkan produk ke troli dan menyetujui pemesanannya
Minimal Guarantee	Pembeli hanya melihat pemesanan atau mempertimbangkan pemesanan.
Success Guarantees	Menyetujui pemesanan dan akan melakukan pembayaran
Trigger	Pembeli mengakses halaman untuk melanjutkan pembelian/pemesanan.
Main Success	1. Pembeli memilih produk yang ingin dipesan dengan trolley

Scenario	2. Pembeli menentukan jumlah pesanan setiap produknya 3. Pembeli menyetujui pemesanan 4. Pembeli akan melakukan pembayaran
Extensions	1a. Daftar produk yang ada tidak sesuai dengan data keranjang yang seharusnya 1a1. Pembeli keluar laman 1a2. Pembeli keluar laman untuk mencari produk dan menambahkannya ulang

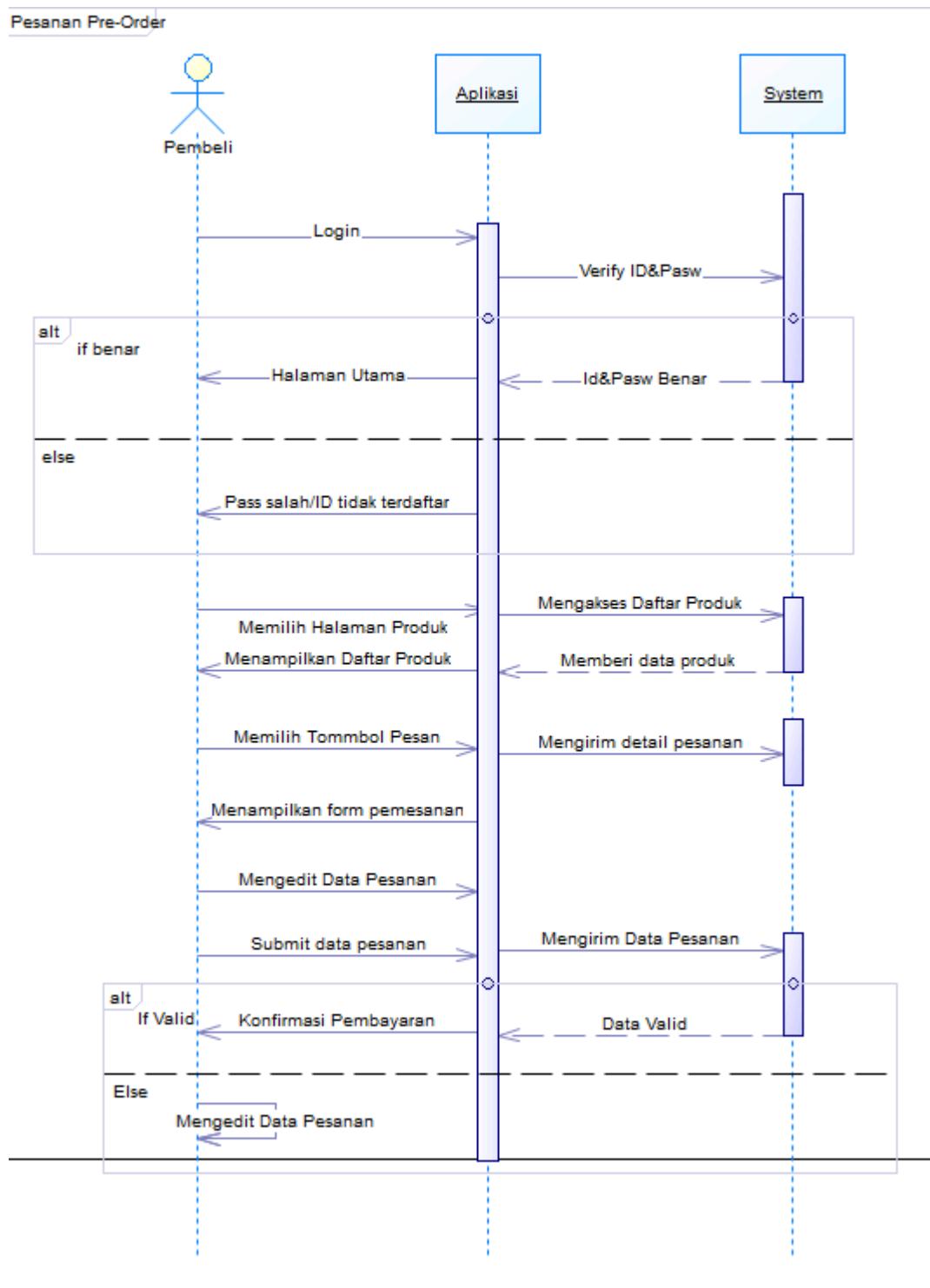
3.2.11.1 Skenario: Melakukan pesanan *pre-order*

3.2.11.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pesanan *pre-order*

Pesanan Pre-Order



3.2.11.3 Diagram Sekuens: Melakukan pesanan *pre-order*



3.2.11.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pesanan *pre-order*

3.2.12 Fungsi 11: Membatalkan pesanan

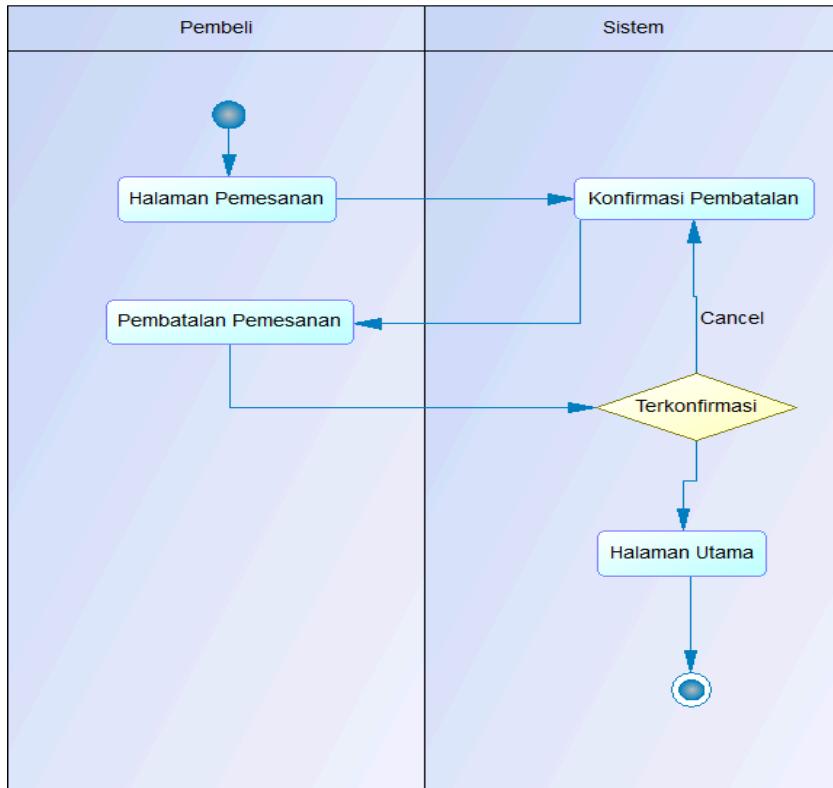
Use Case Title	Membatalkan pesanan
Primary Actor	Pembeli

Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah login dan melakukan checkout produk yang akan dibeli
Minimal Guarantee	Pembeli telah menyetujui pemesanan dan pembayaran sebelum terverifikasi oleh admin
Success Guarantees	Pembeli telah membatalkan pemesanan
Trigger	Pembeli mengakses halaman pemesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli memilih produk yang ingin dipesan dengan trolley 2. Pembeli menentukan jumlah pesanan setiap produknya 3. Pembeli menyetujui pemesanan 4. Pembeli melakukan metode pengiriman 5. Pembeli melakukan pembayaran 6. Pembeli dapat melakukan pembatalan pemesanan
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Daftar produk yang ada tidak sesuai dengan data keranjang yang seharusnya <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembeli keluar laman 1a2. Pembeli keluar laman untuk mencari produk dan menambahkannya ulang 4a. Pembeli tidak menemukan jenis pengiriman yang sesuai <ol style="list-style-type: none"> 4a1. Pembeli membatalkan pesanan. 4a2. Pembeli menghubungi admin 5a. Pembeli tidak dapat melakukan pembayaran <ol style="list-style-type: none"> 5a1. Pembeli dapat mencoba kembali atau keluar website 5a2. Pembeli dapat menghubungi admin 6a. Tidak dapat melakukan pembatalan pemesanan <ol style="list-style-type: none"> 6a1. Admin telah memverifikasi pemesanan dan pembayaran

3.2.12.1 Skenario: Membatalkan pesanan

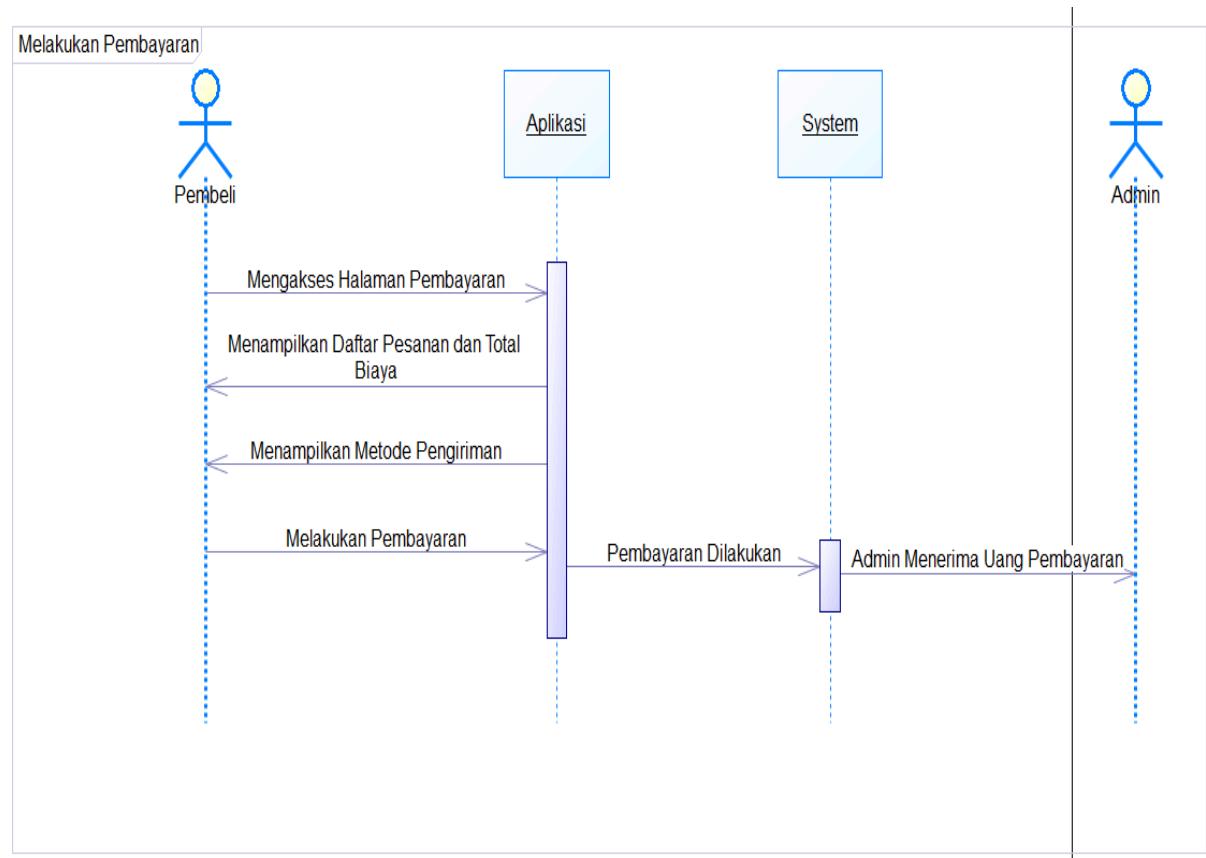
3.2.12.2 Diagram Aktivitas: Membatalkan pesanan

Membatalkan Pesanan



3.2.12.3 Diagram Sekuens: Membatalkan pesanan

Melakukan Pembayaran



3.2.12.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membatalkan pesanan

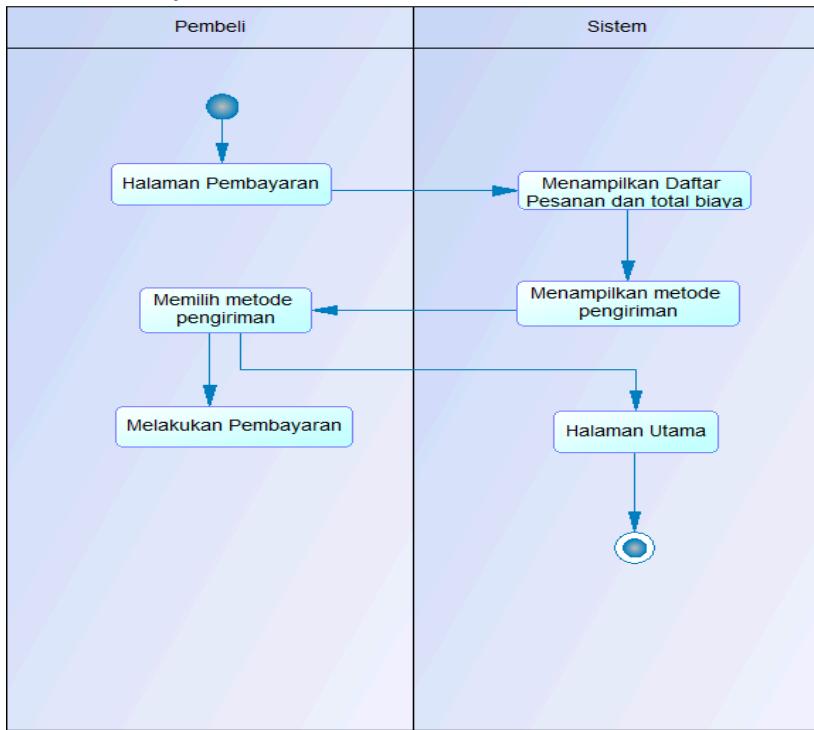
3.2.13 Fungsi 12: Melakukan pembayaran

Use Case Title	Melakukan pembayaran
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah login dan melakukan checkout produk yang akan dibeli
Minimal Guarantee	Pembeli telah mengetahui dan telah menyetujui pemesanan
Success Guarantees	Pembeli masuk ke halaman pembayaran dan telah menyetujui pemesanan
Trigger	Pembeli mengakses halaman pemesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Pembeli memilih produk yang ingin dipesan dengan trolley2. Pembeli menentukan jumlah pesanan setiap produknya3. Pembeli menyetujui pemesanan4. Pembeli mengisi metode pengiriman5. Pembeli melakukan pembayaran
Extensions	<ol style="list-style-type: none">1a. Daftar produk yang ada tidak sesuai dengan data keranjang yang seharusnya<ol style="list-style-type: none">1a1. Pembeli keluar laman1a2. Pembeli keluar laman untuk mencari produk dan menambahkannya ulang4a. Pembeli tidak menemukan jenis pengiriman yang sesuai<ol style="list-style-type: none">4a1. Pembeli membatalkan pesanan.4a2. Pembeli menghubungi admin5a. Pembeli tidak dapat melakukan pembayaran<ol style="list-style-type: none">5a1. Pembeli dapat mencoba kembali atau keluar website5a2. Pembeli dapat menghubungi admin

3.2.13.1 Skenario: Melakukan pembayaran

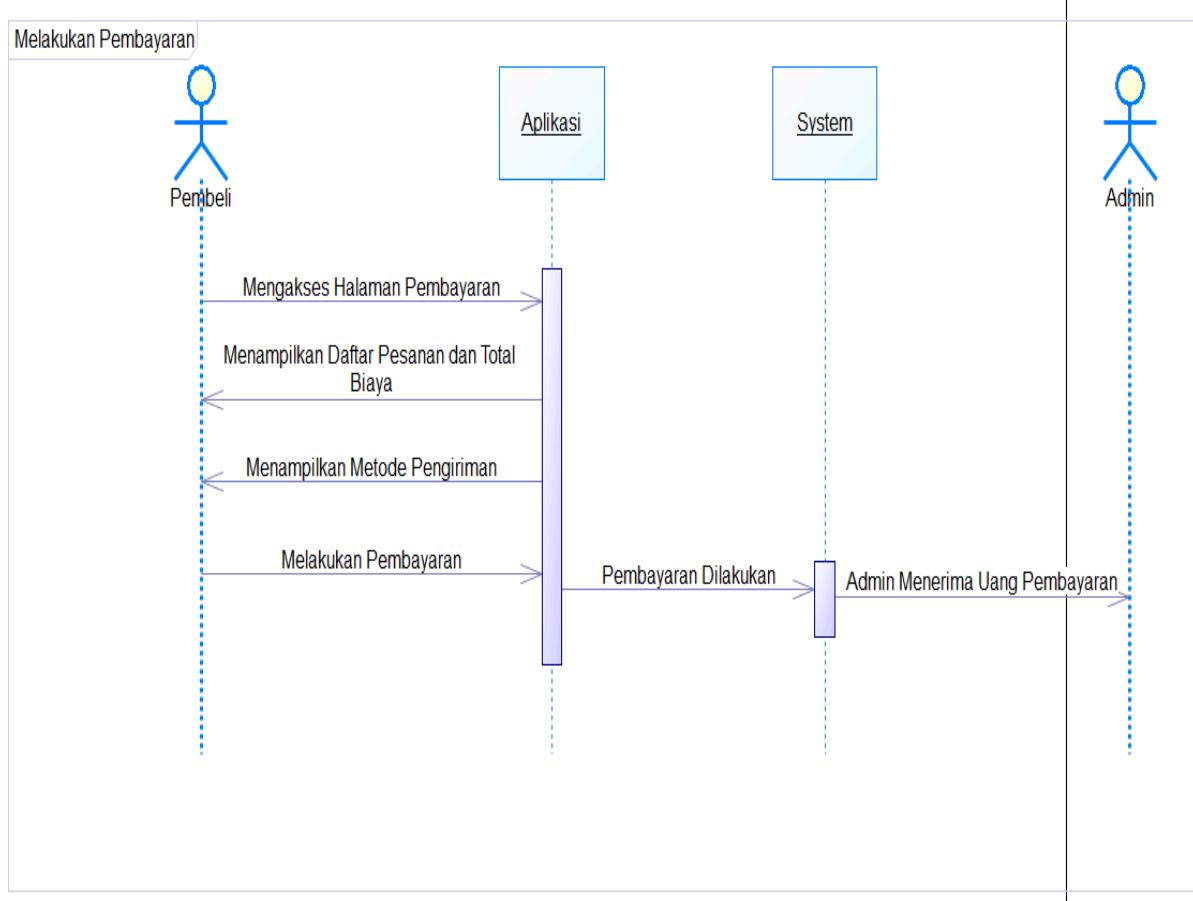
3.2.13.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pembayaran

Melakukan Pembayaran



3.2.13.3 Diagram Sekuens: Melakukan pembayaran

Melakukan Pembayaran



3.2.13.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pembayaran

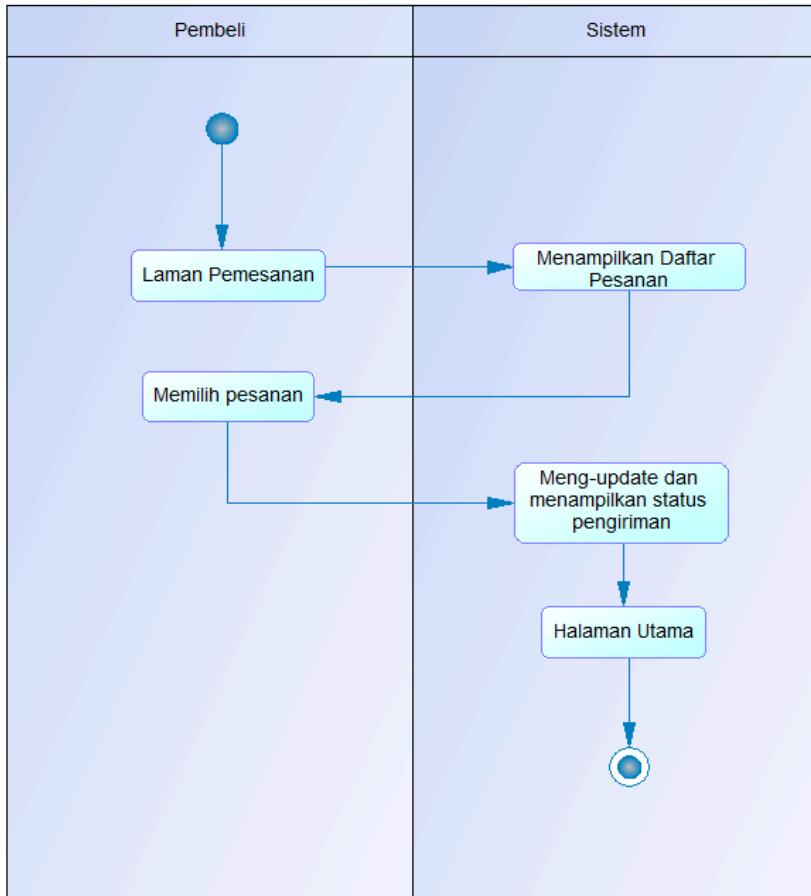
3.2.14 Fungsi 13: Melihat status pengiriman

Use Case Title	Melihat status pengiriman
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah melakukan pembayaran dan sudah terverifikasi
Minimal Guarantee	Daftar produk dapat ditampilkan
Success Guarantees	Halaman yang berisi detail status pesanan dapat tampil (produksi, packing, pengiriman, sampai)
Trigger	Pembeli dapat mengakses halaman pesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Pembeli mengakses halaman pesanan2. Daftar pesanan tampil sesuai dengan data pembeli3. Detail status pesanan dapat ditampilkan ketika pembeli memilih salah satu pesanan4. Status pesanan dapat update sesuai dengan kondisi nyata pesanan, semisal status akan menjadi “pengiriman” jika memang pesanan sedang proses pengiriman
Extensions	<ol style="list-style-type: none">1a. Pembeli tidak dapat mengakses halaman pesanan<ol style="list-style-type: none">1a1. Pembeli belum melakukan login2a. Pengguna tidak dapat mengakses halaman detail dari status suatu pesanan<ol style="list-style-type: none">2a1. Pengguna keluar dari laman3a. Detail status pesanan tidak sesuai dengan kondisi lapangan<ol style="list-style-type: none">3a1. Admin melakukan update pada status pesanan sesuai kondisi lapangan3a2. Admin mengatur ulang sistem agar integrasi dengan 3rd Party Pengiriman dan Pembayaran dapat berjalan otomatis kembali.

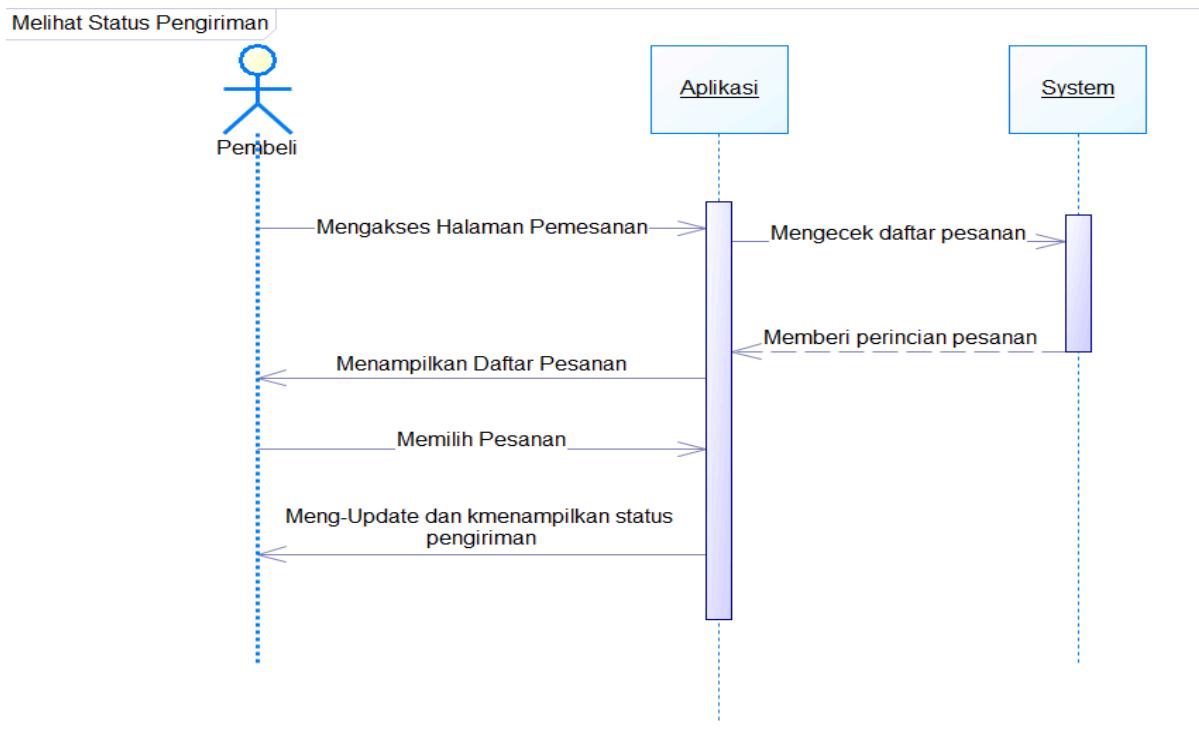
3.2.14.1 Skenario: Melihat status pengiriman

3.2.14.2 Diagram Aktivitas: Melihat status pengiriman

Melihat status pengiriman



3.2.14.3 Diagram Sekuens: Melihat status pengiriman



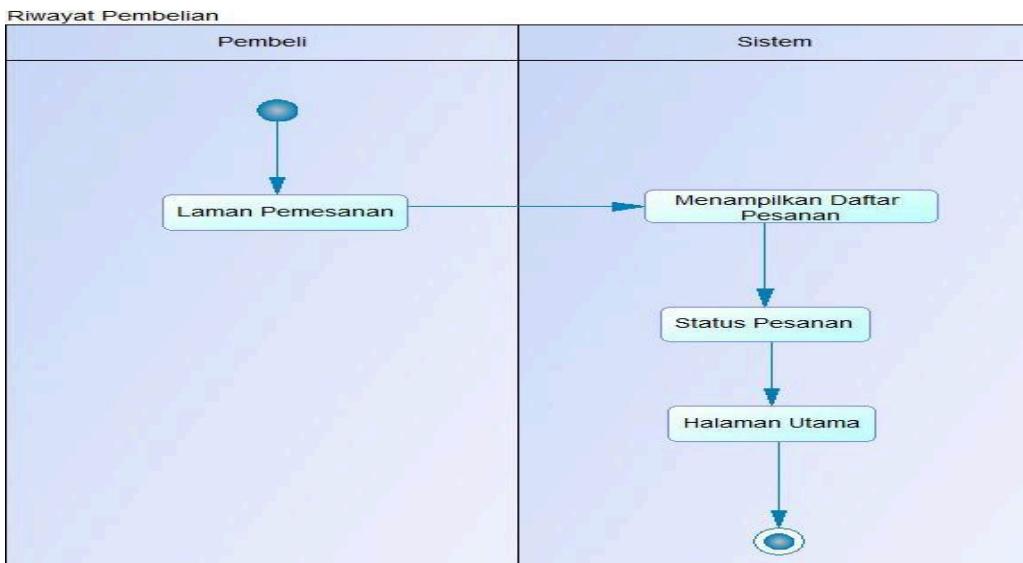
3.2.14.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat status pengiriman

3.2.15 Fungsi 14: Riwayat pembelian

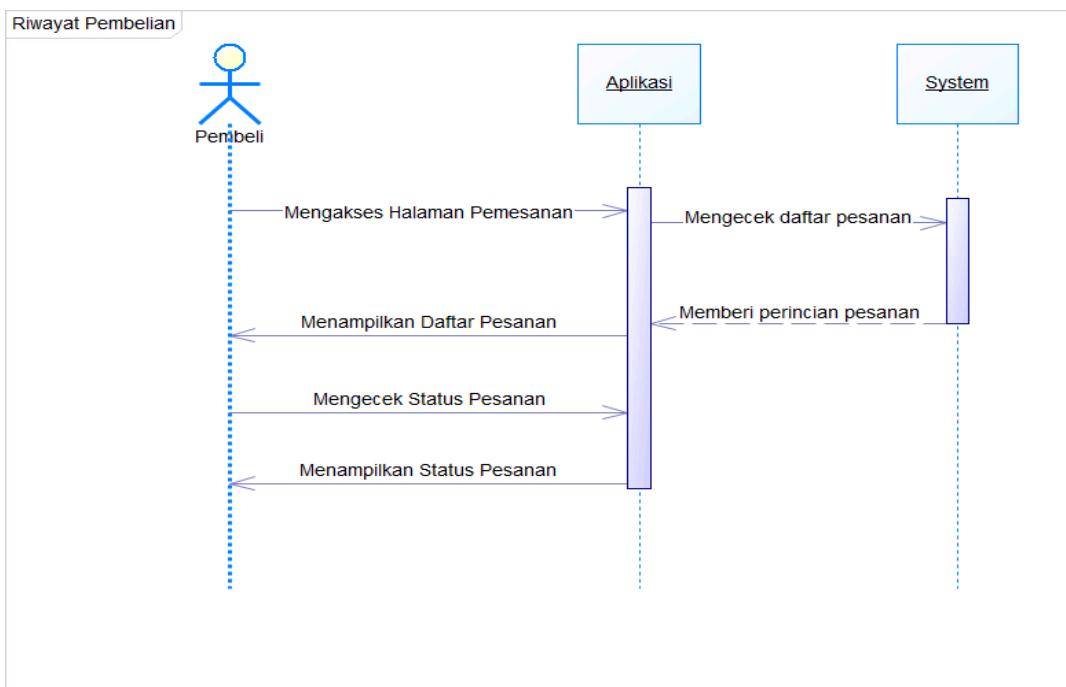
Use Case Title	riwayat pembelian
Primary Actor	Pembeli
Level	Klte
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah login dan melakukan pembelian
Minimal Guarantee	History data product pembelian tersimpan
Success Guarantees	Sistem menampilkan data pembeli dari pembeli yang baru atau lama terjadi
Trigger	Mengakses halaman Histori Pesanan
Main Success Scenario	1. Pengguna mengakses halaman histori pesanan 2. Detail pembayaran dan pemesanan ditampilkan 3. Detail status pesanan beserta tanggal setiap status dapat tampil
Extensions	1a. Pengguna tidak dapat mengakses halaman histori pesanan 1a1. Pengguna belum login 2a. Data histori pesanan tidak ada ataupun dapat ditampilkan 2a1. Pengguna belum pernah melakukan pesanan ataupun pesanan sedang dalam proses sehingga masih berada pada halaman status pesanan 2a2. Pengguna merefresh ulang halaman

3.2.15.1 Skenario: Riwayat pembelian

3.2.15.2 Diagram Aktivitas: Riwayat pembelian



3.2.15.3 Diagram Sekuens: Riwayat pembelian



3.2.15.4 Diagram Kolaborasi Objek: Riwayat pembelian

3.2.16 Fungsi 15: Room chat

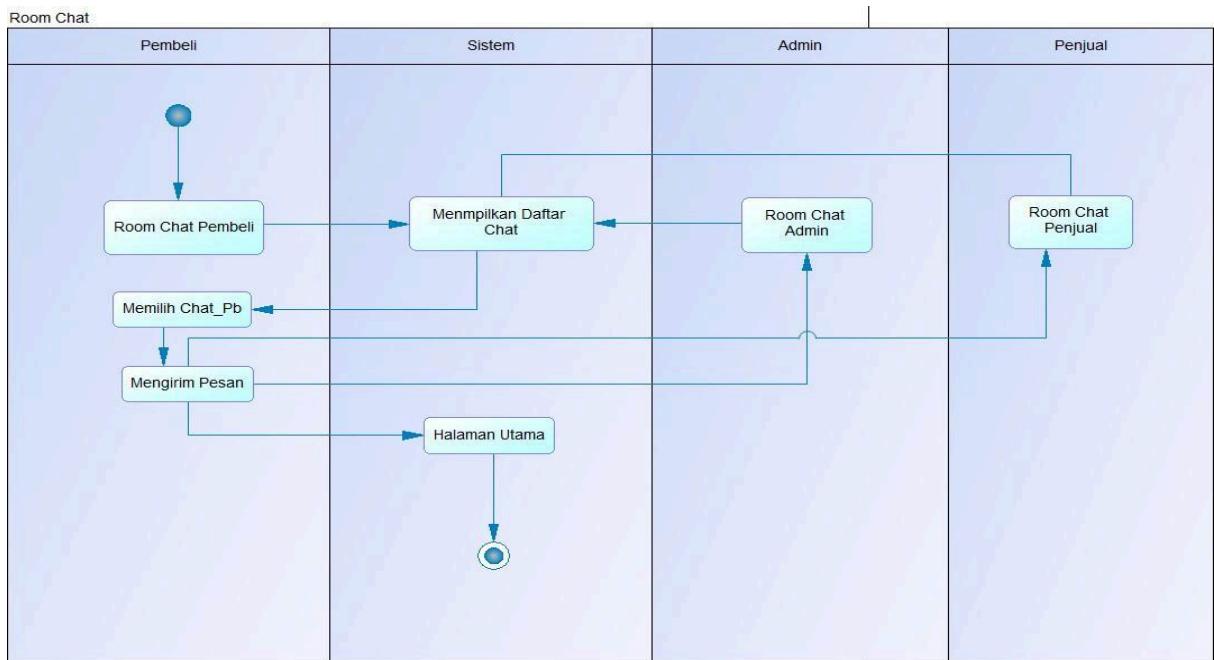
Use Case Title	Room Chat
Primary Actor	Admin, Pembeli, Penjual
Level	Kite
Stakeholders	Admin, Pembeli, Penjual
Precondition	Admin, dan penjual telah login dan terdapat pengguna yang mengirimkan pesan ke admin atau penjual melalui room chat.

Minimal Guarantee	Pesan dari pembeli dapat diterima
Success Guarantees	Pesan balasan dari admin diterima oleh pengguna melalui room chat antara admin dan pengguna dan penjual dan pembeli maupun penjual.
Trigger	Terdapat pesan masuk dari pengguna melalui room chat.
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengakses halaman pesan 2. Pembeli dapat menuliskan pesan 3. Pembeli mengirim pesan ke admin atau penjual melalui room chat 4. Pesan terkirim 5. Admin atau penjual menerima dan membalas pesan dari pengguna 6. Pengguna menerima pesan balasan dari admin atau penjual
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Pengguna tidak dapat mengakses halaman pesan <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pengguna belum melakukan login 2a. Pesan yang dituliskan tidak terkirim kepada admin <ol style="list-style-type: none"> 2a1. Sistem menginterupsi bahwa jaringan internet terputus 3a. Pengguna tidak memiliki jaringan internet saat ingin mengirim pesan <ol style="list-style-type: none"> 3a1. Sistem mengirimkan notifikasi bahwa tidak tersedia jaringan internet. Pembeli dapat mencoba kembali atau keluar website 4a. Pesan tidak terkirim <ol style="list-style-type: none"> 4a1. Sistem mengirimkan notifikasi bahwa pesan gagal terkirim. Pembeli dapat mencoba kembali atau keluar website 5a. Admin atau penjual tidak dapat mengirimkan pesan balasan ke pengguna <ol style="list-style-type: none"> 5a1. Sistem mengirimkan notifikasi bahwa pesan gagal terkirim. Admin atau penjual mencoba kembali atau keluar website 6a. Pengguna tidak menerima pesan balasan dari admin <ol style="list-style-type: none"> 6a1. Pengguna mencoba kembali atau keluar website

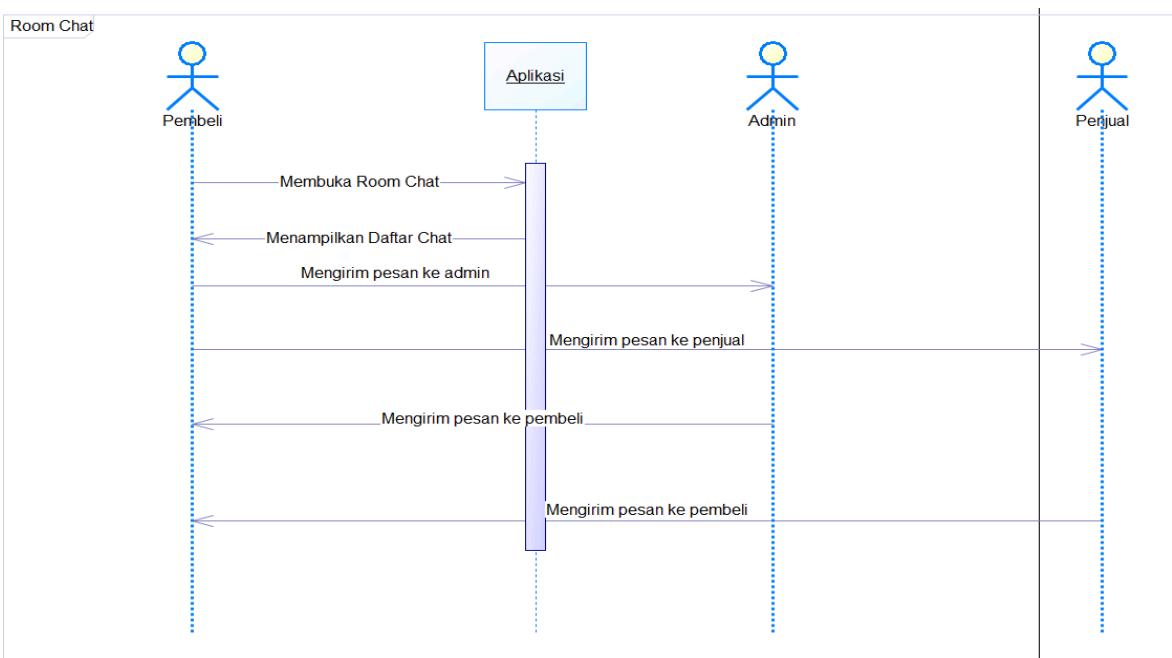
3.2.16.1 Skenario: Room chat

3.2.16.2 Diagram Aktivitas: Room chat

Departemen Teknik Informatika ITS	SKPL-XX	Halaman 40 dari 67
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Departemen Teknik Informatika ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika ITS.		



3.2.16.3 Diagram Sekuens: Room chat



3.2.16.4 Diagram Kolaborasi Objek: Room chat

3.2.17 Fungsi 16: Memilih jasa pengiriman

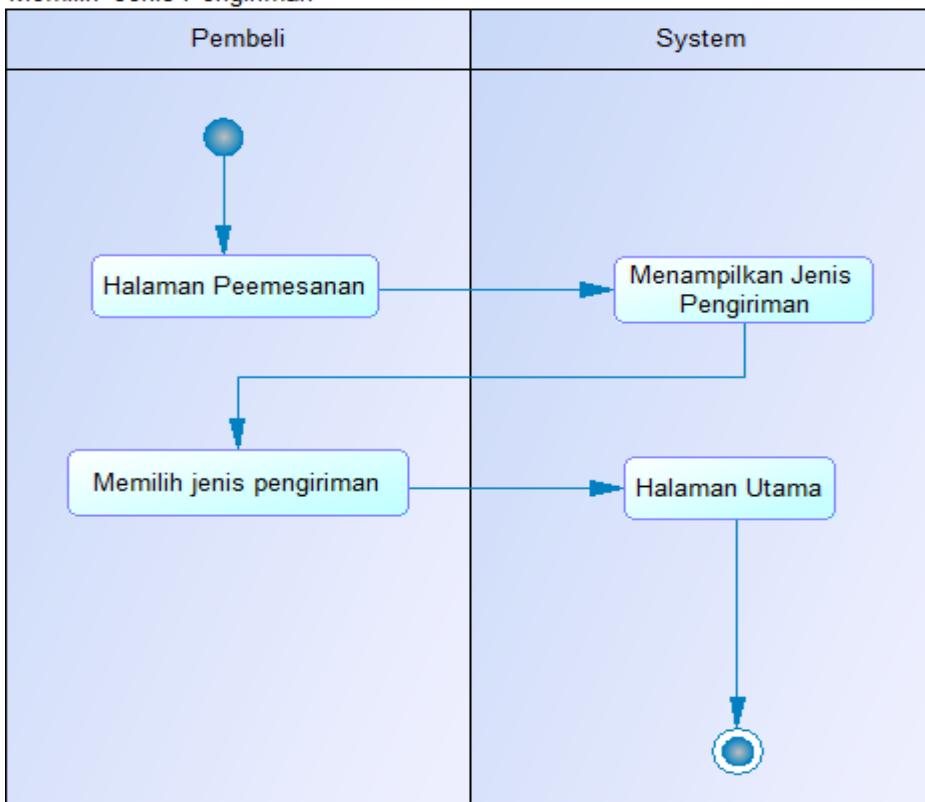
Use Case Title	Memilih jasa pengiriman
Primary Actor	Pembeli
Level	Blue
Stakeholders	Pembeli

Precondition	Pembeli melakukan pemesanan
Minimal Guarantee	Pembeli hanya melihat detail pemesanan atau mempertimbangkan pemesanan.
Success Guarantees	Pembeli mendapatkan jenis pengiriman yaitu ambil ditempat.
Trigger	Pembeli mengakses halaman Pesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengakses halaman pesanan 2. Pembeli mengisi jenis pengiriman 3. Pembeli melakukan pembayaran
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Pembeli tidak menemukan jenis pengiriman yang sesuai <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembeli membatalkan pesanan. 1a2. Pembeli menghubungi admin

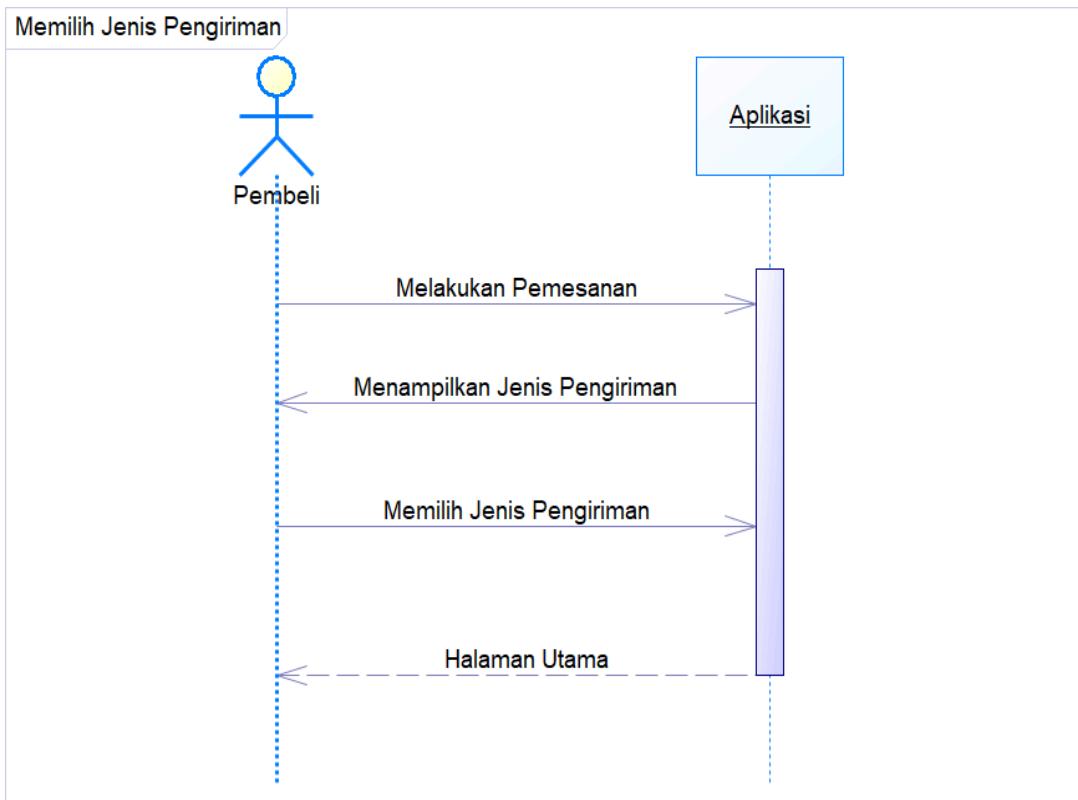
3.2.17.1 Skenario: Memilih jasa pengiriman

3.2.17.2 Diagram Aktivitas: Memilih jasa pengiriman

Memilih Jenis Pengiriman



3.2.17.3 Diagram Sekuens: Memilih jasa pengiriman



3.2.17.4 Diagram Kolaborasi Objek: Memilih jasa pengiriman

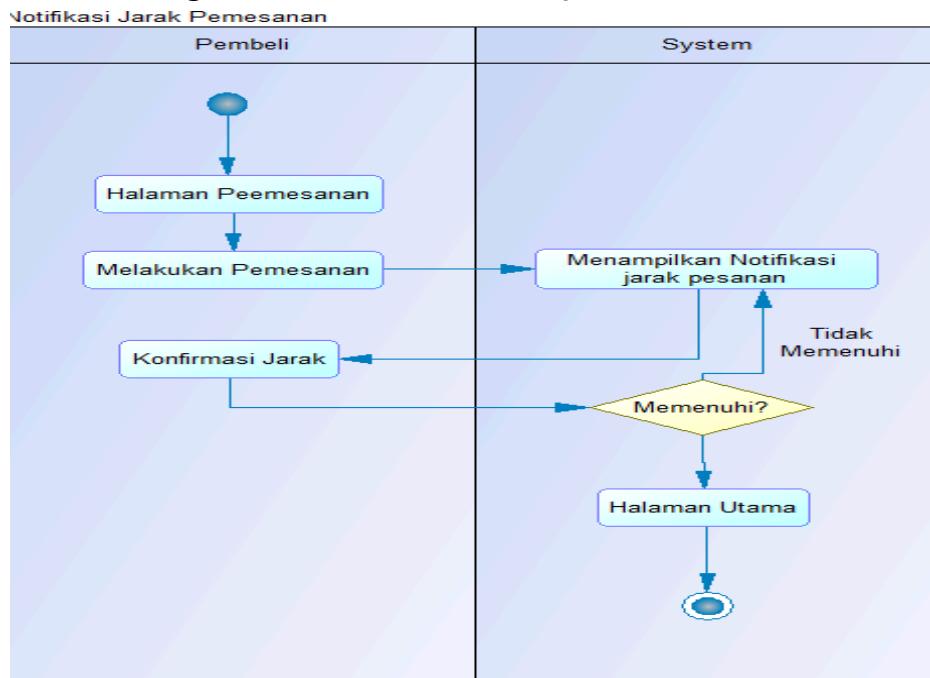
3.2.18 Fungsi 17: Notifikasi jarak pemesanan

Use Case Title	Notifikasi jarak pemesanan
Primary Actor	Pembeli, Sistem
Level	Klte
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah melakukan pemesanan
Minimal Guarantee	Pembeli hanya melihat detail pemesanan atau mempertimbangkan pemesanan.
Success Guarantees	Pembeli mendapatkan jenis pengiriman dan jarak tempuhnya tidak kurang dari 45 km
Trigger	Pembeli mengakses halaman Pesanan
Main Success Scenario	1. Pembeli telah melakukan pemesanan 2. Pembeli mengisi jenis pengiriman
Extensions	1a. Pembeli tidak menemukan jenis pengiriman yang sesuai 1a1. Pembeli membatalkan pesanan. 1a2. Pembeli menghubungi admin

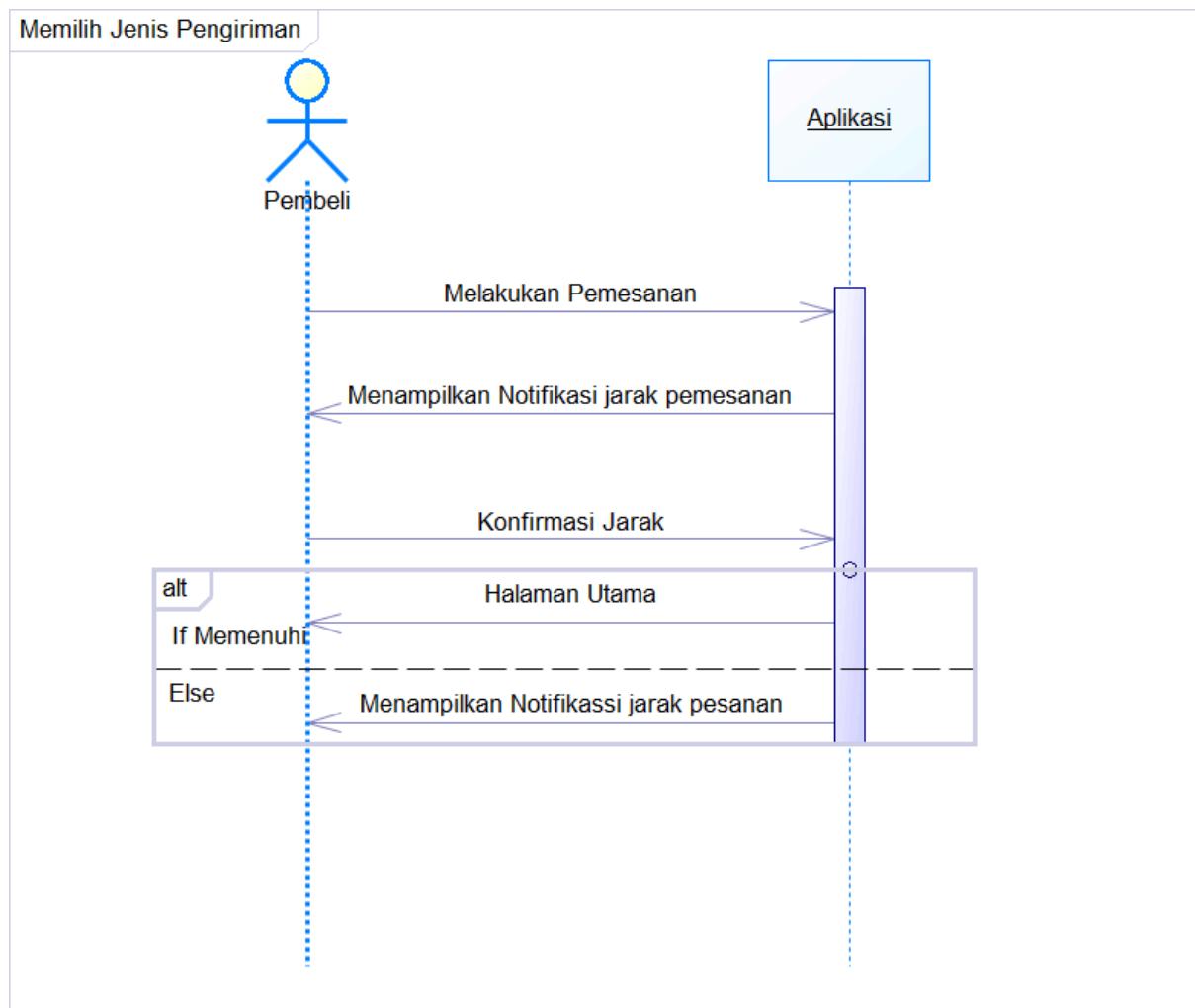
	1a3. Pembeli dapat memilih untuk ambil ditempat.
--	--

3.2.18.1 Skenario: Notifikasi jarak pemesanan

3.2.18.2 Diagram Aktivitas: Notifikasi jarak pemesanan



3.2.18.3 Diagram Sekuens: Notifikasi jarak pemesanan



3.2.18.4 Diagram Kolaborasi Objek: Notifikasi jarak pemesanan

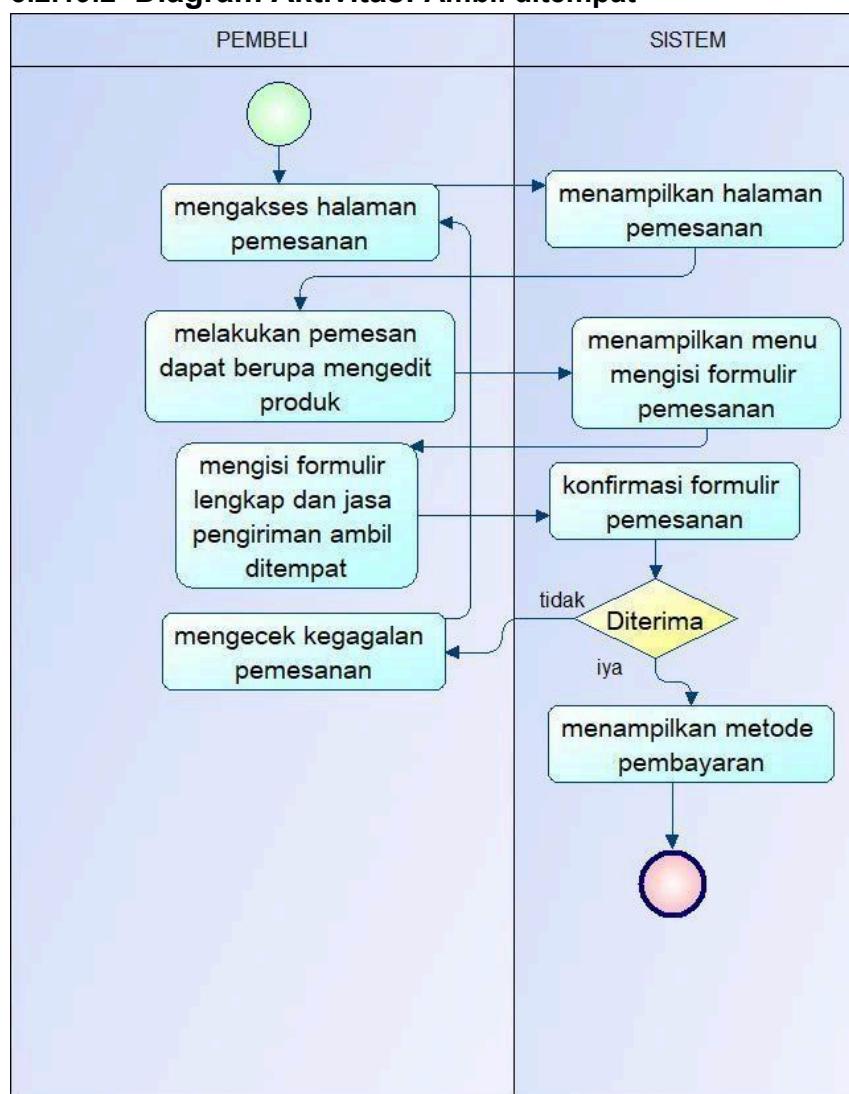
3.2.19 Fungsi 18: Ambil ditempat

Use Case Title	Ambil ditempat
Primary Actor	Pembeli
Level	Blue
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli melakukan pemesanan
Minimal Guarantee	Pembeli hanya melihat detail pemesanan atau mempertimbangkan pemesanan.
Success Guarantees	Pembeli mendapatkan jenis pengiriman yaitu ambil ditempat.
Trigger	Pembeli mengakses halaman Pesanan

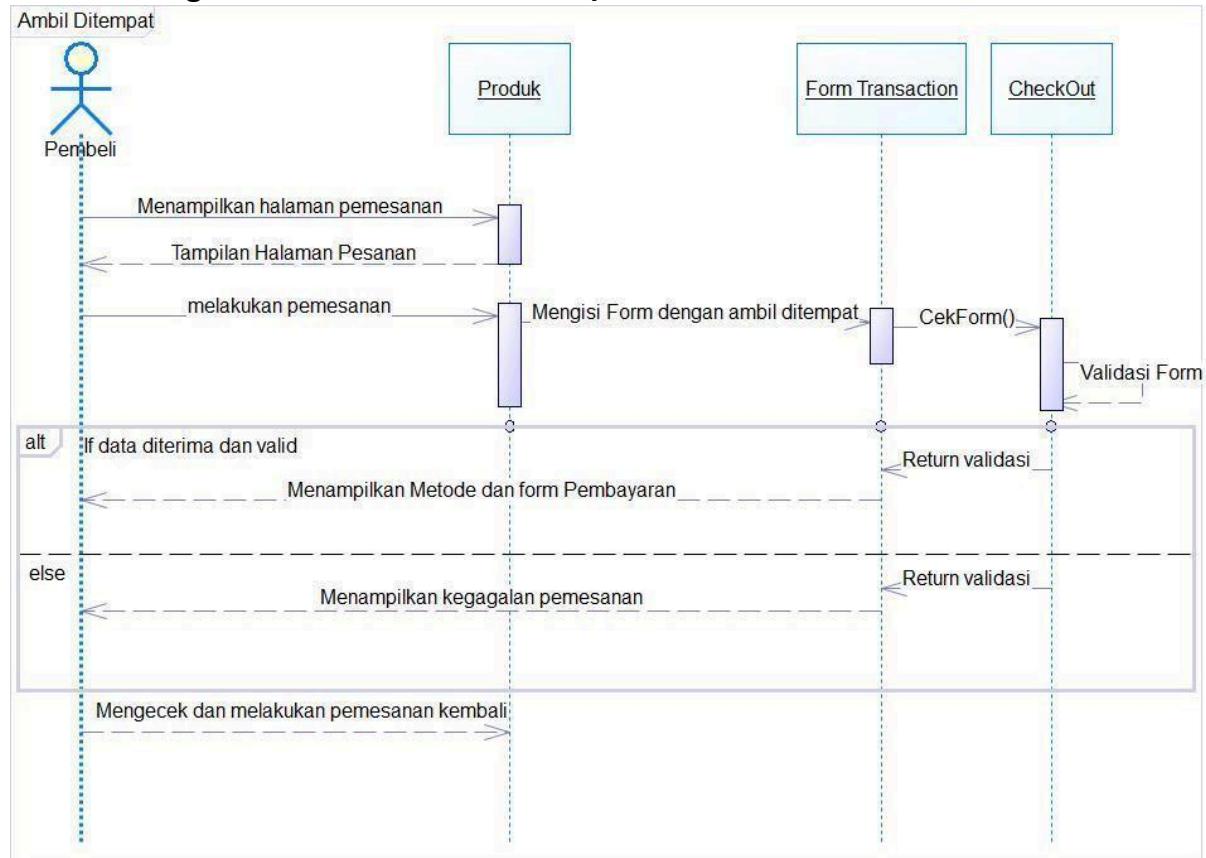
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengakses halaman pesanan 2. Pembeli mengisi jenis pengiriman 3. Pembeli melakukan pembayaran
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Pembeli tidak menemukan jenis pengiriman yang sesuai <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembeli membatalkan pesanan. 1a2. Pembeli menghubungi admin

3.2.19.1 Skenario: Ambil ditempat

3.2.19.2 Diagram Aktivitas: Ambil ditempat



3.2.19.3 Diagram Sekuens: Ambil ditempat



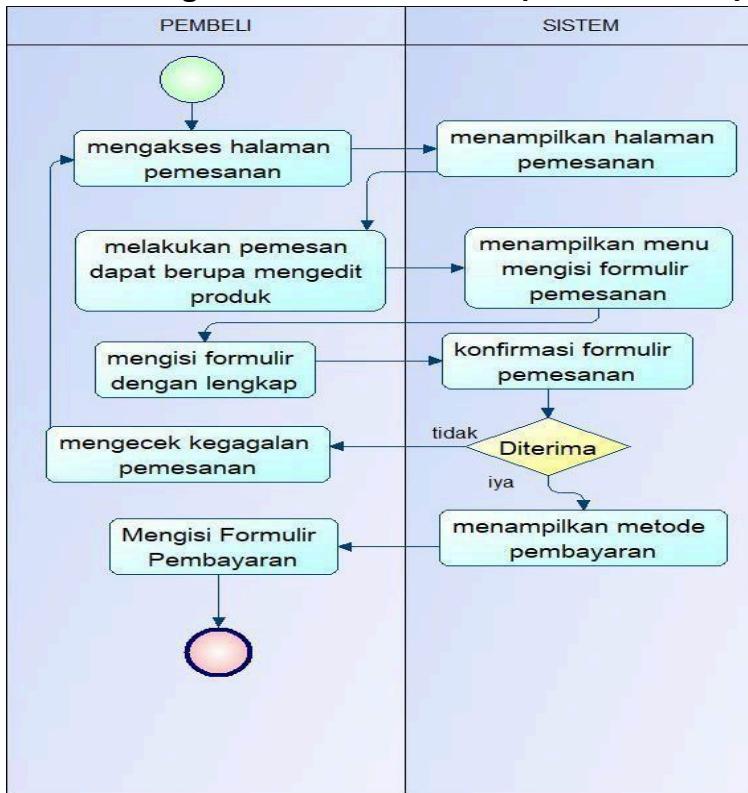
3.2.19.4 Diagram Kolaborasi Objek: Ambil ditempat

3.2.20 Fungsi 19: Menampilkan formulir pembayaran

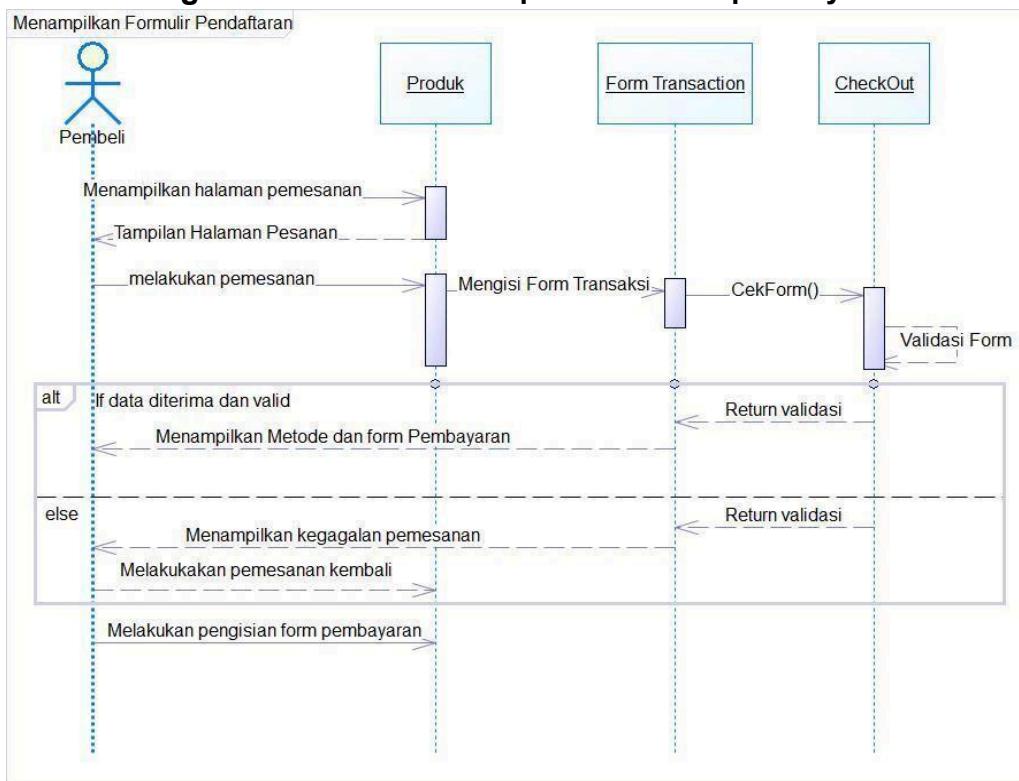
Use Case Title	Menampilkan formulir pembayaran
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli melakukan pesanan.
Minimal Guarantee	Pembeli mengetahui detail produk yang dipesan
Success Guarantees	Pesanan masuk ke dalam trolley
Trigger	Pembeli melakukan pesanan
Main Success Scenario	1. Pembeli mengisi formulir dengan lengkap sesuai pesanan. 2. Pembeli berhasil memasukan data pesanan ke trolley
Extensions	1a. Formulir tidak lengkap 1a1. Pengguna menghubungi admin 2a. Tidak bisa mengisi formulir 2a1. 1a1. Pengguna menghubungi admin

3.2.20.1 Skenario: Menampilkan formulir pembayaran

3.2.20.2 Diagram Aktivitas: Menampilkan formulir pembayaran



3.2.20.3 Diagram Sekuens: Menampilkan formulir pembayaran



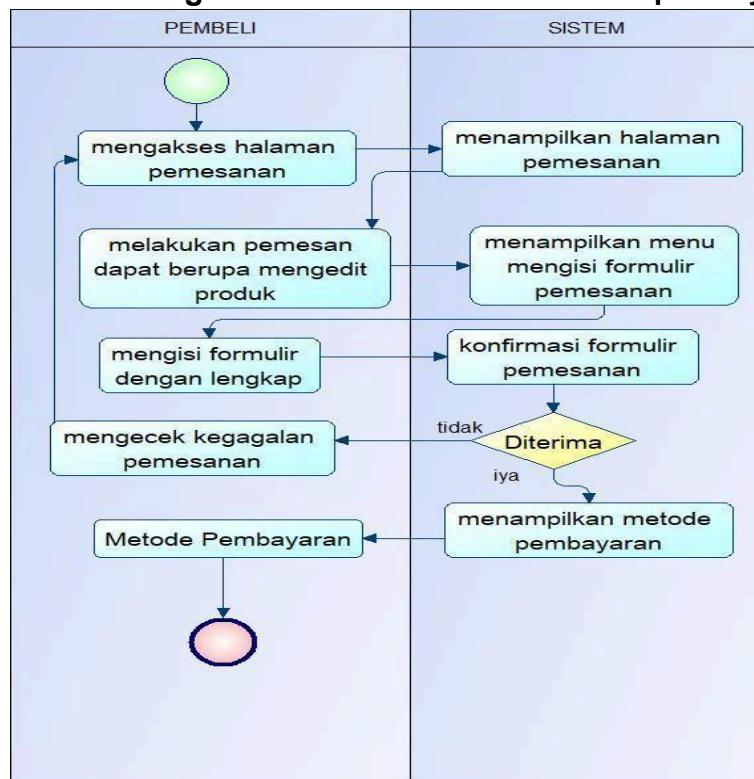
3.2.20.4 Diagram Kolaborasi Objek: Menampilkan formulir pembayaran

3.2.21 Fungsi 20: Memilih metode pembayaran

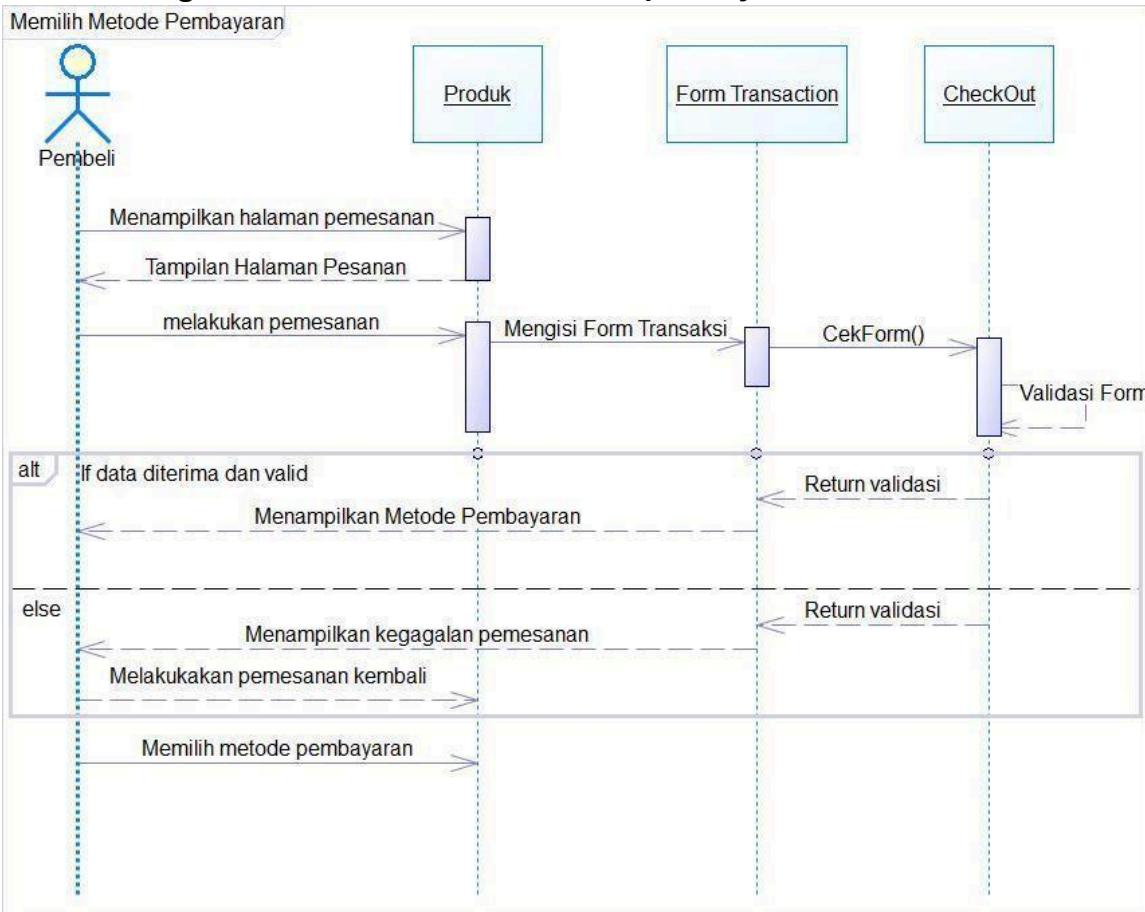
Use Case Title	Memilih metode pembayaran
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli melakukan pesanan
Minimal Guarantee	Pembeli telah mengetahui detail pemesanan.
Success Guarantees	Pembeli memilih jenis pembayaran
Trigger	Pembeli mengakses halaman Pesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli mengisi formulir dengan lengkap sesuai pesanan. 2. Pembeli berhasil memilih metode pembayaran 3. Pembeli berhasil memasukan data pesanan ke trolley
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Tidak ada metode pembayaran yang sesuai. <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembayaran di batalkan 1a2. Pembeli menghubungi admin

3.2.21.1 Skenario: Memilih metode pembayaran

3.2.21.2 Diagram Aktivitas: Memilih metode pembayaran



3.2.21.3 Diagram Sekuens: Memilih metode pembayaran



3.2.21.4 Diagram Kolaborasi Objek: Memilih metode pembayaran

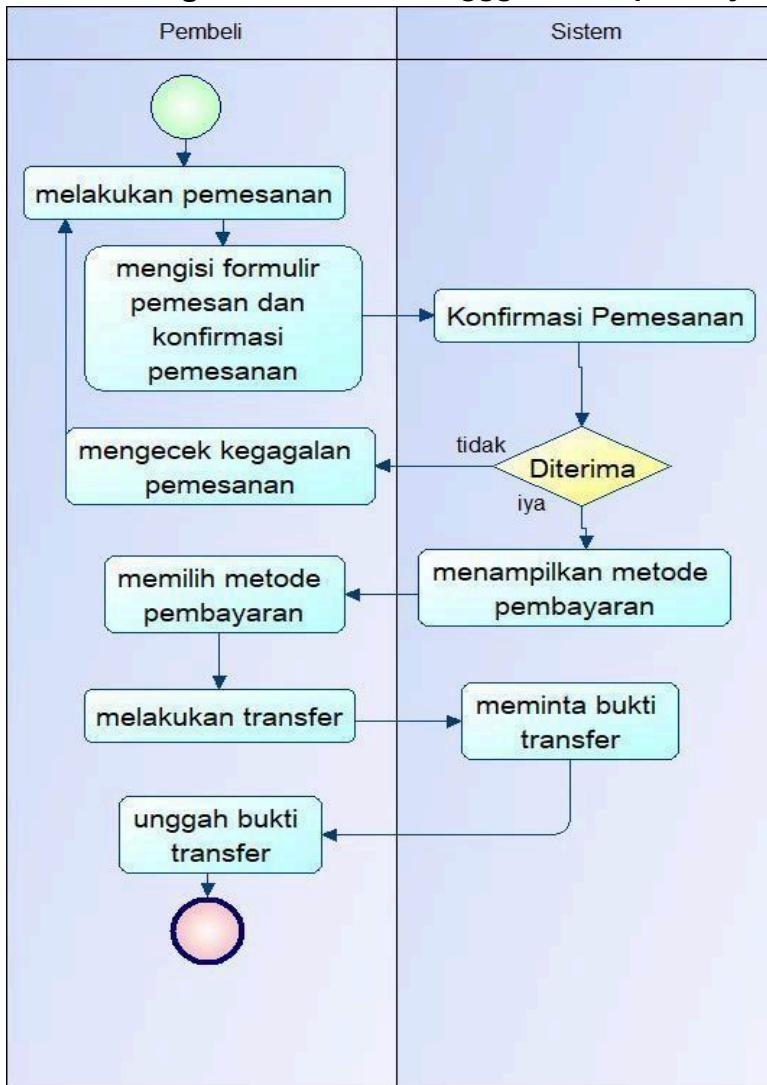
3.2.22 Fungsi 21: Unggah bukti pembayaran

Use Case Title	Unggah bukti pembayaran
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli melakukan pesanan
Minimal Guarantee	Pembeli telah memilih metode pembayaran
Success Guarantees	Pembeli berhasil mengunggah bukti
Trigger	Pembeli melakukan pembayaran ke akun bank
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli melakukan pesanan 2. Mengisi formulir pesanan 3. Memilih metode pembayaran 4. Melakukan transfer 5. Mengirim bukti transfer berupa foto

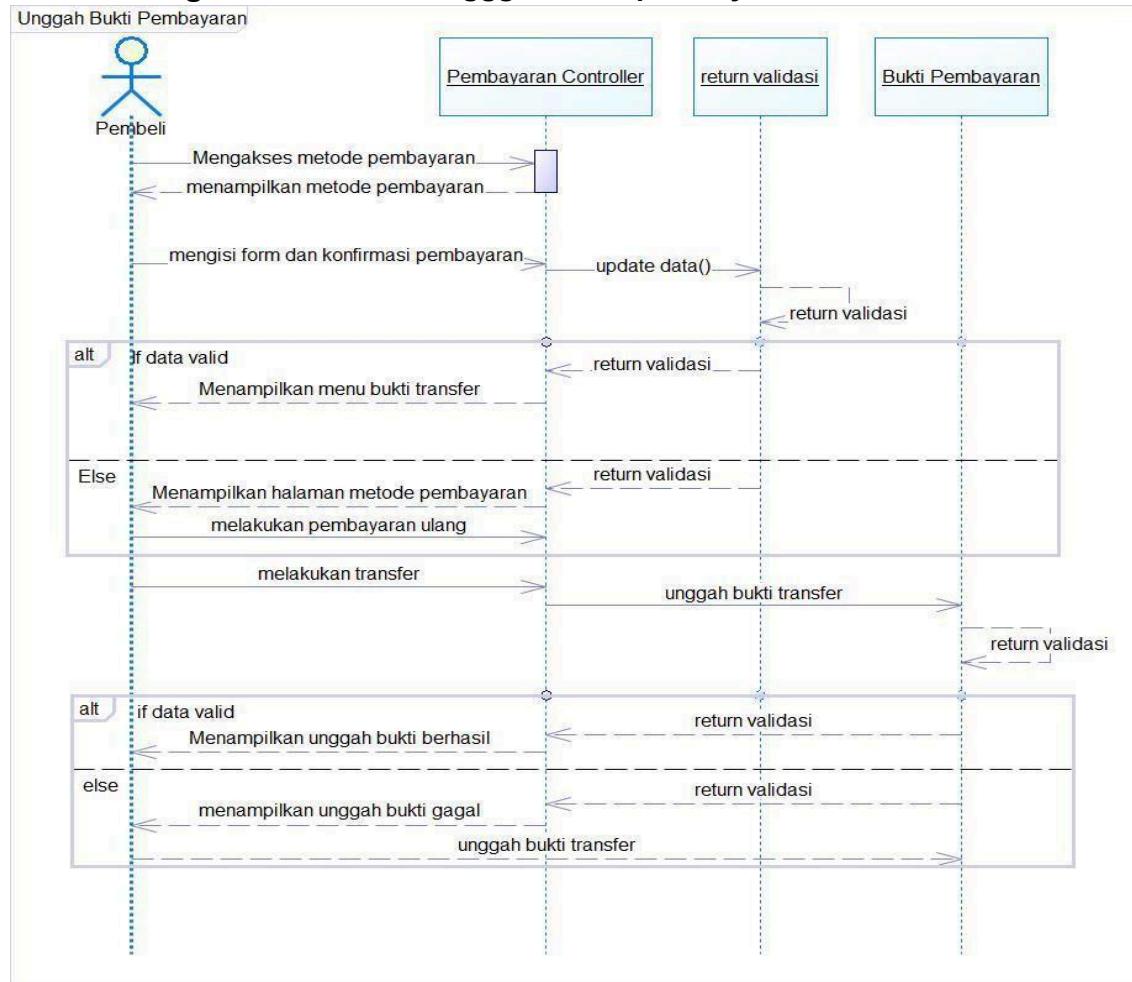
Extensions	1a. Pembeli tidak berhasil mengunggah foto 1a1. File tidak sesuai 1a2. Pembeli menghubungi admin
-------------------	--

3.2.22.1 Skenario: Unggah bukti pembayaran

3.2.22.2 Diagram Aktivitas: Unggah bukti pembayaran



3.2.22.3 Diagram Sekuens: Unggah bukti pembayaran



3.2.22.4 Diagram Kolaborasi Objek: Unggah bukti pembayaran

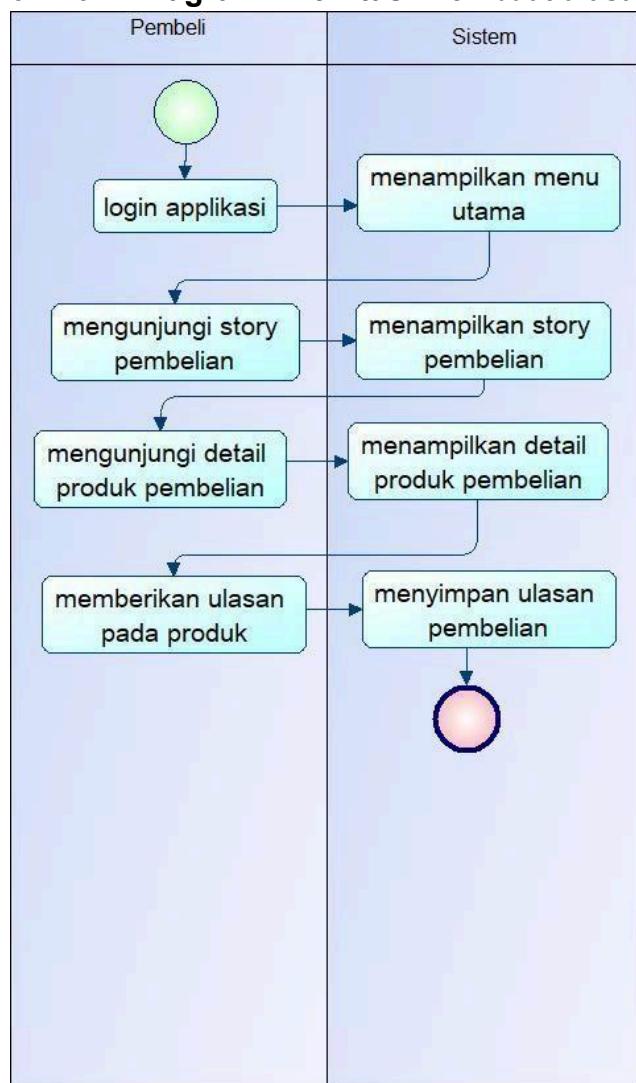
3.2.23 Fungsi 22: Membuat ulasan

Use Case Title	Membuat Ulasan
Primary Actor	Pembeli
Level	Kite
Stakeholders	Pembeli
Precondition	Pembeli telah melakukan dan menerima pesanan
Minimal Guarantee	Data produk tersimpan
Success Guarantees	Data product review yang dituliskan oleh pembeli tampil pada halaman detail produk yang sesuai dengan pesanan
Trigger	Status pesanan beralih menjadi telah sampai pada pengguna (pesanan secara keseluruhan telah selesai).

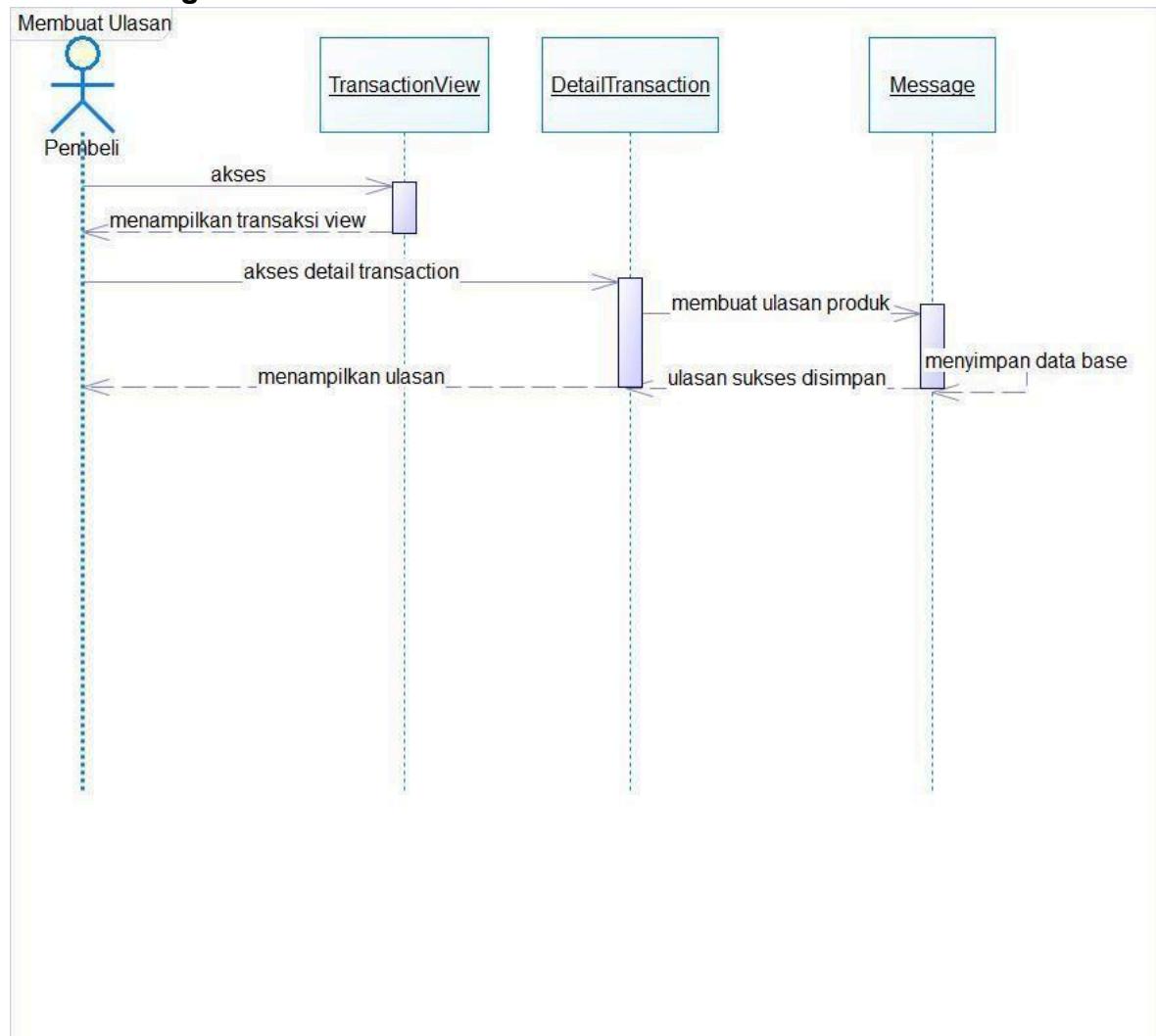
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembeli melihat story pembelian 2. Pembeli mengunjungi detail produk yang telah dipesan 3. Pembeli memberikan ulasan terhadap produk yang telah dibeli
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Pembeli tidak mengakses halaman detail pesanan <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Pembeli belum login 2a. Pengguna tidak bisa memberikan ulasan. <ol style="list-style-type: none"> 2a1. Status pesanan belum sampai

3.2.23.1 Skenario: Membuat ulasan

3.2.23.2 Diagram Aktivitas: Membuat ulasan



3.2.23.3 Diagram Sekuens: Membuat ulasan



3.2.23.4 Diagram Kolaborasi Objek: Membuat ulasan

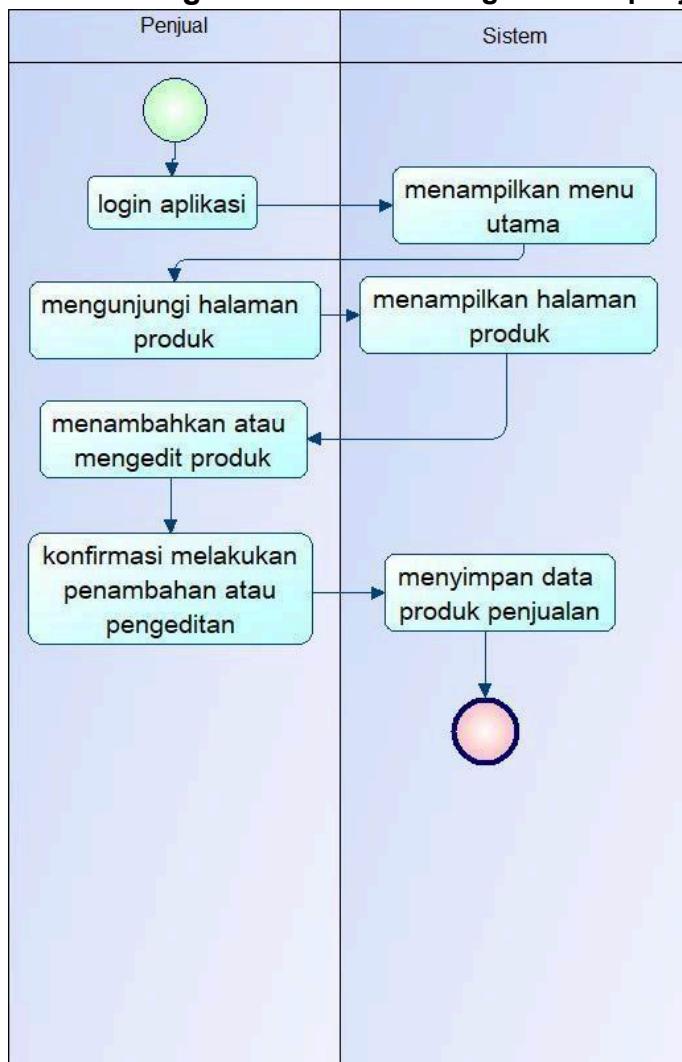
3.2.24 Fungsi 23: Mengedit data penjualan(produk)

Use Case Title	Mengedit data penjualan(produk)
Primary Actor	Penjual
Level	Kite
Stakeholders	Penjual
Precondition	Penjual mengakses halaman produk
Minimal Guarantee	Data produk dapat diedit dan ditampilkan
Success Guarantees	Data produk yang di edit atau ditambahkan oleh penjual berhasil ditampilkan di daftar produk
Trigger	Penjual megakses data produk

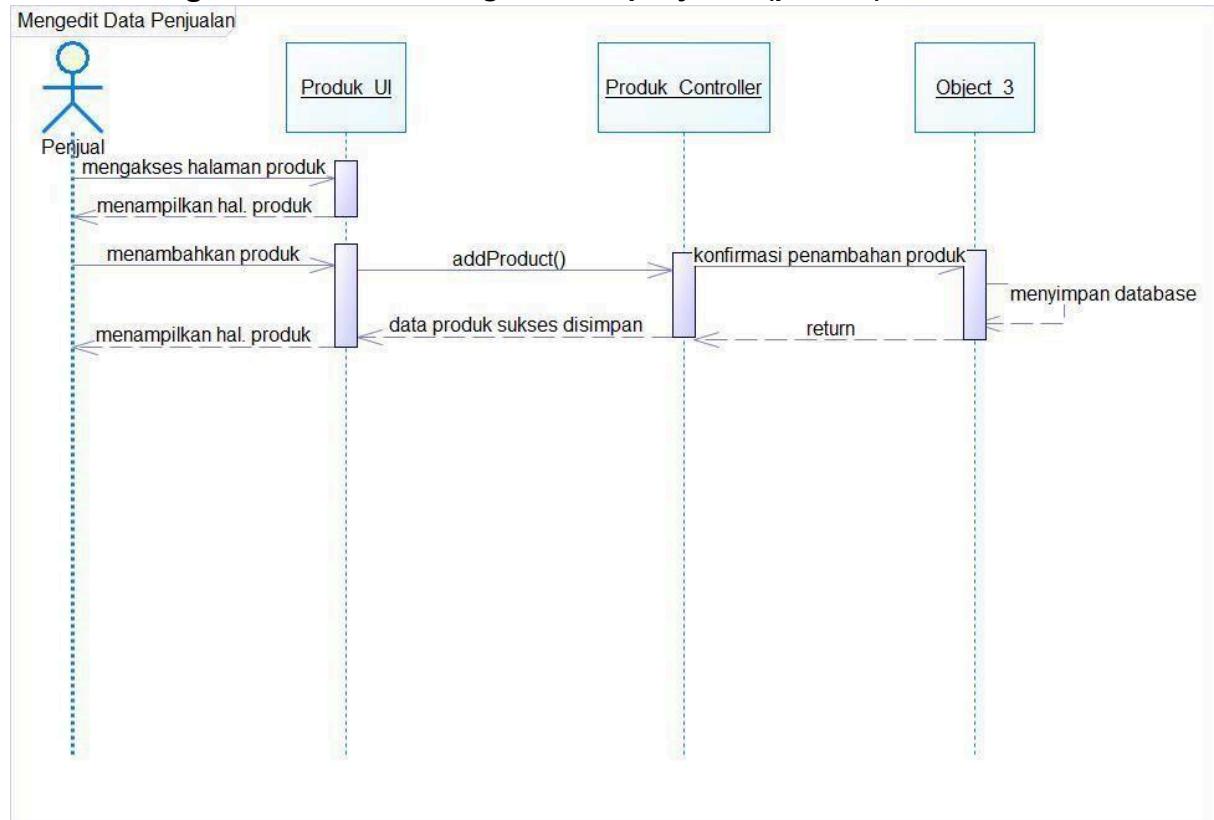
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjual melakukan login 2. Penjual mengunjungi halaman tambah produk 3. Penjual menambahkan atau mengedit produk. 4. Penjual menyimpan data produk terbaru.
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Tidak dapat menambahkan data baru <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Penjual harus login terdahulu. 1a2 Penjual menghubungi admin 1a3. Penjual mencoba mengakses kembali. 2a. Fitur edit tidak dapat diakses <ol style="list-style-type: none"> 2a1. Penjual mencoba mengakses kembali 2a2. Penjual keluar dari website

3.2.24.1 Skenario: Mengedit data penjualan(produk)

3.2.24.2 Diagram Aktivitas: Mengedit data penjualan(produk)



3.2.24.3 Diagram Sekuens: Mengedit data penjualan(produk)



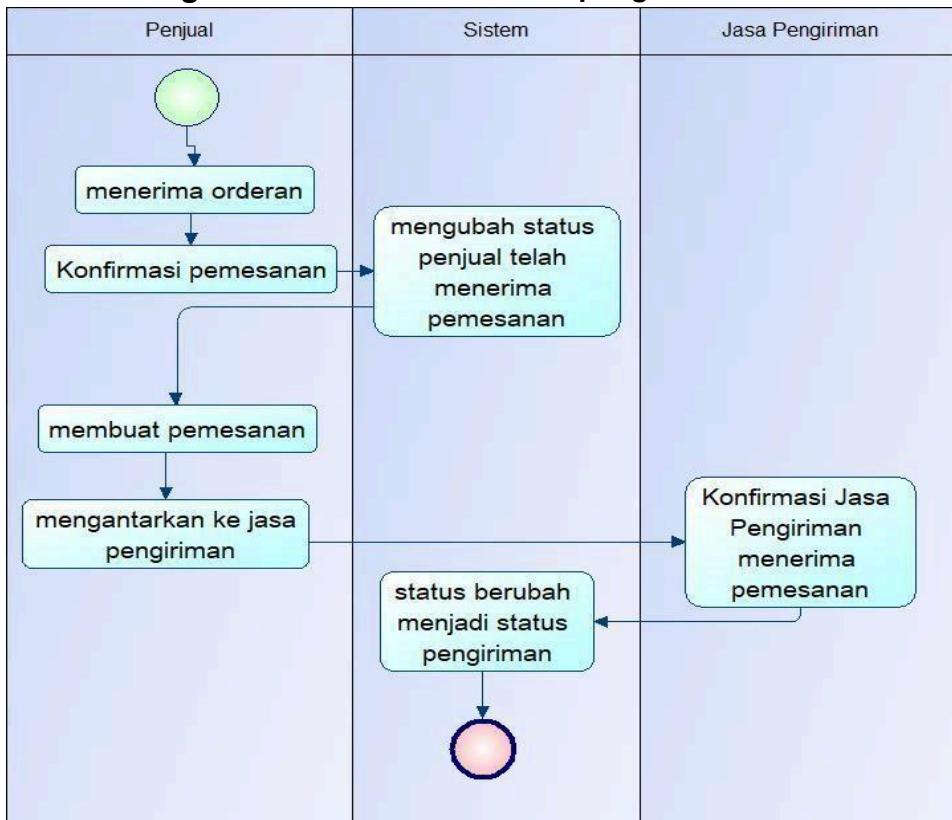
3.2.24.4 Diagram Kolaborasi Objek: Mengedit data penjualan(produk)

3.2.25 Fungsi 24: Melakukan pengiriman

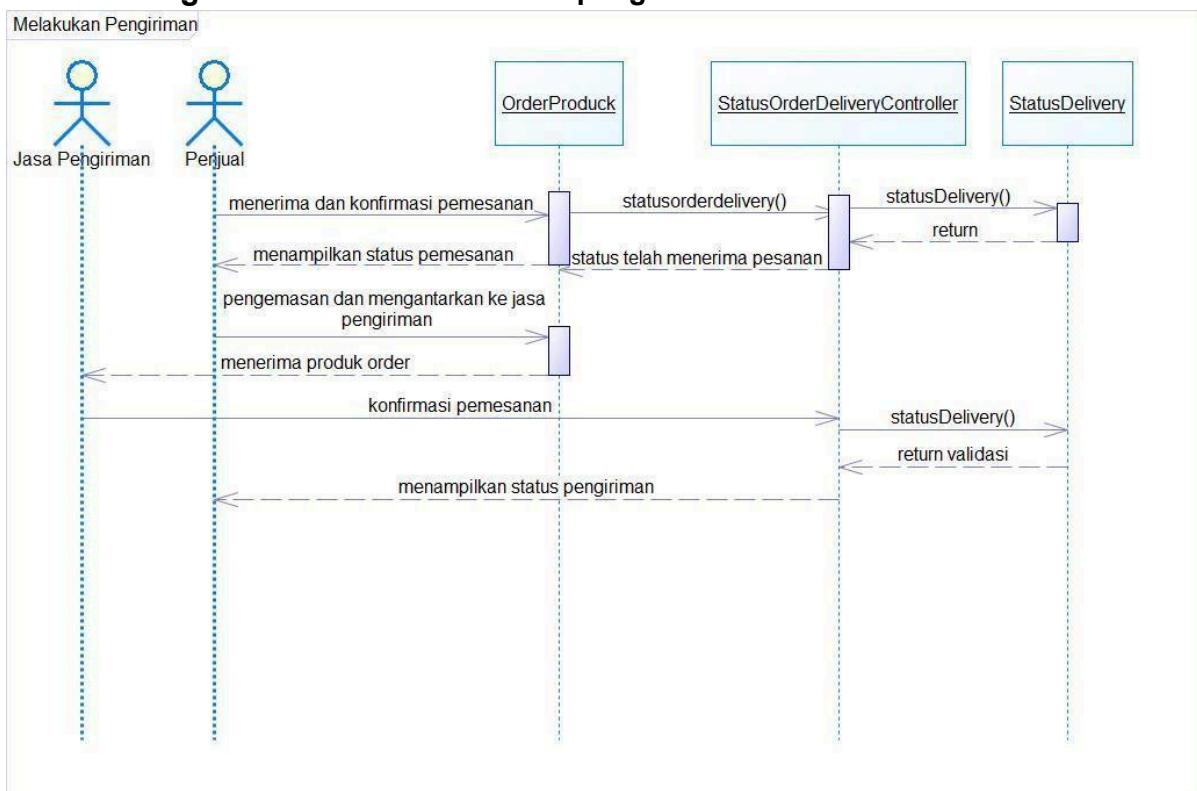
Use Case Title	Melakukan pengiriman
Primary Actor	Penjual
Level	Kite
Stakeholders	Penjual, Jasa pengiriman
Precondition	Penjual menerima data pesanan dari admin
Minimal Guarantee	Pengiriman berhasil dikirim
Success Guarantees	Data pengiriman dapat terupdate di data pembeli
Trigger	Penjual mengakses data pesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjual menerima orderan 2. Penjual mengkonfirmasi data pesanan 3. Penjual melakukan pengiriman pesanan
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Penjual tidak bisa mengirim konfirmasi pengiriman. <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Mengakses kembali website. 1a2. Mengirimkan pesan kepada admin

3.2.25.1 Skenario: Melakukan pengiriman

3.2.25.2 Diagram Aktivitas: Melakukan pengiriman



3.2.25.3 Diagram Sekuens: Melakukan pengiriman



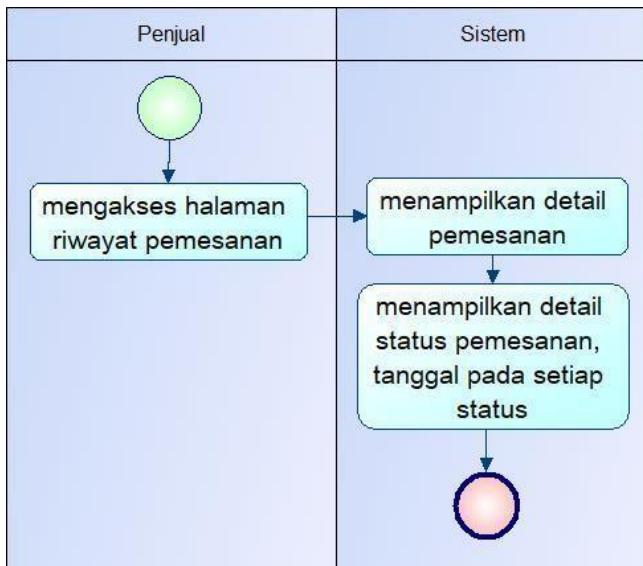
3.2.25.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melakukan pengiriman

3.2.26 Fungsi 25: Melihat riwayat pesanan

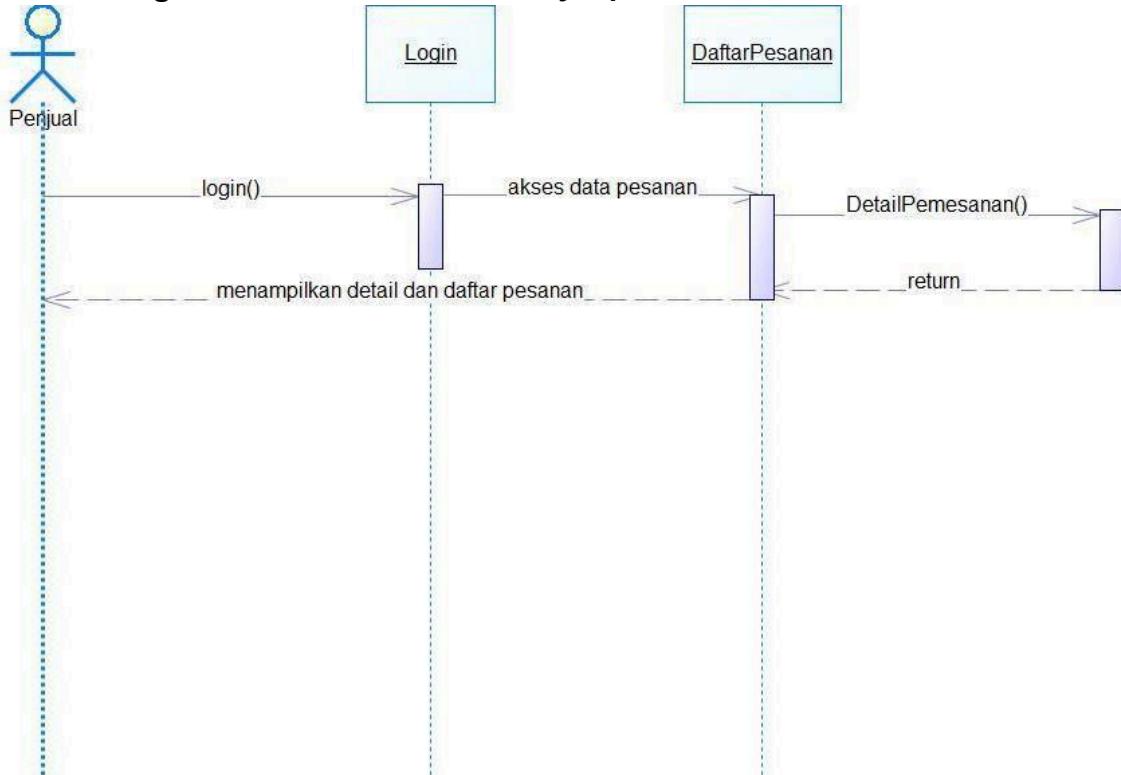
Use Case Title	Melihat riwayat pesanan
Primary Actor	Penjual
Level	Kite
Stakeholders	Penjual
Precondition	Penjual mengakses halaman website dan telah melakukan login
Minimal Guarantee	Penjual dapat melihat data pesanan
Success Guarantees	Riwayat pesanan bisa di akses oleh penjual
Trigger	Penjual mengakses data pesanan
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjual melakukan login 2. Penjual mengakses halaman riwayat pemesanan 3. Penjual data melihat detail pesanan.
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Penjual tidak dapat melihat riwayat pesanan. <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Penjual melakukan login 2a. Penjual tidak bisa melihat detail pesanan <ol style="list-style-type: none"> 2a1. Penjual mengakses ulang website 2a2. Penjual menanyakan kepada admin

3.2.26.1 Skenario: Melihat riwayat pesanan

3.2.26.2 Diagram Aktivitas: Melihat riwayat pesanan



3.2.26.3 Diagram Sekuens: Melihat riwayat pesanan



3.2.26.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat riwayat pesanan

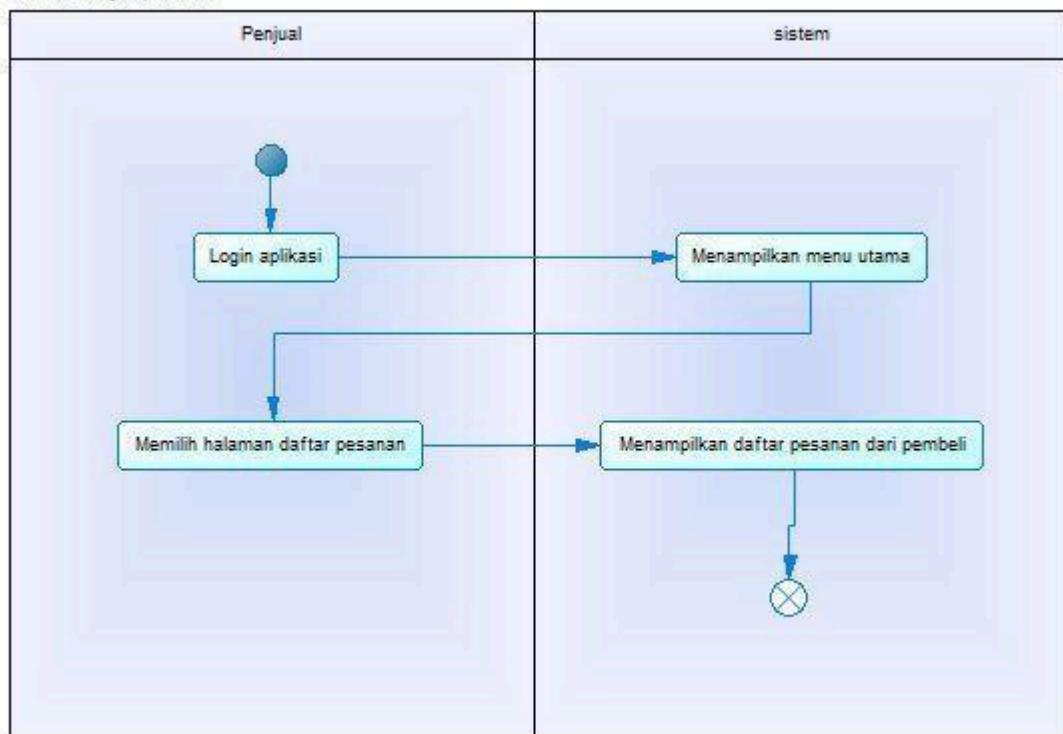
3.2.27 Fungsi 26: Melihat rating dan komentar

Use Case Title	Melihat rating dan komentar
Primary Actor	Penjual
Level	Kite
Stakeholders	Penjual
Precondition	Penjual telah login ke halaman
Minimal Guarantee	Penjual dapat mengakses detail produk
Success Guarantees	Penjual dapat melihat komentar yang diberikan oleh pembeli
Trigger	Penjual mengakses data produk
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjual mengakses data produk 2. Penjual melihat detail produk 3. Penjual melihat komentar
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Penjual tidak bisa melihat data komentar <ol style="list-style-type: none"> 1a1. Penjual belum login.

3.2.27.1 Skenario: Melihat rating dan komentar

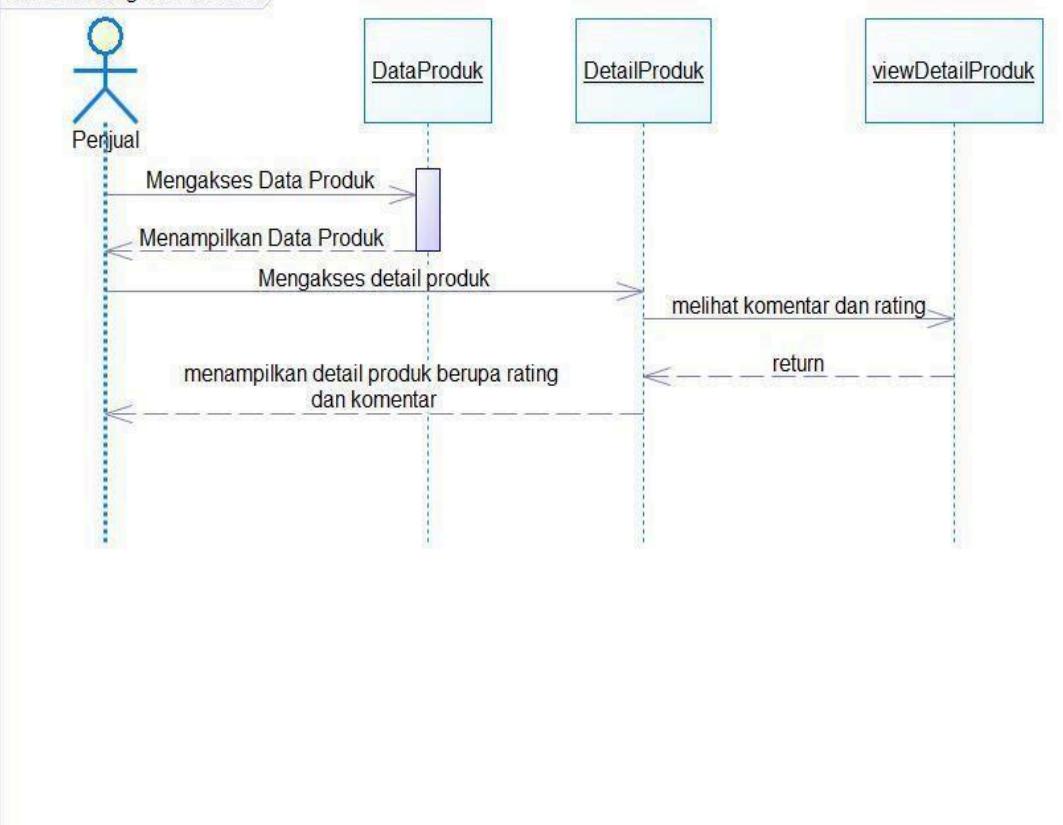
3.2.27.2 Diagram Aktivitas: Melihat rating dan komentar

Melihat riwayat pesanan



3.2.27.3 Diagram Sekuens: Melihat rating dan komentar

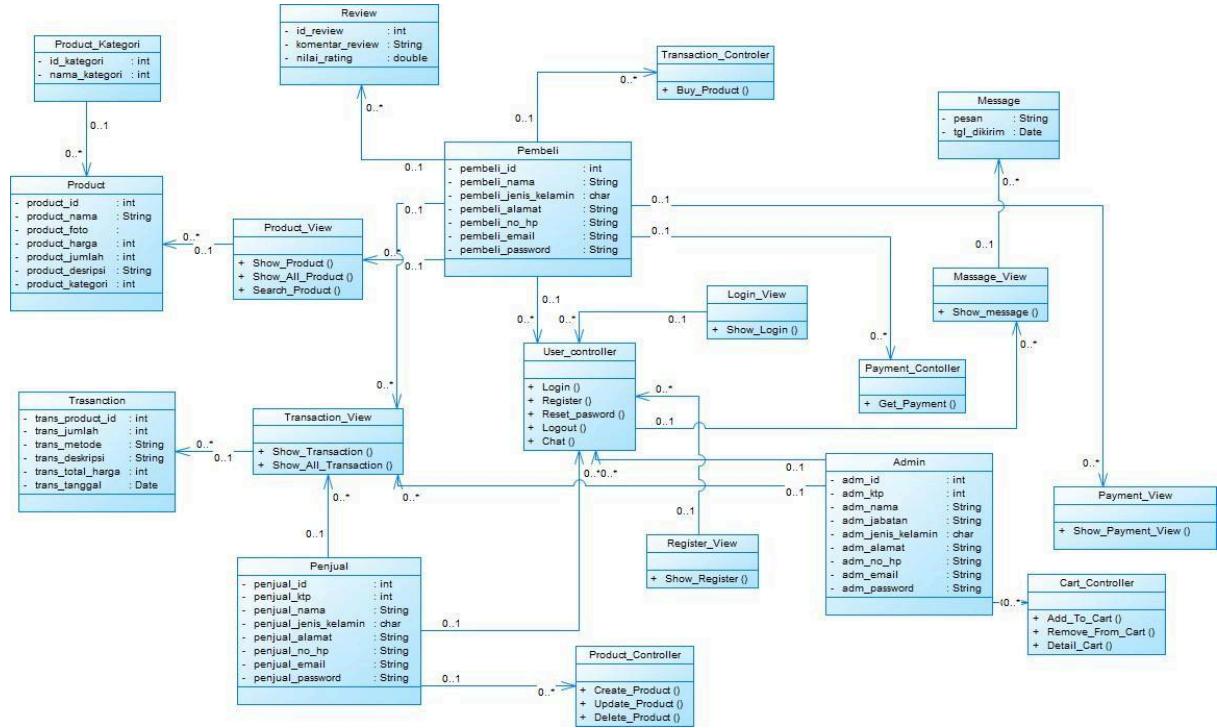
Melihat Rating dan Komentar



3.2.27.4 Diagram Kolaborasi Objek: Melihat rating dan komentar

3.3 Deskripsi Kelas-kelas

3.3.1 Diagram Kelas



Gambar 3.3 Class Diagram

3.3.2 Deskripsi Kelas Domain Persoalan

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	Kelas Pengendali	Ada	-	Berfungsi untuk mengendalikan halaman di setiap halaman yang user tuju.
2	Kelas Entitas	-	Ada	Berfungsi sebagai data infomasi dari admin, pembeli dan lain sebagainya.
3	Kelas Boundary	Ada		Berfungsi untuk menampilkan beberapa halaman yang user tuju.

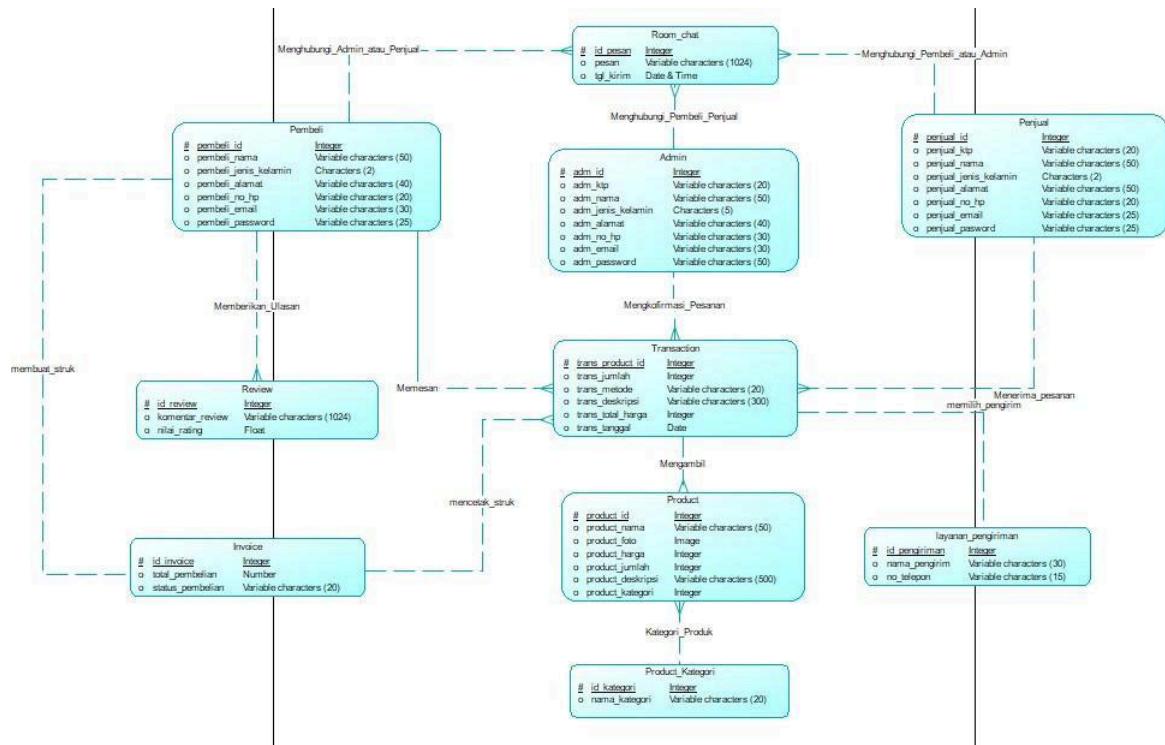
Tabel 3 Deskripsi Kelas Domain Persoalan

3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	User_Controller	Login Register Reset_password Logout Chat	-	Melakukan proses login, register, reset password, logout dan chat
2	Product_Controller	Create_Product Update_Product Delete_Product	-	Melakukan proses penambahan , mengubah dan menghapus data produk
3	Cart_Controller	Add_To_Cart Remove_From_Cart Detail_Cart	-	Melakukan proses penambahan data , penghapusan pada jumlah pesan serta melihat detail pesanan.
4	Transaction_Controller	Buy_Product	-	Melakukan proses trasaksi pesanan.
5	Payment_Controller	Show_Payment_View	-	Menampilkan formulir pembayaran.

1.1.2 Tabel 4 Kelas Pengendali

3.3.4 Deskripsi Kelas Entity (Persisten)



No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	Admin	adm_id adm_ktp adm_nama adm_jenis_kelamin adm_jabatan adm_alamat adm_no_hp adm_email adm_password		Menyimpan informasi dasar ,kontak dan jabatan admin
2	Pembeli	pembeli_id pembeli_nama pembeli_jenis_kelamin pembeli_alamat pembeli_no_hp pembeli_email pembeli_password		Menyimpan informasi dasar , kontak,no hp, dan alamat pembeli
3	Penjual	penjual_id penjual_ktp penjual_nama penjual_jenis_kelamin penjual_alamat penjual_no_hp penjual_email penjual_password		Menyimpan informasi dasar kontak,no hp, dan alamat penjual

4	Product	product_id product_nama product_foto product_harga product_jumlah product_deskripsi product_kategori		Menyimpan data produk berupa nama, harga , deskripsi dan kategori
5	Product_Kategori	id_kategori nama_kategori		Menyimpan data kategori produk
6	Transaction	trans_product_id trans_jumlah trans_metode trans_deskripsi trans_total_harga trans_tanggal		Menyimpan data trasaksi berupa jumlah harga dan tanggal transaksi
7	Review	id_review komentar_review nilai_rating		Menyimpan data review dari pembeli berupa komentara dan nilai rating produk
8	Message	id_pesan pesan tgl_kirim		Menyimpan data pesan antara pembeli,penjual dan admin
9	Invoice	id_invoice total_pembelian status_pembelian		Menyimpan data transaksi pembelian
10	Layanan_pengiriman	id_pengirim nama_pengirim no_telepon		Menyimpan data layanan pengiriman yang nantinya dipilih oleh pembeli

Tabel 5 Deskripsi Kelas Entity

3.3.5 Deskripsi Kelas **Boundary**

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	Login_View	-	Show_Login	Menampilkan halaman login
2	Register_View	-	Show_Register	Menampilkan halaman register
3	Message_View	-	Show_Message	Menampilkan pesanan
4	Transaction_View	-	Show_Transaction Show_All_Transaction	Menampilkan riwayat transaksi
5	Product_View	-	Show_Product Show_All_Product Search_Product	Menampilkan daftar product dan hasil pencarian product
6	Payment_View	-	Show_Payment_View	Menampilkan halaman pembayaran

1.2 Tabel 6 Deskripsi Kelas Boundary

3.4 Deskripsi Perilaku Sistem

Tabel 7 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SKPL- Id	Parameter	Kebutuhan
SKPL- N01	Availability	Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh mahasiswa yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda.
SKPL- N02	Reliability	Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah <i>critical application</i> . Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kehandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan. Kehandalan yang dimiliki oleh aplikasi ini juga akan sangat bergantung pada beberapa hal eksternal, seperti kehandalan jaringan telekomunikasi yang digunakan untuk akses internet, kehandalan

3.5 Batasan Perancangan

3.6 Ringkasan Kebutuhan

3.6.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-F01	Mendaftarkan akun
SKPL-F02	Login
SKPL-F03	Logout
SKPL-F04	Menghapus akun
SKPL-F05	Melihat riwayat transaksi

Departemen Teknik Informatika ITS	SKPL-XX	Halaman 65 dari 67
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Departemen Teknik Informatika ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika ITS.		

SKPL-F06	Konfirmasi pemesanan
SKPL-F07	Konfirmasi pembayaran
SKPL-F08	Pencarian produk makanan
SKPL-F09	Mengedit jumlah makanan pada trolley
SKPL-F10	Melakukan pesanan <i>pre-order</i>
SKPL-F11	Membatalkan pesanan
SKPL-F12	Melakukan pembayaran
SKPL-F13	Melihat status pengiriman
SKPL-F14	riwayat pembelian
SKPL-F15	Room Chat
SKPL-F16	Memilih jasa pengiriman
SKPL-F17	Notifikasi jarak pemesanan
SKPL-F18	Ambil ditempat
SKPL-F19	Menampilkan formulir pembayaran
SKPL-F20	Memilih metode pembayaran
SKPL-F21	Unggah bukti pembayaran
SKPL-F22	Membuat ulasan
SKPL-F23	Mengedit data penjualan(produk)
SKPL-F24	Melakukan pengiriman

SKPL-F25	Melihat riwayat pesanan
SKPL-F26	Melihat rating dan komentar

3.6.2 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-NF01	Website mempunya Sertifikat SSL
SKPL-NF02	Penjual hanya bisa mengakses data umum konsumen ketika melakukan pemesanan produk dan sistem memberikan privasi kepada pengguna dengan adanya proses otentifikasi
SKPL-NF03	Sistem menyediakan pengamanan dari virus, worm, dan lain-lain
SKPL-NF04	Sistem menggunakan spesifikasi Web Server yang dapat menangani high-traffic
SKPL-NF05	Sistem harus di kembangkan dengan good quality standard
SKPL-NF06	Sistem dapat mendokumentasikan data dengan baik
SKPL-NF07	Sistem dapat membedakan antara mata uang Rupiah dengan mata uang asing, data pribadi pengguna dilindungi oleh UU
SKPL-NF08	Sistem dapat diakses oleh 100 pengguna dalam satu waktu
SKPL-NF09	Sistem memiliki antarmuka yang mudah dimengerti oleh pengguna awam
SKPL-NF10	Sistem terintegrasi dengan mudah dengan 3rd party misal pihak pembayaran dan pengiriman online. Contohnya plugin Xendit(untuk pembayaran online) dan 3PL (Third Party Logistic)