

Software Requirement Specification (SRS)

NAMA SOFTWARE YANG DIBUAT

Nama Perusahaan Developer Software
ALAMAT PERUSAHAAN DEVELOPER SOFTWARE

LOGO
PERUSAHAAN
DEVELOPER
SOFTWARE

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Latar Belakang diisi dengan :

- Yang melatarbelakangi pembangunan software, misalnya pertemuan dengan PT. XXX dan permintaan dari PT. XXX.
- Alasan pembangunan software, misalnya masalah yang ada PT. XXX adalah ini dan ini, sehingga software ini dibangun untuk memecahkan masalah tersebut.

2. TUJUAN

Tujuan diisi dengan :

- Tujuan PT. XXX membangun software.
- Tujuan developer membangun software untuk PT. XXX.
- Tujuan dari pembuatan dokumen SRS ini.

3. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup diisi dengan :

- Software yang dibangun memiliki berapa jenis user? Apabila banyak user, maka spesifikasikan siapa yang menjadi superuser (administrator)? Dan siapa yang menjadi user biasa?
- Komputer yang digunakan hanya single computer atau banyak komputer yang terintegrasi dengan jaringan komputer? Apabila banyak komputer, maka dimana server diletakkan?
- Software yang dibangun berbasis web atau desktop?
- Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan software yang akan dibangun?
- Software yang dibangun merupakan software yang bisa diakses secara online atau offline?
- Dan lain-lain, silahkan tambahkan sendiri.

4. BATASAN MASALAH

Batasan masalah diisi dengan :

- Software yang dibangun tidak melakukan ini dan ini.
- Dan lain-lain, silahkan tambahkan sendiri.

5. NAMA SOFTWARE

Nama Software diisi dengan nama software berikut singkatannya apabila ada. Misalnya : Sistem Informasi Penjualan Mobil (SIPM).

Setelah nama software dituliskan berikut singkatannya, maka untuk seterusnya, tidak perlu menuliskan kepanjangan dari singkatan, cukup tuliskan singkatannya saja, contoh : SIPM.

6. DEFINISI DAN SINGKATAN

Definisi diisi dengan istilah-istilah berikut definisi yang digunakan dalam dokumen SRS. Definisi dari istilah diuraikan dalam bahasa yang sederhana yang bisa dimengerti oleh client. Contoh :

NO	ISTILAH	DEFINISI
1	Software	adalah bahasa inggris dari perangkat lunak, perangkat lunak adalah sistem yang dibangun, dalam hal ini adalah Sistem Penjualan XXX
2	SRS	adalah ...
3	Jaringan	adalah ...
4	Single Computer	adalah ...
5	Server	adalah ...
6	Dan lain-lain	adalah ...

Singkatan diisi dengan singkatan dan kepanjangan dari singkatan itu sendiri, contoh :

NO	SINGKATAN	KEPANJANGAN
1	SRS	Software Requirement Specification
2	SPX	Sistem Penjualan XXX
3	WWW	World Wide Web
4	GUI	Graphical User Interface
5	AMD FRS Corp	Ahmad Farisi Corporation
6	Dan lain-lain	

7. REFERENSI

Referensi diisi dengan orang-orang yang menjadi referensi dalam pembangunan software. Mereka inilah yang akan ditanya dan diwawancarai sehubungan dengan analisis pengumpulan kebutuhan software. Contoh :

NO	NAMA	JABATAN
1	Prof. Dr. Redho Paliyus	CEO PT. XXX
2	Ir. Ricky Andrean, M. Sc.	Asisten Manager PT. XXX
3	Tresia Kartina, M. Ak.	Kepala Bagian Keuangan PT. XXX
4	Dr. Yolanda Sabrina	Kepala Bagian Medis PT. XXX
5	Rian Antoni, S. Kom	Teknisi Jaringan Komputer PT. XXX
6	Ronaldo Surya Ningsih	Office Boy
7	Dan lain-lain	

8. PENJELASAN UMUM

8.1. Uraian Singkat

Uraian singkat diisi dengan penjelasan secara singkat tentang software yang dibangun. Intinya, dengan membaca point ini, client dapat memahami secara jelas tentang alur kerja dari software yang akan dibangun.

8.2. Fitur Software

Fitur software diisi dengan fitur apa saja yang direncanakan akan dibangun di dalam software berikut uraiannya dalam bahasa yang bisa dimengerti oleh client. Contoh :

NO	FITUR	URAIAN
1	Login	Siapapun pengguna software harus login terlebih dahulu untuk masuk ke dalam sistem. Untuk itu, pengguna software nanti akan diberikan username dan password.
2	Mengolah Data Karyawan	Pengguna software yang sudah login ke dalam sistem dapat mengolah data karyawan yang meliputi menambah, mengubah, dan menghapus data karyawan.
3	Dan lain-lain	

GAMBARAN UMUM

1. KARAKTERISTIK PENGGUNA

Karakteristik pengguna diisi dengan karakter yang disyaratkan dari pengguna software. Contoh :

- Pengguna familiar dengan penggunaan komputer
- Pengguna familiar dengan Microsoft Office Word 2007
- Pengguna memahami ilmu akuntansi
- Pengguna memahami buku besar untuk laporan keuangan
- Pengguna merupakan karyawan PT. XXX
- Dan lain-lain, silahkan tambahkan sendiri

2. PENGGUNA

Pengguna diisi dengan jenis pengguna software disesuaikan dengan ruang lingkup yang dituliskan pada bagian pendahuluan. Contoh :

- Super administrator
- Administrator
- Child administrator
- Guest

3. HAK AKSES PENGGUNA

Hak akses pengguna diisi dengan pengguna software beserta hak aksesnya ke dalam data di dalam sistem disesuaikan dengan ruang lingkup yang dituliskan pada bagian pendahuluan. Contoh :

NO	PENGGUNA SOFTWARE	STATUS	HAK AKSES
1	Bagian IT	Super Administrator	Melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data
2	CEO	Child Administrator	Melihat data
3	Direktur Utama	Child Administrator	Melihat data
4	Operator	Administrator	Melihat dan menambah data
5	Dan lain-lain		

4. KETERGANTUNGAN SOFTWARE

Ketergantungan software diisi dengan ketergantungan software terhadap supporting systemnya . Contoh :

- Software yang dibangun sangat tergantung dengan koneksi internet. Apabila koneksi internet lambat, maka kinerja software juga akan menjadi lambat.

5. SPESIFIKASI PENDUKUNG SOFTWARE

Spesifikasi pendukung software diisi dengan ruang lingkup software secara teknis. Contoh :

- Sistem operasi : Windows XP Service Pack 3, Windows 7 Service Pack 2, Windows 8, dan Windows 8.1.
- Minimum RAM : 1 GB.
- Dan lain-lain.

ANALISIS KEBUTUHAN

1. IDENTIFIKASI AKTOR

Identifikasi aktor diisi dengan mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam penggunaan software. Contoh:

NO	AKTOR	DESKRIPSI AKTOR
1	Petugas Perpustakaan	Aktor yang menggunakan sistem untuk melayani pengunjung perpustakaan dalam kebutuhan peminjaman dan pengembalian pustaka
2	Pengunjung Perpustakaan	Aktor yang dilayani oleh petugas perpustakaan dalam peminjaman dan pengembalian pustaka
3	Dan lain-lain	

2. IDENTIFIKASI USE CASE

Identifikasi use case diisi dengan mengidentifikasi proses yang terdapat dalam software. Contoh :

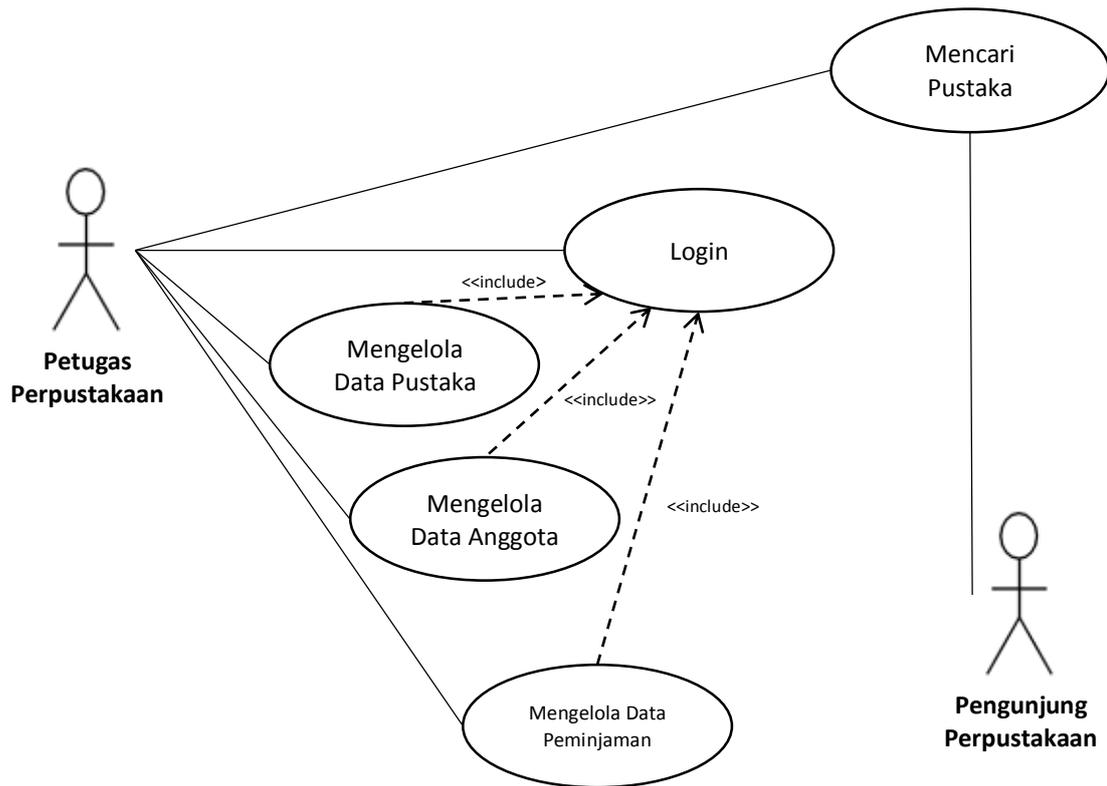
NO	KLASIFIKASI USE CASE	USE CASE	DESKRIPSI USE CASE
1	Use case yang berhubungan dengan sistem otorisasi	Melakukan Login	Masuk ke dalam sistem
2	Use case yang berhubungan dengan pengelolaan pustaka	Mengelola Pustaka	Mengelola pustaka di dalam sistem
		Menambah Pustaka	Menambahkan data pustaka ke dalam database
		Mengubah Pustaka	Mengubah data pustaka yang sudah ada dan menyimpannya kembali ke dalam database
		Menghapus Pustaka	Menghapus data pustaka yang sudah ada

NO	KLASIFIKASI USE CASE	USE CASE	DESKRIPSI USE CASE
3	Use case yang berhubungan dengan pengelolaan data anggota perpustakaan	Mengelola Data Anggota	Mengelola data anggota di dalam sistem
		Menambah Data Anggota	Menambahkan data anggota ke dalam database
		Mengubah Data Anggota	Mengubah data anggota yang sudah ada dan menyimpannya kembali ke dalam database
		Menghapus Data Anggota	Menghapus data anggota yang sudah ada
4	Use case yang berhubungan dengan pengelolaan data peminjaman	Mengelola Data Peminjaman	Mengelola data peminjaman di dalam sistem
		Menambah Data Peminjaman	Menambahkan data peminjaman ke dalam database
		Mengubah Data Peminjaman	Mengubah data peminjaman yang sudah ada dan menyimpannya kembali ke dalam database
		Menghapus Data Peminjaman	Menghapus data peminjaman yang sudah ada
5	Use case yang berhubungan dengan pencarian data	Mencari Pustaka	Mencari pustaka yang ada di dalam sistem

3. DIAGRAM USE CASE

Diagram use case diisi dengan menggambarkan diagram use case yang sudah diidentifikasi aktornya pada point 1 dan use casenya pada point 2.

Contoh :



Gambar 3.1. Diagram Use Case

4. SKENARIO

Skenario diisi dengan menuliskan skenario software secara lengkap.
Contoh :

1. Use Case Login

- Aktor : Petugas perpustakaan
- Tujuan : Masuk ke dalam sistem sebagai administrator
- Pra Kondisi : Petugas perpustakaan sudah membuka software, memilih menu login, dan form login sudah tampil
- Pasca Kondisi : Petugas masuk ke dalam sistem sebagai administrator

Skenario :

Aktor	Sistem
Skenario Normal :	
1. Membuka software	
2. Memilih menu login	
	3. Menampilkan form login
4. Memasukkan username dan password	
5. Menekan tombol login	
	6. Menampilkan notifikasi, "Anda Berhasil Login, Selamat Datang Administrator"
	7. Menampilkan halaman administrator
Skenario Alternatif :	
	5.a. Username dan atau password belum diisi
	1. Menampilkan notifikasi, "Username atau password belum diisi, harap lengkapi data anda"
	5.b. Username atau password salah
	1. Menampilkan notifikasi, "Username atau password salah, harap perbaiki data anda"
	5.c. Database tidak ditemukan
	1. Menampilkan notifikasi, "Maaf, database tidak ditemukan"

Tabel 3.2. Tabel Skenario Use Case Login

2. Use Case Mengelola Data Pustaka

Aktor : Petugas perpustakaan

Tujuan : Mengelola data pustaka di dalam sistem

Pra Kondisi : Petugas perpustakaan sudah login

Pasca Kondisi : Sub menu pengelolaan data pustaka ditampilkan

Skenario :

Aktor	Sistem
Skenario Normal :	
1. Memilih menu kelola pustaka	
	2. Menampilkan sub menu pengelolaan pustaka
Skenario Alternatif :	
	Tidak ada

Tabel 3.2. Tabel Skenario Use Case Mengelola Data Pustaka

3. Use Case Menambah Pustaka

Aktor : Petugas perpustakaan

Tujuan : Menambah data pustaka ke dalam database

Pra Kondisi : Petugas perpustakaan sudah login dan memilih menu kelola pustaka

Pasca Kondisi : Data pustaka direkam ke dalam database

Skenario :

Aktor	Sistem
Skenario Normal :	
1. Memilih sub menu tambah data pustaka	
	2. Menampilkan form tambah data pustaka
3. Memasukkan data pustaka	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Data pustaka direkam ke dalam database
	6. Sistem menampilkan notifikasi, "Data pustaka berhasil disimpan"
Skenario Alternatif :	
	4.a. Data pustaka tidak lengkap
	1. Menampilkan notifikasi, "Data pustaka belum lengkap"
	4.b. Data pustaka kosong
	1. Menampilkan notifikasi, "Data pustaka kosong"

Aktor	Sistem
	5.a. Database tidak ditemukan
	1. Menampilkan notifikasi, "Maaf, Database tidak ditemukan"

Tabel 3.3. Tabel Skenario Use Case Menambah Pustaka

Lalu lanjutkan skenario untuk masing-masing use case

5. RENCANA ANTAR MUKA SISTEM

Pada Bagian ini letakkan rencana gambar antar muka sistem.

Contoh :

Gambar 4.1. Antar Muka Form Input Pegawai

KONTRAK KERJA

1. BIAYA SOFTWARE

Bagian ini dikosongkan saja satu halaman, karena tidak kita bahas di RPL. Nanti akan dipelajari secara rinci pada mata kuliah manajemen proyek perangkat lunak.

2. KONTRAK DAN PERJANJIAN

Bagian ini diisi dengan keterangan kontrak. Contoh :

Yang bertanda tangan di bawah ini, pihak pertama :

Nama : Ahmad Farisi
No. KTP : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Perusahaan : PT. AMD FRS IT Enterprise
No Perusahaan : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Jabatan : Direktur Utama

Selanjutnya pihak kedua,

Nama : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
No. KTP : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Perusahaan : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
No Perusahaan : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Jabatan : xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Melalui dokumen ini, pihak pertama dan pihak kedua bersepakat dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut.

1. Pihak pertama, sebagai direktur utama Perusahaan PT. AMD FRS IT Enterprise adalah pihak developer software dari pihak kedua.
2. Kebutuhan software yang diminta oleh pihak kedua telah dianalisis secara rinci oleh pihak pertama dan dituliskan dalam dokumen SRS ini.
3. Semua kebutuhan software yang dirincikan dalam dokumen SRS ini telah disepakati oleh pihak kedua.
4. Penyelesaian software dilaksanakan dalam waktu 6 bulan dengan biaya yang tertulis pada point 1 bab Kontrak Kerja dokumen ini .

5. Apabila terdapat kebutuhan tambahan atau perubahan setelah ditandatangani dokumen ini, maka akan ditambahkan waktu dan biaya dengan kesepakatan yang akan dilakukan di kemudian hari.
6. Dokumen ini ditandatangani oleh kedua pihak dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 8 Oktober 2013

Tempat : Ruang Pertemuan PT. AMD FRS IT Enterprise

Waktu : Pukul 09.36 WIB

Pihak Pertama,

Pihak Kedua,

AHMAD FARISI
Direktur Utama

XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX