

PROJECT SCOPE FashionPOS

Project ID	0x001	Date	16/09/2019
Project Name	FashionPOS		
Project Objectives	Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah pengelolaan dan analisis data dan pengelolaan inventory		
Product Scope Definition	Aplikasi yang dapat membantu toko ritel fesyen dalam menangani transaksi dan analisis penjualan pada setiap toko yang dimiliki.		
Project Requirements	<ul style="list-style-type: none">-Fungsi Pencatatan transaksi penjualan-Fungsi Pencatatan stok barang-Fungsi Laporan penjualan perbulan-Fungsi Update data stok inventori		
Project Boundaries	<p>Yang termasuk dalam <i>bundling</i> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Fitur pencatatan penjualan- Fitur pencatatan inventori- Fitur Laporan penjualan bulanan- Pelatihan penggunaan aplikasi- Instalasi dan konfigurasi aplikasi <p>Yang tidak termasuk dalam <i>bundling</i> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tidak menyediakan layanan maintenance bulanan		
Project Deliverables	<p>Pengelolaan inventori dengan menggunakan aplikasi ini menjadi lebih praktis, karena pengguna dapat dengan mudah mengelola inventory barang fashion.</p> <p>Pengelolaan data persediaan fesyen menjadi mudah untuk dilakukan analisa terhadap data inventori yang masuk dan yang keluar yang bertujuan untuk meningkatkan profit dari penjualan toko.</p>		
Product Acceptance Criteria	<ul style="list-style-type: none">- Fitur pencatatan inventori berfungsi sesuai dengan kriteria- Fitur pencatatan penjualan berfungsi sesuai dengan kriteria- Sudah diberikan pelatihan pemakaian aplikasi		
Project Constraints	<ul style="list-style-type: none">- Tidak ada penambahan waktu pengerjaan project.- Penambahan fitur baru akan dikenakan penambahan biaya dan waktu pengerjaan		
Project Assumptions	<ul style="list-style-type: none">- Pengerjaan aplikasi akan mengalami error dan butuh penambahan waktu untuk penyelesaiannya- Implementasi fitur belum sesuai dengan permintaan klien		

	<ul style="list-style-type: none">- Over-budgeting karena penambahan waktu dan pengubahan fitur- Kekurangan waktu karena fitur permintaan klien yang banyak dan kompleks																								
Initial Project Organization	Product Manager - Stefanus Hermawan Scrum Master - Alexius Surya Developers : <ul style="list-style-type: none">- Steven Rumanto,- Arief Kurniawan,- Nicolavickh Yohanes																								
Schedule Milestones	September 2019 - Januari 2020 <table><tr><th>No</th><th>Month 1</th><th>Month 3</th><th>Month 2</th><th>Month 4</th><th>Month 5</th></tr><tr><td>1</td><td>Assigning Team Member</td><td>Start making the app : Fitur Point of Sales</td><td>Fitur Back Office</td><td>Bug Fixing</td><td>Docume ntation</td></tr><tr><td>2</td><td>Interviewing Clients</td><td>Fitur Inventory Management</td><td></td><td>Beta Testing</td><td>Training User</td></tr><tr><td>3</td><td>Memorandum of Understanding (MOU)</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	No	Month 1	Month 3	Month 2	Month 4	Month 5	1	Assigning Team Member	Start making the app : Fitur Point of Sales	Fitur Back Office	Bug Fixing	Docume ntation	2	Interviewing Clients	Fitur Inventory Management		Beta Testing	Training User	3	Memorandum of Understanding (MOU)				
No	Month 1	Month 3	Month 2	Month 4	Month 5																				
1	Assigning Team Member	Start making the app : Fitur Point of Sales	Fitur Back Office	Bug Fixing	Docume ntation																				
2	Interviewing Clients	Fitur Inventory Management		Beta Testing	Training User																				
3	Memorandum of Understanding (MOU)																								
Fund Limitation	Rp. 75.000.000.-																								
Approval Requirements	<ul style="list-style-type: none">- Panduan pengguna- Fitur Pencatatan Penjualan- Fitur pencatatan Inventori- Fitur Laporan penjualan perbulan- Instalasi dan konfigurasi aplikasi																								

PROJECT SCOPE 02

Project Title	FashionPOS - Aplikasi Point of Sales & Inventory Management untuk Fashion Store berbasis Desktop
Project Leader	Stefanus Hermawan

Details of Project

Project Aim and Purpose
Membuat aplikasi yang memenuhi spesifikasi yang diberikan klien, yakni membuat aplikasi yang memiliki fitur pencatatan transaksi penjualan dan pencatatan inventory.
Project Objectives
<div><div>1.</div><div>Mempermudah pengelolaan dan management inventory</div></div> <div><div>2.</div><div>Merekam riwayat transaksi untuk analisis laporan keuangan</div></div> <div><div>3.</div><div>Analisis data penjualan bulanan toko ritel</div></div>
Out of Scope
<div><div>-</div><div>Tidak ada pengembalian barang.</div></div> <div><div>-</div><div>Perhitungan harga pengiriman.</div></div> <div><div>-</div><div>Pembayaran menggunakan e-wallet dan sebagainya.</div></div> <div><div>-</div><div>Tidak menyediakan layanan maintenance bulanan</div></div>
Benefits Identification
<div><div>-</div><div>Dapat menggunakan data yang diperoleh untuk keperluan analisis bisnis.</div></div> <div><div>-</div><div>Mencegah kesalahan perhitungan inventory barang yang dilakukan secara manual</div></div> <div><div>-</div><div>Mengurangi resiko kecurangan dari pegawai</div></div> <div><div>-</div><div>Mengurangi human error.</div></div>
Equality & Diversity
<div><div>-</div><div>Karyawan kasir</div></div> <div><div>-</div><div>Pemilik toko ritel.</div></div>

Feasibility Plan

A. LATAR BELAKANG

Point of sales (POS) atau yang biasa disebut sebagai sistem kasir merupakan sebuah program khusus yang digunakan untuk mempermudah transaksi penjualan yang dibutuhkan oleh perusahaan retail maupun restoran. Point of Sales ini tidak hanya bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah proses, tetapi bisa juga berdampak pada kerapian sistem administrasi. Informasi transaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak manajemen untuk mengevaluasi semua transaksi yang ada.

PT. Fashionista Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam retail fesyen untuk menjual produk pakaian dan memiliki sekurang - kurangnya 4 jenis item barang seperti baju, celana, sepatu maupun topi. Mengingat banyaknya transaksi dan manajemen stok yang diproses setiap harinya secara manual dalam buku pencatatan, maka perlu kiranya dibuatkan aplikasi Point of Sales dan Manajemen Inventori sehingga pencatatan transaksi dan pengecekan stok barang akan mudah dilakukan dan bisa diperiksa secara cepat, akurat, kapan dan dimana saja.

B. PERMASALAHAN

Dengan perkembangan teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat, dengan pengimplementasian aplikasi Point of Sales (POS) dengan harapan dapat meningkatkan kemudahan dalam operasional penjualan barang dan penjualan barang dan pengendalian *stock barang*. oleh karena itu POS merupakan sistem yang menangani transaksi-transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir dan terhubung dengan kasir. Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada aplikasi lama adalah terjadinya ketidakakuratan data stok karena aplikasi yang lama tidak mendukung transfer gudang antara pusat dan cabang, tidak terpakainya stock opname aplikasi yang lama karena stock opname pada aplikasi tidak efisien dan memakan waktu. kelemahan-kelemahan yang terdapat pada aplikasi yang lama adalah terjadinya ketidakakuratan data stok karena aplikasi yang lama tidak mendukung transfer gudang antara pusat dan cabang, tidak terpakainya stock opname pada aplikasi yang lama karena stock opname pada aplikasi tidak efisien dan memakan waktu yang cukup lama.

Dari kelemahan-kelemahan yang ada, solusi yang dapat ditawarkan adalah dibutuhkannya suatu aplikasi point of sales yang lebih praktis, lebih efisien, serta cepat, dan diharapkan aplikasi pos yang baru dapat menjawab kebutuhan pimpinan akan informasi-informasi data penjualan dan stock opname yang lebih praktis dan efisien tersebut. Alasan dibuatnya penilaian untuk analisa kelayakan dengan sangat detail adalah supaya tidak ada bagian yang terlewat sehingga proyek benar-benar layak untuk dikerjakan. Meningkatkan produktivitas yang terkontrol dengan sistematis dan mengurangi kesalahan yang bersifat kritis.

C. TUJUAN

- Membuat fitur POS (Point Of Sales) untuk pencatatan setiap transaksi
- Membuat fitur Inventory management untuk membantu mengetahui secara *real time* stok barang
- Membuat fitur back office untuk *monitoring* secara *real-time* oleh pemilik usaha
- Melatih karyawan atau pengguna untuk pengenalan dan penggunaan aplikasi
- Menganalisa data yang didapat dari penjualan dengan lebih mudah.
- meningkatkan kualitas kecepatan transaksi pada toko retail.

D. RUANG LINGKUP

Berikut ini akan dipaparkan fitur - fitur dalam aplikasi Fashion POS yang akan dibuat :

- Point of Sale

Dalam fitur Point of Sale pengguna bisa membuat transaksi baru yang ingin dicatat dan disediakan pula beberapa pintasan berupa foto dan nama barang yang berada di sebelah menu Point of Sales untuk mempermudah penginputan data transaksi

- Inventori Barang

Dalam fitur ini pengguna bisa melakukan penambahan stok barang, penambahan jenis barang, penghapusan jenis barang yang sudah tidak dikehendaki, maupun pengecekan stok secara real time oleh karyawan toko

- Back Office Dashboard

Fitur ini hanya diberikan oleh pemilik toko untuk melakukan pengecekan laporan transaksi, laporan stock barang di inventory, maupun pengecekan transaksi dan stok barang secara real time setiap harinya. Di dalam lingkup fitur ini pula diberikan beberapa fitur tambahan seperti analisis penjualan bulanan maupun harian dan pemaparan pemasukan dari penjualan.

E. METODOLOGI

Metodologi merupakan elemen yang paling mendasar dari suatu proses bisnis. Berikut ini adalah suatu metodologi untuk merealisasikan proyek perangkat lunak “Aplikasi Fashion POS”. akan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi Kelayakan (feasibility study) Mempelajari proses bisnis mengidentifikasi fungsi-fungsi bisnis yang diperlukan sehingga bisa disimpulkan kebutuhan aplikasi perangkat lunak secara pasti.
2. Desain Fungsi (Design Function) Melakukan desain sistem secara detail, mulai dari Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD), desain file, desain tabel, relasi tabel dsb sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi-fungsi bisnis yang dikehendaki.
3. Pemrograman (Programming) Melakukan coding untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Jumlah baris coding ini turut menentukan besar-kecilnya harga perangkat lunak yang dibuat.

4. Pengujian (Testing) Dilakukan untuk mengetahui apakah pekerjaan pemrograman telah dilakukan secara benar sehingga bisa menghasilkan fungsi-fungsi yang dikehendaki. Pengujian juga dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan dan kelemahan program aplikasi yang dibuat untuk sebisa mungkin dilakukan penyempurnaan.
5. Pelatihan (Training) Sebelum diserahkan ke user, pihak developer proyek perangkat lunak bertanggung jawab melatih user atau operator yang hendak mengoperasikan program aplikasi yang telah dibuat. Pihak pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna di kemudian hari.
6. Pemeliharaan (Maintenance) Proyek perangkat lunak tidak bisa selesai begitu saja setelah diserahkan, tetapi masih berlanjut hingga tenggat waktu yang cukup untuk memastikan bahwa produk perangkat lunak yang telah diserahkan tersebut bisa beroperasi dengan baik dan tidak ada kendala yang berarti.
7. Dokumentasi (Documentation) Dalam sebuah proyek bisa terdiri dari beberapa dokumen. Dokumen dibuat untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, sebagai referensi untuk troubleshooting bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional dsb.

F. JADWAL PROYEK

untuk membuat Fashion POS ini, dibutuhkan sekiranya 5 bulan dalam pelaksanaannya. Berikut adalah data jadwal pelaksanaan proyek :

No	Month 1	Month 3	Month 2	Month 4	Month 5
1	Assigning Team Member	Start making the app : Fitur Point of Sales	Fitur Back Office	Bug Fixing	Docume ntation
2	Interviewing Clients	Fitur Inventory Management		Beta Testing	Training User
3	Memorandum of Understanding (MOU)				

G. SUMBER DAYA

1. Sumber Daya Manusia

Untuk melaksanakan proyek perangkat lunak “Aplikasi FashionPOS” disiapkan SDM 5 orang dengan peran seperti dalam tabel di bawah ini.

Peran	Nama
Product Manager	Stefanus Hermawan
Scrum Master	Alexius Surya
Developers	Steven Rumanto, Arief Kurniawan, Nicolavickh Yohanes

2. Anggaran Biaya

Berikut rincian perkiraan biaya yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi dalam tabel dibawah ini.

NO	KETERANGAN	UNIT	HARGA SATUAN	JUMLAH
1	Programmers (@4 bulan)	3	Rp3.000.000	Rp36.000.000
2	Project Manager	1	Rp10.000.000	Rp10.000.000
3	Scrum Master	1	Rp10.000.000	Rp10.00.0000
4	Store Local Server	1	Rp6.000.000	Rp6.000.000
5	Perangkat PC	1	Rp6.000.000	Rp6.000.000
6	Biaya Konfigurasi Aplikasi, Komputer, dan Server	1	Rp.2.000.000	Rp2.000.000
7	Biaya License Aplikasi (Windows 10,dll)	1	Rp5.000.000	Rp5.000.000
JUMLAH TOTAL				Rp.75.000.000

*** Catatan :**

- Perhitungan gaji Programmer Rp.3Jt per bulan dihitung berdasarkan jumlah project yang ditangani (Jika 2 project, maka Rp. 6Jt per bulan, dst)
- Gaji Project Manager & Scrum Master tidak dihitung per bulan tetapi tergantung project yang ditangani