

TEAM 5 PPSI



INVENTORY WEBSITE

FARID GAMESHOP

PERENCANAAN PROJECT

18, OKT 2024

POKOK BAHASAN

- Latar Belakang
- Tujuan Pembuatan Sistem
- Metode Pengembangan
- Sumber Daya yang Dibutuhkan
- Estimasi Anggaran



LATAR BELAKANG

RINGKASAN

- Toko yang menjual beragam jenis alat elektronik permainan konsol
- Toko ini telah beroperasi selama 4 tahun
- Terletak di Jl. Pitara, Kec. Pancoran Mas, Depok

BELUM MEMILIKI SISTEM PENDATAAN DAN PENGELOLAAN STOK BARANG YANG MEMADAI

Sehingga pemilik toko kesulitan memantau pergerakan barang masuk dan keluar, Akibatnya, pemilik toko tidak memiliki gambaran jelas tentang jumlah stok yang tersedia, yang membuatnya mengalami kesulitan dalam menentukan waktu dan jumlah pembelian ulang.



TUJUAN PEMBUATAN SISTEM

- **EFISIENSI PENGELOLAAN BARANG**

Pendataan yang akurat, mengurangi risiko kesalahan pencatatan data secara manual, dan menghindari kekurangan stok yang dapat mengganggu kepuasan pelanggan.

- **PENGAMBILAN KEPUTUSAN YANG LEBIH BAIK**

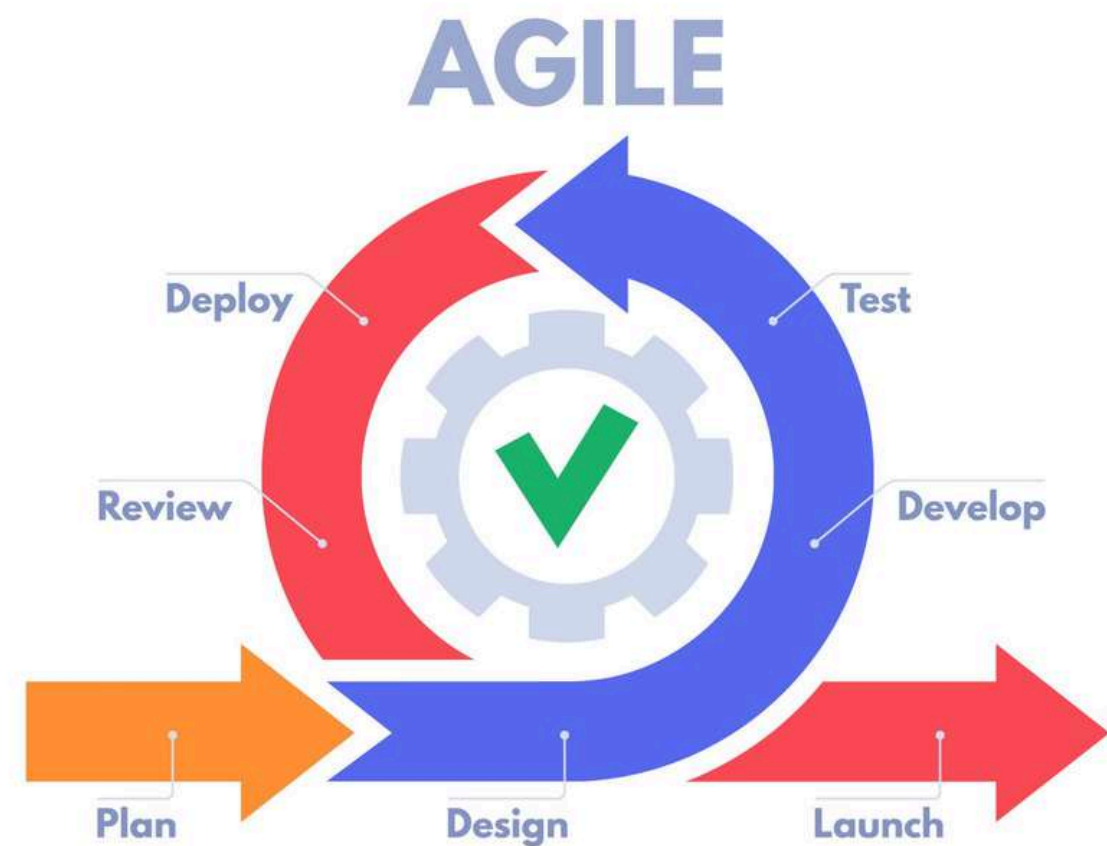
Membantu dalam perencanaan pembelian barang baru dan pengaturan stok yang optimal.

- **MENCIPTAKAN LAPORAN DATA BARANG**

Mencatat data transaksi barang masuk dan barang keluar serta membuat laporan data barang pada waktu yang ditentukan.



METODE PENGEMBANGAN



Metode agile adalah metode yang fleksibel di mana pengembangan dilakukan dalam jangka pendek. Namun diperlukan adaptasi yang cepat dari developer terhadap perubahan dalam bentuk apa pun.

Berikut adalah kelebihan dari metode agile:

- Perubahan dapat dengan cepat ditangani.
- Proses pengembangan perangkat lunak membutuhkan waktu yang relatif cepat dan tidak memerlukan sumber daya yang besar.
- Klien dapat memberikan feedback kepada pengembang dalam proses pembuatan program.

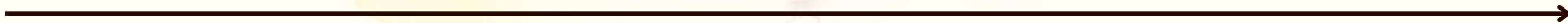


SUMBER DAYA YANG DIBUTUHKAN

Kategori	Item	Deskripsi
Sumber Daya Manusia	Project Manager (Helma)	Mengelola proyek dan memastikan proyek selesai tepat waktu, sesuai anggaran, dan memenuhi kualitas.
	System Analyst (Mifta)	Bertanggung jawab menganalisa, menyusun, dan menerapkan sistem.
	UI/ UX Designer (Zaidan)	Riset pengalaman pengguna (UX) & merancang antarmuka (UI) untuk website.
	Programmer (Fadhil)	Mengembangkan dan mengimplementasikan kode menggunakan framework frontend dan backend.
	Tester (Rizky)	Melakukan pengujian untuk memastikan kualitas dan kinerja website, serta menemukan dan melaporkan bug dengan metode BlackBox dan Unit Testing.
Material	Framework Bootstrap	Framework yang digunakan untuk pengembangan frontend.
	RumahWeb	Platform untuk hosting aplikasi.
	phpMyAdmin	Backend & sistem manajemen basis data menggunakan MySQL.
	Figma	Alat untuk mendesain antarmuka pengguna.
	Visual Studio Code	Software yang digunakan untuk melakukan pemrograman.
	GitHub	Sistem untuk manajemen versi kode.
	Dokumentasi	Dokumen yang menjelaskan penggunaan dan spesifikasi sistem(Panduan pengguna, manual sistem, dokumentasi teknis, dan spesifikasi proyek)
	Bahasa Pemrograman	PHP, HTML, CSS, JavaScript, MySQL.
	Komputer/Laptop	Device yang digunakan untuk pengembangan website.

TANYA JAWAB

Silakan mengajukan pertanyaan & saran tentang presentasi ini.



TEAM 5 PPSI



TERIMA KASIH

TELAH MENDENGARKAN

18, OKT 2024