

Easy Manage  
Toko Al-Amin  
September 22, 2021

Sistem Manajemen Toko

Andriy Athalla Alrasheed

Annisa Aulia Rahma

Muhammad Zulfi Akbar

## Ringkasan Eksekutif

Proyek ini ditujukan untuk membantu client yang berada di kota Malang, yang dimana kesusahan mengontrol keadaan toko sembakonya. Oleh karena itu proyek ini bertujuan untuk membantu client, dengan membuat client sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan client untuk melihat dan membantu client untuk mengontrol keadaan toko client. Untuk mencapai tujuan tersebut aplikasi yang dihasilkan dari proyek ini akan memiliki 3 fungsi dasar, yaitu untuk menyimpan informasi mengenai barang-barang yang dijual, menyimpan informasi keuangan toko, dan menyimpan informasi mengenai salesman yang menjual barangnya di toko milik client. Aplikasi tidak dapat digunakan untuk memprediksi penjualan, maupun menghitung laba dan rugi yang didapatkan.

Biaya yang dibutuhkan untuk pengerjaan proyek diestimasikan mencapai Rp. 6.500.000,00. Biaya tersebut sudah mencakup biaya pembuatan aplikasi sampai dokumentasi-dokumentasi dokumen yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi.

Jadwal pengerjaan proyek direncanakan diselesaikan dalam waktu 4 bulan (3 Bulan dan 2 minggu) yang diestimasikan dimuali pada bulan September minggu ke 3, sampai akhir bulan Desember tahun 2021.

Tim proyek yang bertanggung jawab untuk pengerjaan proyek ini dapat dilihat seperti berikut :

1. Manager Proyek : Andriy Athalla Alrasheed
2. Anggota Proyek : Annisa Aulia Rahma  
Muhammad Zulfi Akbar

Resiko yang mungkin muncul dari pengerjaan proyek ini dapat berupa hilangnya data mengenai aplikasi, maupun data mengenai toko client, adapun juga resiko rusaknya alat yang digunakan untuk pembuatan aplikasi, oleh karena itu tim pengembang aplikasi akan memaksimalkan sumber daya yang ada dan memanfaatkan segala fasilitas yang ada untuk menghindari resiko-resiko tersebut.

## **1. Tinjauan**

Latar belakang pelaksanaan proyek ini, adalah dengan perkembangan informasi yang sangat masyarakat umum sangat cepat mengetahui berbagai informasi dari berbagai teknologi saat ini. Akibatnya berbagai informasi tersebut banyak ide-ide maupun kesempatan untuk mendapatkan kesempatan bisnis.

Dengan mudahnya informasi-informasi tersebut beredar, sudah sewajarnya sebuah usaha-usaha kecil seperti toko sembako memerlukan sebuah wadah untuk membantu mengontrol informasi-informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan profit dan mengurangi kemungkinan kesalahan yang mungkin terjadi.

Salah satu informasi mengenai toko sembako yang perlu dilindungi dan dikelola dengan baik adalah informasi mengenai keuangan toko, barang yang dijual, serta informasi mengenai sales.

Oleh karena itu proyek “EASY MANAGE” toko al-amin dapat membantu salah satu toko sembako yang berlokasi di kota Malang ini untuk menangani hal tersebut.

Dalam hal bisnis, proyek ini bertujuan untuk meningkatkan keefisienan dan kualitas toko al-amin, yang dimana dapat membantu client untuk meningkatkan produktifitas dan dapat membuka kesempatan bisnis yang lain.

## **2. Tujuan**

Tujuan proyek ini adalah dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan client untuk membantu mengontrol keadaan keuangan serta barang yang tersedia di toko client, produk proyek juga harus dapat menyimpan informasi-informasi mengenai salesman yang menjual barangnya di toko milik client. Dengan produk itu diharapkan toko milik client menjadi lebih maju dan memudahkan client untuk membuka kesempatan bisnis yang lainnya.

### **3. Ruang Lingkup Proyek**

Bab ini akan menjelaskan mengenai batasan-batasan yang menjadi indikator hal-hal yang perlu dikerjakan dan hal-hal yang tidak termasuk ruang lingkup proyek.

#### **3.1 Dalam Lingkup**

Proyek ini diharapkan menghasilkan sebuah produk yang dapat membantu client untuk mengontrol keadaan toko client, dari segi keuangan, manajemen barang dan salesman.

Berdasarkan penjelasan tersebut, yang termasuk ruang lingkup proyek adalah:

1. Produk digunakan untuk mengawasi keadaan keuangan dan barang toko.
2. Produk juga digunakan untuk menyimpan informasi-informasi mengenai salesman yang menjual barangnya.
3. Informasi-informasi yang telah dimasukkan akan disajikan dengan sedemikian rupa agar menjadi lebih mudah untuk diterima oleh pengguna.

#### **3.2 Luar Lingkup**

Proyek ini tidak mencakup hal-hal berikut :

1. Produk tidak dapat digunakan untuk mempredisikan penjualan toko untuk periode kedepannya.
2. Informasi yang tersimpan tidak bisa diperbarui dengan sendirinya.
3. Informasi keuangan hanyalah keuangan yang memiliki koneksi dengan toko.
4. Data yang dimasukkan berupa input langsung, tidak berupa tabel.

#### **4. Hasil Proyek**

Hasil yang diharapkan dari proyek ini adalah sebuah produk yang dapat digunakan client untuk membantu client mengontrol keadaan toko milik client. Untuk mencapai hasil yang telah hasil tersebut maka produk harus memenuhi kriteria-kriteria berikut ;

1. Produk dapat menyimpan informasi-informasi mengenai keadaan keuangan toko.
2. Produk dapat menyimpan informasi-infomasi mengenai keadaan barang toko.
3. Produk dapat menyimpan informasi-infomasi mengenai salesman yang menjual barangnya di toko.

Sesuai dengan kriteria-kriteria tersebut hasil proyek juga harus dapat digunakan untuk memperbarui informasi-informasi yang telah disimpan, serta dari informasi-informasi tersebut akan disajikan sedemikian rupa agar menjadi mudah dipahami oleh pengguna. Yang dimana informasi-informasi yang telah disajikan tersebut dapat digunakan untuk mengontrol keadaan toko, serta dapat membuka kesempatan bisnis yang lainnya. Informasi-informasi yang telah dihapus tidak dapat dikembalikan.

## **5. Pengaruh Organisasi**

Dalam pengerjaan proyek berikut nama-nama organisasi atau individu yang memiliki pengaruh dalam pengerjaan proyek :

1. Toko Al-Amin : Toko al-amin sebagai client memiliki pengaruh besar dalam pengambilan keputusan dalam proyek ini, sebagai client toko al-amin berhak menanyakan kejelasan proyek kedepannya, serta mengoreksi produk yang akan dibuat.
2. Tim Pengembang Perangkat Lunak : Dalam pengerjaan proyek tim pengembang perangkat lunak berperan aktif dalam pembuatan produk serta design produk yang akan diserahkan kepada client.

## **6. Estimasi Proyek**

### **6.1. Estimasi Waktu**

Proyek akan dimulai pada minggu ke 3 bulan September tahun 2021 dan dijadwalkan berakhir pada akhir bulan Desember tahun 2021. Untuk memperjelas proses berjalannya proyek dapat dilihat melalui tabel berikut :



No	Jenis Kegiatan	Bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
				3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Topik Proyek 1																
2	Pengajuan Judul Proyek 1																
3	Pembuatan Proposal																
4	Bimbingan Proposal																
5	Presentasi Proposal																
6	Analisa Kebutuhan Sistem																
7	Perancangan Sistem																
8	Pengujian dan Evaluasi Sistem																

9	Penulisan Manual																
9	Presentasi Hasil																

*Tabel 6.1.1 Jadwal*

## 6.2. Estimasi Durasi

Setiap tahap dalam pengerjaan proyek direncanakan memiliki durasi tertentu yang telah ditetapkan. Untuk detail lebih lanjut dapat dilihat dari tabel berikut :

Fase	Durasi	Estimasi Mulai	Estimasi Berakhir	Penjelasan
Pengumpulan Informasi	1 Minggu	26 Oktober 2021	2 November 2021	Periode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dibuat,
Design Aplikasi	1 Minggu	2 November 2021	9 November 2021	Periode ini digunakan untuk memikirkan design produk yang akan diberikan kepada client.
Implementasi	5 Minggu	9 November 2021	14 Desember 2021	Periode ini digunakan untuk membuat produk.
Testing	1 Minggu	14 Desember 2021	21 Desember 2021	Periode ini digunakan untuk melakukan testing dan memperbaiki kesalahan-kesalahan pada produk.
Deploy	5 Hari	21 Desember 2021	26 Desember 2021	Periode ini digunakan untuk mengantarkan produk kepada client.
Maintanance	6 Bulan	26 Desember 2021	26 Maret 2021	Periode ini digunakan untuk mensupport client

				apabila produk mengalami eror.
--	--	--	--	--------------------------------

*Tabel 6.2.1 Estimasi Durasi*

### 6.3. Estimasi Biaya

Estimasi biaya yang diperlukan untuk proyek ini dapat dilihat sesuai tabel berikut :

Barang	Anggota Yang Menggunakan	Harga (Rp.)
Sublime Text 3 License Key	1. Andriy Athalla Alrasheed 2. Annisa Aulia Rahma 3. Muhammad Zulfi Akbar	4.900.000
Laptop	1. Andriy Athalla Alrasheed 2. Annisa Aulia Rahma 3. Muhammad Zulfi Akbar	1.350.000
Kertas HVS A4	Andriy Athalla Alrasheed	35.000
Penjilidan	Annisa Aulia Rahma	3.000
Internet & Keperluan Lain	1. Andriy Athalla Alrasheed 2. Annisa Aulia Rahma 3. Muhammad Zulfi Akbar	212.000
Total :		6.500.000

*Tabel 6.3.1 Estimasi Biaya*

## **7. Asumsi-Asumsi Proyek**

Adapun asumsi-asumsi yang berhubungan dengan proyek ini yaitu :

Struktur kerja serta sistem manajemen asset yang telah diterapkan memang telah membuahkan hasil, tetapi belum maksimal. Namun dengan adanya aplikasi manajemen toko asset-asset ini akan menjadi lebih mudah, terlebihnya pada bagian manajemen barang dan keuangan toko.

## **8. Resiko-resiko Proyek**

Pembahasan yang akan dijelaskan pada bab ini hanya resiko pada perubahan ruang lingkup serta tidak membahas resiko-resiko proyek secara keseluruhan (seperti resiko kebijakan pemerintah, resiko perubahan struktur organisasi).

Adapun resiko-resiko yang dapat terjadi dalam proses pembuatan proyek ini ditinjau dari beberapa aspek, yaitu :

1. Computer Hardware : peralatan fisik yang digunakan untuk proses input, proses, output.
2. Computer Software : instruksi yang diprogram untuk mengkotrol dan mengkoordinasi kerja komponen hardware.
3. Storage Technology : media fisik dan software yang digunakan menyimpan data dan mengelolanya.
4. Telecommunication Technology : Peralatan fisik dan software yang menghubungkan berbagai hardware dan melakukan transfer data dari satu lokasi ke lokasi yang lain.

Dari 4 hal tersebut dapat memberikan efek pada perencanaan proyek, kualitas dan waktu pembuatan perangkat lunak, beserta nilai jual produk jika diimplementasikan kepada masyarakat.

## 9. Pendekatan Proyek

Dalam pengerjaan proyek ini metode waterfall, dalam metode tersebut terdapat 5 tahap yaitu : analisis, design, development, testing, maintenance.

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah komunikasi yang bertujuan untuk memahami *software* yang dibutuhkan pengguna dan batasan *software*. Informasi yang diperoleh menggunakan metode wawancara.

Tahap design dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan desain perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail algoritma prosedural. Contoh desain sistem yang biasanya dibuat dan digunakan.

*Data Flow Diagram (DFD).*

*Flowchart.*

*Mind Map.*

*Entity Relationship Diagram (ERD).*

*Context Diagram, dll.*

Tahap implementation merupakan proses menerjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan kode bahasa pemrograman. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan pada tahap berikutnya.

Tahap testing dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.

Tahap maintenance merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 10. Organisasi Proyek

Bab ini akan menjelaskan organisasi-organisasi yang akan berpengaruh pada proyek ini, serta wewenangnya pada proyek. Untuk menjelaskan posisi dan setiap wewenang organisasi dapat dilihat di tabel berikut :

Asal Organisasi	Nama Anggota	Wewenang
Client (Toko Al-Amin)	Titiek Sri Rahayu	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menentukan fungsi yang diperlukan dalam aplikasi.</li><li>2. Mengesahkan atau menolak perubahan pekerjaan yang telah direncanakan.</li><li>3. Meminta pertanggungjawaban kepada para pelaksana proyek atas hasil pekerjaan konstruksi.</li><li>4. Memutuskan hubungan kerja dengan pihak pelaksana proyek yang tidak dapat melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan isi surat perjanjian kontrak.</li></ol>
Tim Pengembang Perangkat Lunak	Andriy Athalla Alrasheed	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjaga hubungan dengan client.</li><li>2. Menentukan fungsi yang akan digunakan pada aplikasi.</li><li>3. Mendokumentasikan setiap rapat dan perubahan.</li><li>4. Mengimplementasikan aplikasi</li></ol>
	Annisa Aulia Rahma	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendesign aplikasi.</li><li>2. Mengetes produk.</li></ol>



		3. Mengimplementasikan aplikasi
	Muhammad Zulfi Akbar	1. Mendesign aplikasi. 2. Mengetes produk. 3. Mengimplementasikan aplikasi

## Lembar Pengesahan

### Pembangunan Aplikasi Manajemen Toko

Disusun Oleh :

Andriy Athalla Alrasheed (1931710091)

Annisa Aulia Rahma (1931710106)

Muhamad Zulfi Akbar (1931710088)

Disetujui Pada :

Hari :

Tanggal : .....September 2008

Disetujui dan Diperiksa Oleh

Client

Jember, 24 September 2021  
Manager Proyek

Titiek Sri Rahayu

Andriy Athalla Alrasheed  
NIK 1931710091