

Proposal Project Java Database

Pemrograman Berorientasi Objek

“Sistem Informasi Toko Sepatu Pasti Laku”



Oleh :

Aditya Dwi Permana	(20210040181)
Cecep Nurjaman	(20210040141)
Muamar Hasan Albana	(20210040151)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

NUSA PUTRA UNIVERSITY

SUKABUMI

2023

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

E-commerce atau electric commerce merupakan konsep penjualan yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara tepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang penjualan dengan penggunaan e-commerce dalam kegiatan pembelian di media elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi penjualan jarak jauh. Berbagai konsep telah dikembangkan untuk memudahkan metode penjualan salah satunya adalah konsep e-commerce. e-commerce dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang penjualan. Dengan e-commerce setiap transaksi tidak memerlukan pertemuan dalam tahap negosiasi dan dapat menyediakan layanan “get and deliver”. Konsumen tidak perlu datang ke toko untuk mendapatkan barang yang diinginkan.

Dengan adanya e-commerce, mempermudah memasarkan produk secara online sehingga konsumen yang berada diluar kota bisa melihat dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke tokonya. Dalam hal ini juga membantu pihak yang bertanggung jawab untuk mengelola hasil penjualan sebagai laporan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dibuat suatu system yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada yaitu “ Sistem Informasi Toko Sepatu Pasti Laku”.

B. Permasalahan-Permasalahan

Permasalahan yang sering muncul berhubungan dengan pengelolaan data penjualan sehingga diperlukannya pembuatan system informasi ini adalah:

1. Pencatatan penjualan tidak terdata dengan baik
2. Catatan penjualan sering hilang atau bahkan tidak ada
3. Kesulitan dalam memantau laba/rugi pada sebuah rumah makan
4. Proses pengolahan data masih lambat.
5. Kemungkinan terjadinya duplikasi data masih ada.
6. Penyajian informasi belum maksimal.

C. Sasaran & Tujuan Proyek Sistem Informasi

a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang kenyataan dalam dunia kerja.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi matrik yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

c. Bagi Instansi

1. Meningkatkan layanan yang lebih baik untuk pelanggan.
2. Pendataan setiap transaksi lengkap dan detail sehingga dapat melakukan perekapansaat itu juga ataupun dalam periode tertentu.
3. Laporan dapat diakses secara online dan real time.

D. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem meliputi pengelolaan data barang, data kategori barang, data stok, data harga, data transaksi, data user, dan laporan pembelian barang.
2. Admin hanya melakukan cek data pelanggan, cek data barang, dan cek data transaksi.
3. Dengan aplikasi ini pemilik toko dimudahkan dalam mengawasi sistem dan menerima laporan per bulan.
4. Informasi yang dihasilkan berupa laporan pengelolaan, laporan pembelian barang dan penjualan barang secara online dan real time.

BAB II RANCANGAN SISTEM

E. Deskripsi Sistem

Sistem informasi ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Java yang berpenampilan web berbasis objek dan terintegrasi secara online sehingga Admin dan Pembeli dapat menggunakan/mengakses aplikasi ini tanpa terbatas oleh device ataupun lokasi tertentu. Website ini meliputi proses:

- login
- logout
- melihat menu sepatu
- mengelola menu sepatu
- mendaftar akun
- mengelola akun
- melihat data transaksi

F. Fungsionalitas Aplikasi

1. Login admin/pembeli menggunakan username dan password
2. Admin dapat melakukan login, logout, melihat data pengguna, melihat data barang, dan melihat data transaksi.
3. Pemebeli dapat melakukan login, logout, dan melihat menu sepatu.

G. Target User / Pengguna

Target pengguna perangkat lunak ini adalah :

1. Admin
2. Pembeli

H. Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan

Teknologi perangkat lunak yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah:

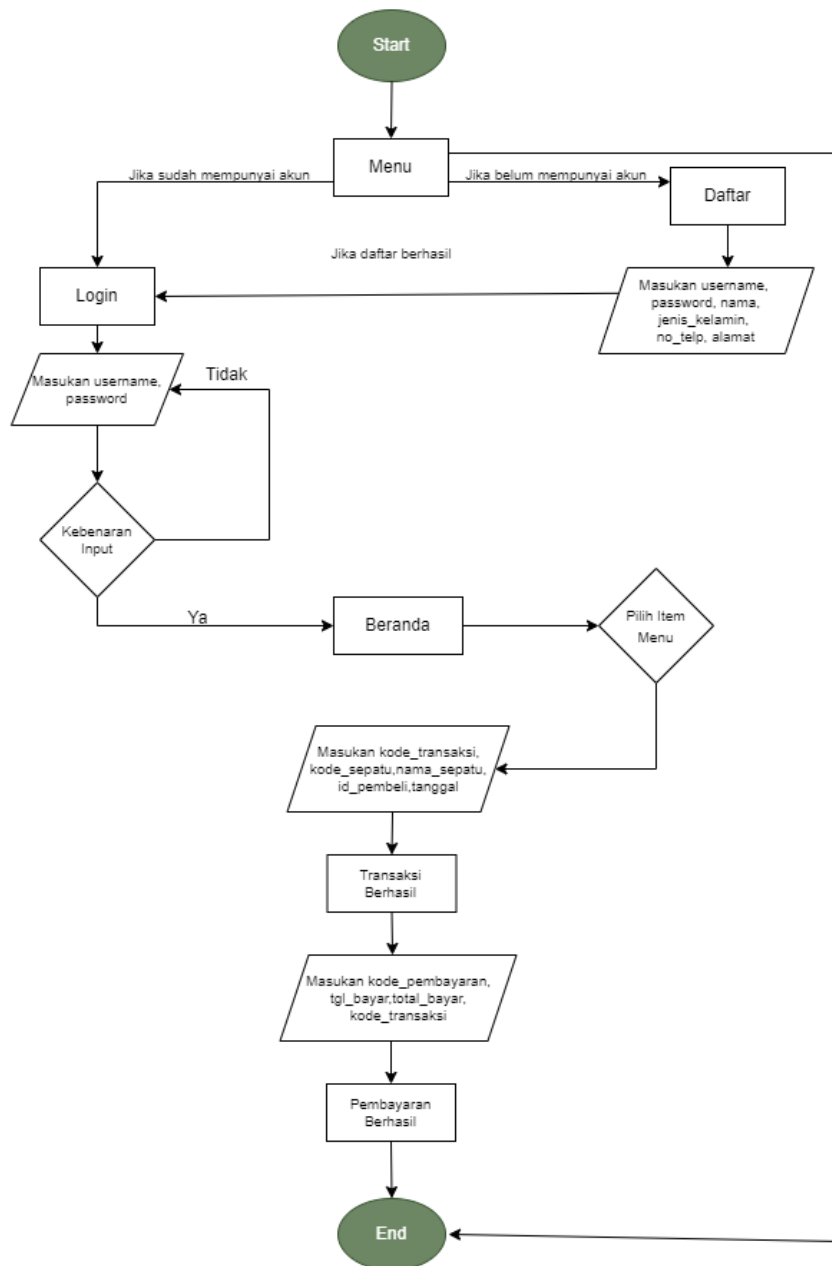
1. Netbeans 8 : IDE pada pengembangan perangkat lunak
2. Java : Bahasa pemrograman dalam pengembangan perangkat lunak
3. PHP myadmin : database penyimpanan data

I. Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan

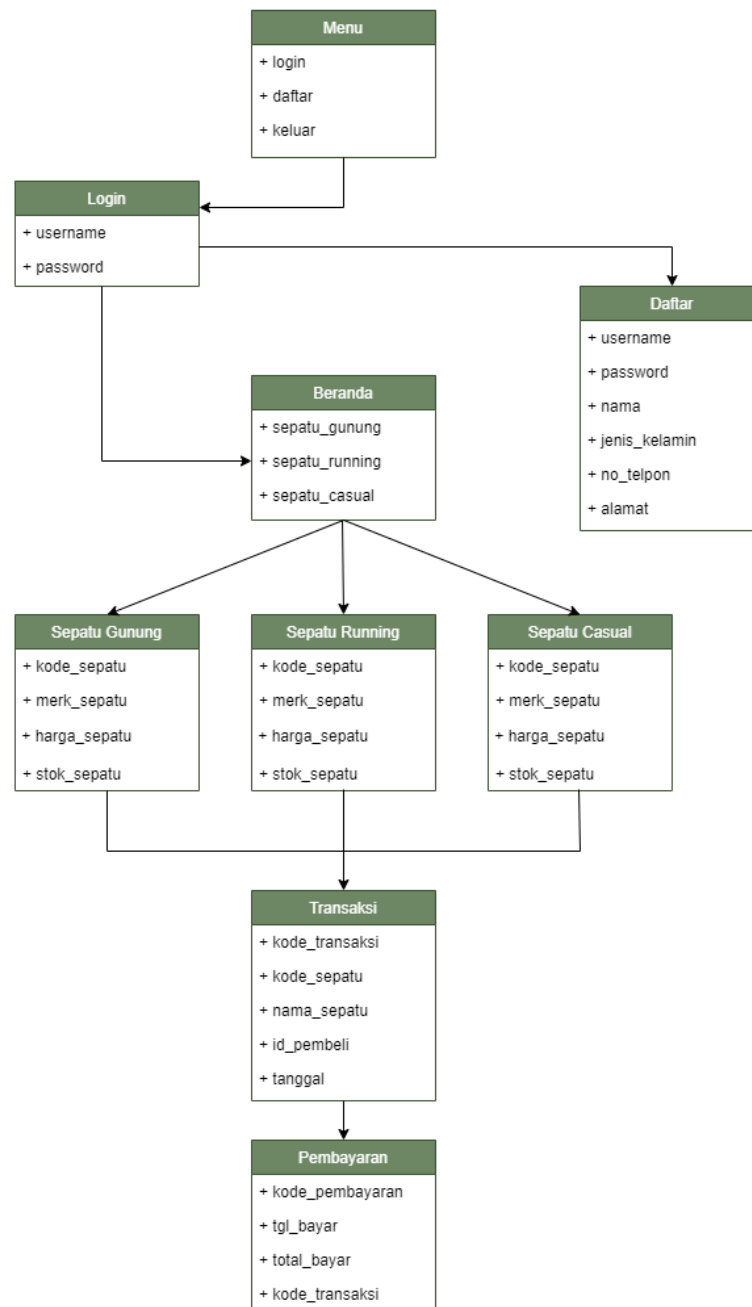
Teknologi perangkat keras yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah:

1. Computer/laptop : computer/laptop merupakan perangkat keras yang kami gunakan.

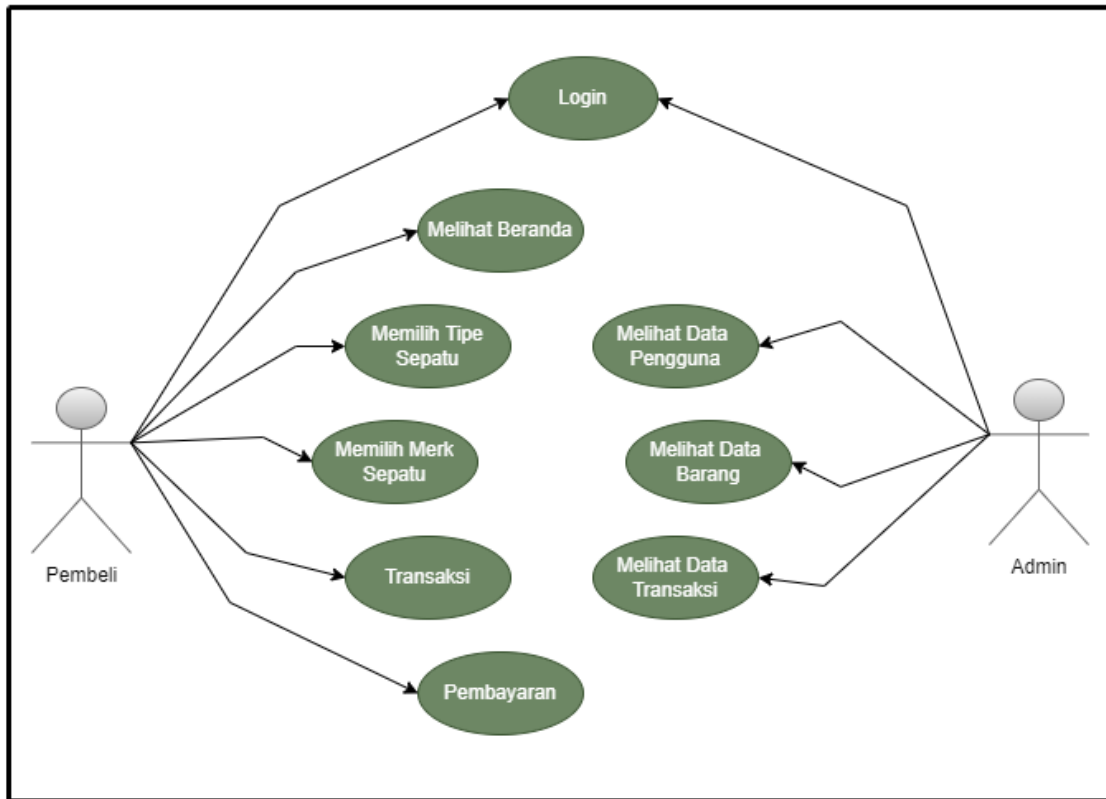
J. Flowchart



K. Kelas Diagram



L. Use Case Diagram



M. Skenario User

1. Login

Admin sebagai pemilik toko dapat log in menggunakan password dan username yang telah terverifikasi untuk mengakses sistem.

2. Penginputan data barang

Admin dapat melakukan penginputan barang ke database barang berdasarkan barang yang masuk sesuai dengan kategori nya.

3. Pengelolaan data barang oleh Admin

Pengelolaan disini berarti Admin dapat mengelola data barang sesuai dengan ketersediaan, jika data barang tidak ada atau sudah tidak ada atau habis maka kasir dapat menghapus data tersebut.

4. Transaksi

Admin mempunyai hak akses dalam melakukan transaksi, dalam proses transaksi Admin dapat memasukkan data barang yang dibeli oleh customer yang akan menghasilkan sebuah invoice.

5. Lihat menu masakan

Pembeli dapat melihat menu barang yang tersedia

N. Mock-up Design

1. Log in

```
run:
==== TOKO SEPATU PASTI LAKU ====
1. Login
2. Daftar
3. Keluar

Pilih Dengan [1/2/3] = 1
=== LOGIN ===
Masukan Id :
amar
Masukan password :
amar
```

2. Daftar

```
run:
==== TOKO SEPATU PASTI LAKU ====
1. Login
2. Daftar
3. Keluar

Pilih Dengan [1/2/3] = 2
=== DAFTAR AKUN ===
Buat Id :
amar
Buat Password :
amar
Nama :
amar
Jenis Kelamin :
laki laki
No Telpn :
08572134567
Alamat :
cibadak

Akun berhasil Dibuat
ID Anda :amar
Password anda: amar
```

3. Menu Beranda

```
==== BERANDA ====
1. Sepatu Gunung
2. Sepatu Ruuning
3. Sepatu Casual
4. Keluar

Pilih Dengan [1/2/3/4] = |
```


4. Menu Barang

```
==== BERANDA ====
1. Sepatu Gunung
2. Sepatu Running
3. Sepatu Casual
4. Keluar

Pilih Dengan [1/2/3/4] = 1
NO 1
Kode Sepatu :
Merk Sepatu :
Harga Sepatu : 0
Stok Sepatu :
-----
NO 2
Kode Sepatu : 001 BGS
Merk Sepatu : eiger
Harga Sepatu : 200000
Stok Sepatu : 20
-----
NO 3
Kode Sepatu : 002 BGS
Merk Sepatu : arai
Harga Sepatu : 250000
Stok Sepatu : 15
-----
NO 4
Kode Sepatu : 003 LMY
Merk Sepatu : lowa
Harga Sepatu : 300000
Stok Sepatu : 18
-----
NO 5
Kode Sepatu : 004 LMY
Merk Sepatu : consina
Harga Sepatu : 175000
Stok Sepatu : 12
-----
==== Pilih No untuk Beli / Pilih 5 Untuk Kembali: |
```

5. Transaksi dan Pembayaran

```
==== masukan kode sepatu untuk Beli / Pilih 5 Untuk Kembali: 004CSL
Kode Transaksi : 1012
Kode Sepatu : 004 CSL
Nama Sepatu : diadora
ID Pembeli : cecepp
Tanggal : 2023-02-02
-----
masukan Kode Transaksi Untuk Konfirmasi Pembelian :
1012
Kode Pembayaran : 012 BYR
Tanggal Bayar : 2023-02-02
Total Bayar : Rp.400.000
Kode Transaksi : 1012
-----
==== SUKSES MEMBELI ====
masukan Kode Transaksi Untuk Konfirmasi Pembelian :
|
```

6. login admin dan menu admin

```
run:
==== TOKO SEPATU PASTI LAKU ====
1. Login
2. Daftar
3. Keluar

Pilih Dengan [1/2/3] = 1
=== LOGIN ===
Masukan Id :
admin
Masukan password :
admin
=== Menu Admin ===
1. Lihat Data Pengguna
2. Lihat Data Barang
3. Lihat Data Transaksi
4. Keluar
Pilih Dengan [1/2/3/4] = |
```

7. Lihat data pengguna (oleh admin)

```
=== Menu Admin ===
1. Lihat Data Pengguna
2. Lihat Data Barang
3. Lihat Data Transaksi
4. Keluar
Pilih Dengan [1/2/3/4] = 1
NO 1
ID Pengguna : 12345
Password pengguna : cecep
Nama Pengguna : cecep n
Jenis Kelamin : laki laki
No Telpn : 08123457
Alamat : kalapanunggal
-----
NO 2
ID Pengguna : 1111
Password pengguna : adit123
Nama Pengguna : aditya dwi p
Jenis Kelamin : laki laki
No Telpn : 08123456789
Alamat : baros
-----
NO 3
ID Pengguna : amar
Password pengguna : amar
Nama Pengguna : amar
Jenis Kelamin : laki laki
No Telpn : 08572134567
Alamat : cibadak
-----
=== Pilih 5 Untuk Kembali: |
```

8. Lihat data barang (oleh admin)

```

=== Menu Admin ===
1. Lihat Data Pengguna
2. Lihat Data Barang
3. Lihat Data Transaksi
4. Keluar
Pilih Dengan [1/2/3/4] = 2
NO 1
Kode Sepatu : 001 BGS
Merk Sepatu : eiger
Harga Sepatu : 200000
Stok Sepatu : 20
-----
NO 2
Kode Sepatu : 002 BGS
Merk Sepatu : arai
Harga Sepatu : 250000
Stok Sepatu : 15
-----
NO 3
Kode Sepatu : 003 LMY
Merk Sepatu : lowa
Harga Sepatu : 300000
Stok Sepatu : 18
-----
NO 4
Kode Sepatu : 004 LMY
Merk Sepatu : consina
Harga Sepatu : 175000
Stok Sepatu : 12
-----
NO 1
Kode Sepatu : 001 RN
Merk Sepatu : league
Harga Sepatu : 300000

```

9. Lihat data Transaksi (oleh admin)

```

=== Menu Admin ===
1. Lihat Data Pengguna
2. Lihat Data Barang
3. Lihat Data Transaksi
4. Keluar
Pilih Dengan [1/2/3/4] = 3
kode Transaksi : 1011
Kode Sepatu : 001 BGS
Nama Sepatu : eiger
Id Pembeli : 1111
Tanggal : 2023-02-02
-----
kode Transaksi : 1022
Kode Sepatu : 002 BGS
Nama Sepatu : arai
Id Pembeli : cecepp
Tanggal : 2023-02-02
-----

```

BAB III METODOLOGI KERJA

O. Metodologi Pengembangan

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model water fall (Sukanto dan Shalahuddin,2013:28) yang terbagi menjadi lima tahapan,yaitu:

a) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka,dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e) Pendukung (Support) atau Pemeliharaan (Maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru

P. Jadwal Proyek

No	Step	31 Januari 2023	31 Januari 2023	01 Februari 2023	01 Februari 2023	01 Februari 2023
A	Tahap Persiapan					
	Pembuatan Proposal Projek					
B	Sprint 1					
	Implementasi fungsionalitas kelas diagram					
	Fungsionalitas testing kelas diagram					
C	Sprint 2					
	Perancangan dan implementasi console user interface					
	Testing console user interface					
D	Sprint 3					
	Pembuatan Sistem Informasi Database					

BAB IV KESIMPULAN

Web sangat berperan penting dalam usaha jual beli, karena dengan web pemilik usaha bisa menjual dan mempromosikan produknya kapanpun dan dimanapun tanpa adanya batasan tempat dan waktu.

Promosi sangat penting dalam dunia usaha, baik itu usaha barang ataupun jasa. Karena dengan promosi, usaha bisa lebih dikenal banyak orang. Usaha tanpa melakukan promosi akan membuat usaha tersebut menjadi tidak berkembang secara optimal.

Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web ini adalah salah satu bentuk suatu kreatifitas penjualan sepatu yang sangat terbatas. Masih terdapat kekurangan-kekurangan dan perlu penyempurnaan lagi. Tetapi kekurangan tersebut bukanlah kendala karena semuanya itu adalah sebagai penunjang dari kemajuan teknologi khususnya dalam bidang informasi komputer.