

LAPORAN
WORKSHOP MOBILE APPLICATIONS
“DOKUMEN SOFTWARE REQUIREMENT SYSTEM”



Disusun Oleh :

KELOMPOK A1

Syailendra Kusmayogi P.	(E41211296)
Fauzian Aqzzal H	(E41211992)
Moch. Luthfi Azhar	(E41211622)
Ratih Dewi Setiani	(E41211993)
Endiening Nur Puspitasari	(E41211493)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas laporan yang berjudul “Dokumen Software Requirement System” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi tugas pada mata kuliah Workshop Mobile Applications. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Dokumen Software Requirement System bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ibu Qonitatul Hasanah, S.S.T., M.Tr.T. selaku Dosen Workshop Mobile Applications yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang kami tekuni ini.

Kami menyadari, tugas yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun kami butuhkan demi kesempurnaan laporan ini.

Nganjuk, 16 September 2022

Kelompok A1

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Maksud dan Tujuan	5
BAB II	6
PEMBAHASAN	6
2.1 Tujuan Pengembangan	6
2.2 Audiens.....	6
2.3 Cakupan Pengembangan	6
2.4 Deskripsi Umum Sistem	7
2.5 Kebutuhan Pengguna.....	7
2.6 Fitur dan Kebutuhan Sistem.....	8
2.6.1 Sistem Fungsional.....	8
2.6.2 Sistem External Interfaces.....	9
2.6.3 Fitur Dalam Sistem	10
2.6.4 Sistem Non-Fungsional	10
BAB III.....	12
PENUTUP	12
3.1 Kesimpulan	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha UMKM merupakan usaha produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha yg sudah memenuhi kriteria menjadi usaha mikro. Dalam praktiknya UMKM ini bisa berupa toko kecil yg menjual barang dan jasa menggunakan sasaran penjualan warga kelas menengah. Sistem yang digunakan pula relatif majemuk menurut memakai Toko kecil Sampai melalui platform digital misalnya sosial media buat memberikan produk mereka pada pembeli.

Dalam hal ini kita dapat membuat produk digital untuk membantu pemasaran produk UMKM dalam memperluas target konsumen yang diinginkan guna meningkatkan efektivitas pengelolaan dan penjualan kepada konsumen. Untuk mewujudkan hal itu dibutuhkan software yang kompatibel untuk mewujudkannya, tentunya untuk tahap dalam pengembangan software tersebut dibutuhkan Dokumen SRS sebagai tolak ukur dan panduan untuk detail dari spesifikasi kebutuhan yang diperlukan dari software yang akan dibuat. Dokumen ini menjelaskan tentang kebutuhan fungsional dari software yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan studi literatur.

Pada penugasan kali ini tim akan membahas laporan terkait SRS (Software Requirement Specifications) dari pengertian dan komponen apa saja didalamnya sebagai pengetahuan awal dalam mengembangkan aplikasi UMKM online. Dalam hal ini tim kami mengangkat studi kasus UMKM makanan homemade yang sering dipasarkan penjual secara manual melalui sosial media seperti whatsapp status.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan hasil pembahasan tersebut, kami dapat mengambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana penjelasan terkait software requirement ?
2. Siapa saja audiens yang terlibat dalam pengembangan aplikasi ?
3. Apa saja requirement dalam proses pengembangan aplikasi perangkat lunak ?
4. Apa saja kebutuhan pengguna yang diperlukan dalam aplikasi ?

5. Bagaimana fitur dalam aplikasi berjalan dan kebutuhan sistem apa saja yang terdapat dalam aplikasi ?

1.3 Maksud dan Tujuan

1. Dapat mengetahui dan memahami terkait software requirement
2. Mampu menjelaskan tentang skema kebutuhan sistem dan atribut-atributnya.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Tujuan Pengembangan

Dokumen ini merupakan Software Requirement Specification (SRS) untuk Aplikasi Penjualan Baju Thrifting. Tujuan dari penulisan dokumen SRS ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem aplikasi. Dokumen ini berfungsi sebagai acuan dalam proses pengembangan aplikasi, supaya pengembang mudah mengembangkan sistem perangkat lunak. Dan juga pengembangan sistem aplikasi dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan tujuan aplikasi.

2.2 Audiens

Dokumen ini ditujukan kepada beberapa pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan perangkat lunak ini, yaitu antara lain :

1. Pihak pengembang perangkat lunak. Pihak pengembang menggunakan dokumen SRS ini sebagai bahan acuan dan pedoman dalam mengembangkan sistem perangkat lunak.
2. Pihak kedua adalah Pihak Penjual Baju Thrifting selaku pengguna sistem. Pengguna akan menggunakan dokumen ini untuk melakukan verifikasi atau validasi terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna yang akan diimplementasikan oleh pengembang.

2.3 Cakupan Pengembangan

Dalam proses membuat dan perubahan pada sistem serta model dan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak disini menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle). pada metode ini memiliki beberapa tahapan, sebagai berikut :

1. Requirement gathering and Analysis

Kumpulan persyaratan lengkap untuk menganalisis dan menentukan persyaratan yang ingin dicapai oleh program. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, atau survey.

2. Design

Merancang desain perangkat lunak sebagai perkiraan sebelum memulai kode. Perancangan sistem dapat dilakukan dengan flowchart, mind map, atau Entity Relationship Diagram (ERD).

3. Implementasi

Implementasi adalah tahap di mana semua desain yang dibuat sebelumnya diubah menjadi kode program. Kode yang dihasilkan masih berupa modul yang perlu digabungkan di lain waktu.

4. Integration & Testing

Pada tahap ini, modul yang dibuat sebelumnya digabungkan dan diuji untuk menentukan apakah perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan desain dan fungsinya

5. Verification

Pada tahap ini pengguna atau pelanggan melakukan pengujian langsung pada sistem untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tang yang diizinkan atau belum.

6. Operation & Maintenance

Tahap ini merupakan tahap akhir dari model waterfall. Fasilitas selesai dan diservis. Pemeliharaan berupa perbaikan bug yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

2.4 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi yang akan dibuat ini dapat membantu dalam penjualan produk agar lebih efisien. Tujuan sistem aplikasi ini untuk mempermudah pengguna dalam mengelola data barang dan melakukan transaksi. Sehingga Aplikasi tersebut di dalamnya terdapat fitur perhitungan yang memudahkan dalam berjualan dan fitur laporan untuk mengetahui penghasilan yang di dapat.

2.5 Kebutuhan Pengguna

Dalam kebutuhan pengguna melakukan analisa terhadap kebutuhan - kebutuhan pengguna pada sistem perangkat lunak. Menganalisa kebutuhan pengguna dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi maupun data kemudian dikumpulkan dan implementasikan pada pengembangan sistem perangkat lunak yang akan dibuat. Pengguna aplikasi disesuaikan dari ruang lingkup studi kasus ini yaitu Customer(Pembeli) dan Owner(Penjual).

Pengguna Software	Use Case	Kebutuhan Data	Sistem
Penjual (Owner)	Melakukan registrasi	Data diri	Menampilkan informasi registrasi akun
	Melakukan login	Username dan password	Menampilkan form login

	Mengelola data barang	Data barang	Menampilkan informasi data barang
	Mengelola pengiriman barang	Data pengiriman barang	Menampilkan informasi data pengiriman barang
	Mengelola data akun	Data diri	Menampilkan informasi data diri
	Mengelola laporan penjualan	Data laporan penjualan	Menampilkan informasi laporan penjualan
Pembeli (Customer)	Melakukan registrasi	Data diri	Menampilkan informasi registrasi akun
	Melakukan login	Username dan password	Menampilkan form login
	Mengelola data akun	Data diri	Menampilkan informasi data diri
	Melihat barang yang dijual	Foto dan data barang	Menampilkan informasi barang yang dijual
	Mengisi data pemesanan	Data pemesanan	Menampilkan informasi pemesanan
	Melakukan transaksi pembayaran	Data transaksi pembayaran	Menampilkan Informasi pembayaran

2.6 Fitur dan Kebutuhan Sistem

Perangkat aplikasi yang variatif dan mempunyai banyak fitur tentunya akan membuat pengguna dapat membuat pengguna memperbaiki keadaan hati pengguna yang dapat berpengaruh pada psikologi pengguna. Akan tetapi fitur juga harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan stakeholder sehingga dapat menjadi fitur yang efektif dan efisien.

2.6.1 Sistem Fungsional

Terdapat 2 pengguna yang akan berinteraksi dengan aplikasi yang dibuat yaitu penjual dan pembeli sehingga terdapat perbedaan fitur fitur yaitu

1. Penjual :
 - Login
 - Registrasi Akun
 - Mengelola data barang
 - Mengelola data akun penjual
 - Mengelola laporan penjualan
2. Pembeli
 - Login
 - Registrasi Akun
 - Mengelola data Akun

- Melihat data barang
- Mengisi data pemesanan
- Melakukan transaksi pemesanan

2.6.2 Sistem External Interfaces

1. User Interfaces

Antarmuka untuk semua level pengguna dikembangkan menggunakan GUI (Graphical User Interface). Semua pengguna yang berinteraksi dengan aplikasi untuk pertama kalinya langsung menuju layar login untuk mengautentikasi, lalu masuk ke tampilan beranda di setiap level pengguna. Aplikasi menerima informasi dari pengguna tentang perintah yang diklik atau diketik di keyboard. Semua pengguna dapat melihat hasil aplikasi di layar smartphone Android.

2. Hardware Interfaces

Perangkat keras yang dapat digunakan dalam perangkat lunak yang dibuat adalah :

1. PC
2. Internet
3. Monitor VGA memiliki resolusi minimal 800 x 1200 pixel
4. Keyboard dan mouse untuk melakukan aktivitas pengguna
5. Semua perangkat keras yang digunakan adalah perlengkapan standar dalam sistem komputer dan untuk koneksi internet

3. Software Interfaces

Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi adalah:

1. Android (minimal versi 5)
2. Windows 8/10/11
3. Android Studio
4. Figma
5. MySQL Database
6. PhpMyAdmin

4. Communications Interfaces

Proses komunikasi dalam sistem ini menggunakan jaringan area lokal yang dikendalikan oleh komputer server. Spesifikasi antarmuka komunikasi pada

aplikasi yang akan dibangun adalah antarmuka komunikasi klien. Di sisi klien, proses yang dilakukan adalah membuat permintaan ke server untuk meminta data. Oleh karena itu, antarmuka yang diperlukan pada sisi klien adalah perangkat komunikasi yang memungkinkan klien smartphone untuk terhubung ke jaringan internet.

2.6.3 Fitur Dalam Sistem

1. Dapat melakukan registrasi akun maupun login ke aplikasi
2. Dapat melakukan transaksi pada aplikasi
3. Memiliki Desain *User Interface(UI/UX)* yang mudah dimengerti oleh klien
4. Dapat membuat ataupun mencetak riwayat transaksi berupa pembelian maupun penjualan
5. Dapat menyimpan deskripsi data barang

2.6.4 Sistem Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional terbagi menjadi beberapa analisis yaitu:

- a. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)
 1. Untuk laptop/pc : sistem operasi yang digunakan adalah windows 7/8/10/11
 2. Untuk mobile application : sistem yang digunakan adalah Android 5.0 (Lollipop).
 3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.
 4. Code Editor yang digunakan adalah Android Studio.
 5. Database yang digunakan untuk aplikasi dan web ini adalah MySQL.
- b. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)
 1. Untuk laptop/pc dengan spesifikasi Processor Intel® Core™ i3 atau AMD Ryzen 3, RAM 4GB
 2. Satu buah Handphone Android RAM 2 GB
- c. Kebutuhan Pengguna (Brainware)
 1. Penjual merupakan pengguna yang mempunyai wewenang untuk mengelola seluruh data yang ada di sistem.
 2. Penjual harus bisa menggunakan aplikasi berbasis android atau website. Mobile android digunakan untuk menyimpan data hasil transaksi. Sedangkan Website digunakan untuk mempromosikan barang penjual.

3. Pembeli merupakan pengguna di dalam sistem yang melakukan transaksi pembelian melalui website.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dari uraian diatas terkait dokumen Software Requirement Specification tentang aplikasi produk UMKM baju thrift, dapat kami simpulkan bahwa dengan membuat produk digital UMKM ini dapat membantu pemasaran produk UMKM dalam memperluas target konsumen yang diinginkan guna meningkatkan efektivitas pengelolaan dan penjualan kepada konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- DEVELOPMENT, S. (2020). *Panduan Menyusun Dokumen Software Requirement Specification (SRS)*. <https://badr.co.id/id/panduan-menyusun-dokumen-software-requirement-specification-srs/>
- Setiawan, R. (2021). *Metode SDLC Dalam Pengembangan Software*. <https://www.dicoding.com/blog/metode-sdlc/>
- Kurniawan, P. (2015). *DOKUMEN SRS SISTEM MANAJEMEN ASET IT DI PT. ANGKASA PURA I (Persero)*. file:///C:/Users/HP/Downloads/Puttera Kurniawan.pdf