

GL01

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Penjualan Barang sederhana berbasis Website

dengan PHP & MYSQL.

untuk:

KEDAI RUNCIT


Dipersiapkan oleh:

Muhammad Farhan Nasution (220504018)

Wan Naufal Nafis (220504066)

Muhammad Nuh (220504027)

Program Studi Informatika – Fakultas Teknik Universitas Samudra

		Jurusan Teknik Informatika UNSAM	Nomor Dokumen		Halaman
			<i>GL01-Gxx</i> <xx:no grp>		<#>/<jml #>
			Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan.....	5
1.4 Aturan Penomoran.....	5
1.5 Referensi.....	5
1.6 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar)	5
2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	6
2.1 Deskripsi Umum Sistem	6
2.2 Fungsi Produk.....	6
2.3 Karakteristik Pengguna.....	8
2.4 Batasan	8
2.5 Lingkungan Operasi	8
3 Deskripsi Umum Kebutuhan	8
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal	8
3.1.1 Antarmuka pemakai.....	8
3.1.2 Antarmuka perangkat keras	8
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	12
3.1.4 Antarmuka komunikasi.....	12
3.2 Deskripsi Fungsional	12
3.2.1 Context Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1.1 DFD Level 1	Error! Bookmark not defined.
3.3 Data Requirement.....	12
3.3.1 E-R diagram.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Non Functional Requirement.....	13
3.5 Batasan Perancangan	14
3.6 Keruntutan (traceability).....	14
3.6.1 Data Store vs E-R	14
3.7 Ringkasan Kebutuhan.....	14
3.7.1 Functional Requirement Summary	14
3.7.2 Non Functional Requirement Summary	15
Flow map/Prosedur.....	16
SW Function Point	16
Lampiran lain yang dianggap perlu	16

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan atau Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi tentang spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) untuk Aplikasi Penjualan Barang Sederhana Berbasis Website . Tujuan dari penulisan dokumen ini yakni untuk menjelaskan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun, baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh.

1.2 Lingkup Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam menyelesaikan ini adalah :

- Bagaimana membangun fasilitas untuk membantu pengelola Toko dalam menjalankan bisnisnya secara digital
- Bagaimana membangun fasilitas untuk membantu pemilik Toko dalam manajemen pemasukkan dan pengeluaran sesuai dengan yang dibutuhkan
- Bagaimana membangun system informasi untuk membantu pemilik toko dalam manajemen pemasukkan dan pengeluarannya.

1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

1.4 Aturan Penomoran

Tuliskan jika anda memakai aturan penomoran

1.5 Referensi

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini.

Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam pengembangan PL ini.

1.6 Deskripsi umum Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut :

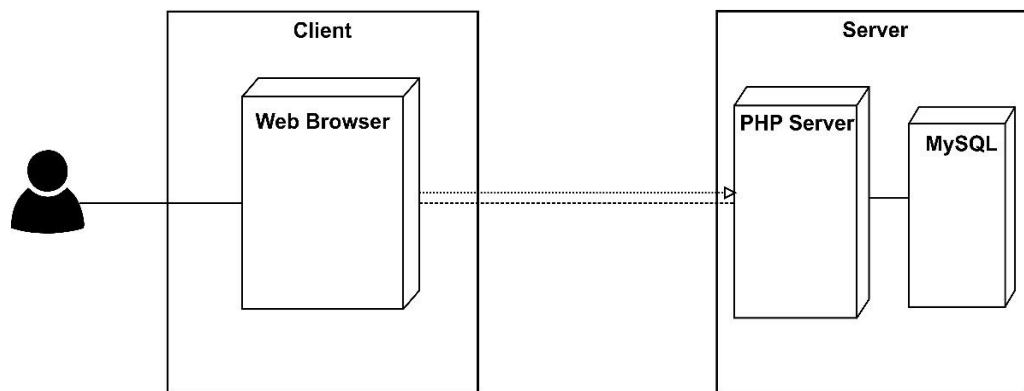
- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
- Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MYSQL.
- Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi Aplikasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MYSQL, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak dan kebutuhan lain dari Aplikasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MYSQL.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

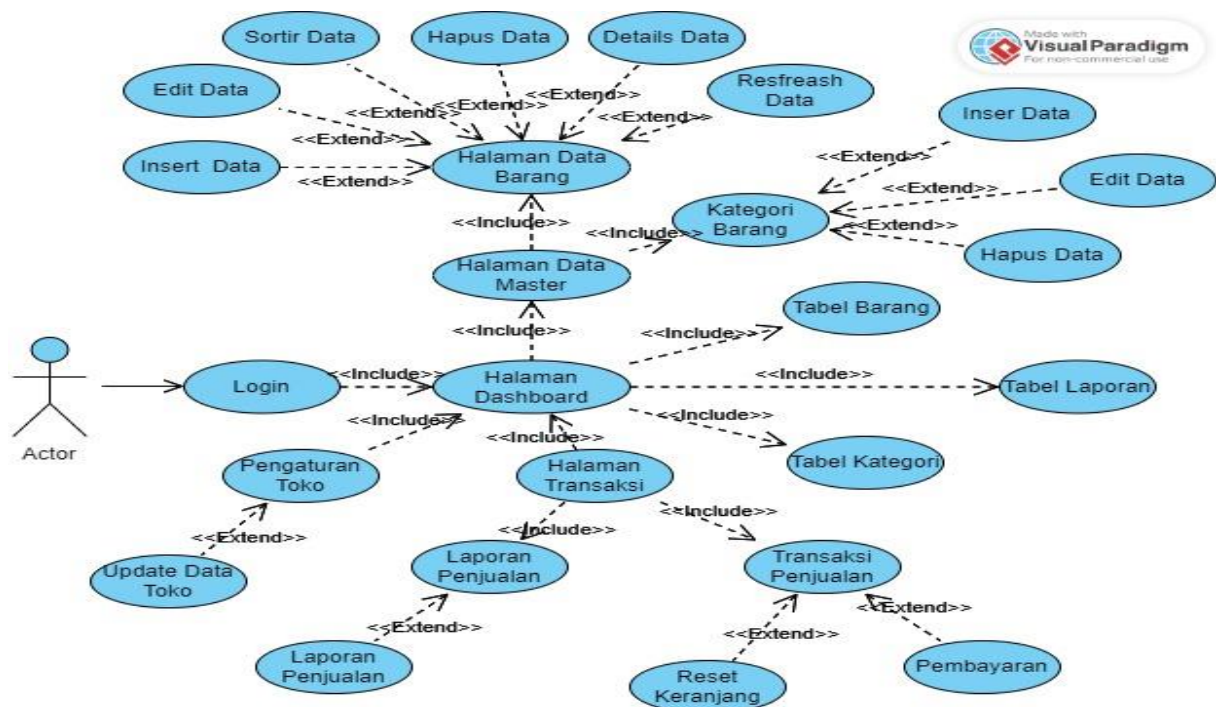
2.1 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi Penjualan Barang Berbasis Web ini terdiri dari dua komponen utama yaitu client dan server. Komponen client berfungsi sebagai media untuk mengakses dan juga mengirim request dari user ke server. Sedangkan pada Komponen server terdiri dari UI, proses dan juga data.

Untuk komunikasi data yang digunakan yaitu client-server, dimana user mengakses Web melalui url dan browser, kemudian browser yang mengirimkan request kepada web server melalui layer TCP, Kemudian server akan menggunakan sumber daya server yang lain(PHP dan DMBS mySQL) untuk memberikan layanan response (terhadap request). Gambaran umum penggunaan aplikasi manajemen hotel berbasis web dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Use case yang digunakan pada aplikasi:



2.2 Fungsi Produk

Aplikasi Penjualan Berbasis Web ini, dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL, memberikan pengguna kemampuan untuk mengelola penjualan, inventaris, pelanggan, dan pelaporan secara efisien melalui antarmuka web.

2.3 Karakteristik Pengguna

Aplikasi Ini bertujuan untuk mendigitalisasi kinerja Pemilik toko untuk mengelola tokonya dengan Efisien.

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi
Admin		

2.4 Batasan

Aplikasi Penjualan berbasis website ini dirancang menjadi suatu aplikasi dengan teknologi WEB. Sistem ini hanya dapat diakses bagi yang sudah terdaftar di database sistem.

2.5 Lingkungan Operasi

Aplikasi Penjualan Berbasis Web ini, dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL, beroperasi di lingkungan sistem operasi berbasis web seperti Linux, Windows, atau macOS, sehingga dapat diakses dari berbagai perangkat yang terhubung dengan internet.

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pemakai

Perangkat lunak menerima permintaan pemakai melalui perintah yang diinputkan dari keyboard dan mouse. Keluaran dari perangkat lunak dapat dilihat oleh pemakai (Admin dan User dan receptionis) dalam tampilan yang dapat dilihat di monitor komputer secara langsung.

Tampilan Dashboard

KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Dashboard

Nama Barang	Stok Barang	Telah Terjual	Kategori Barang
3	206	0	4
Tabel Barang >>	Tabel Barang >>	Tabel laporan >>	Tabel Kategori >>

2023 - By Kelompok 07 GENERALNUH.COM

Tampilan Data Barang

KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Data Barang

[+ Insert Data](#) [Sortir Stok Kurang](#) [Refresh Data](#)

Show 10 entries Search:

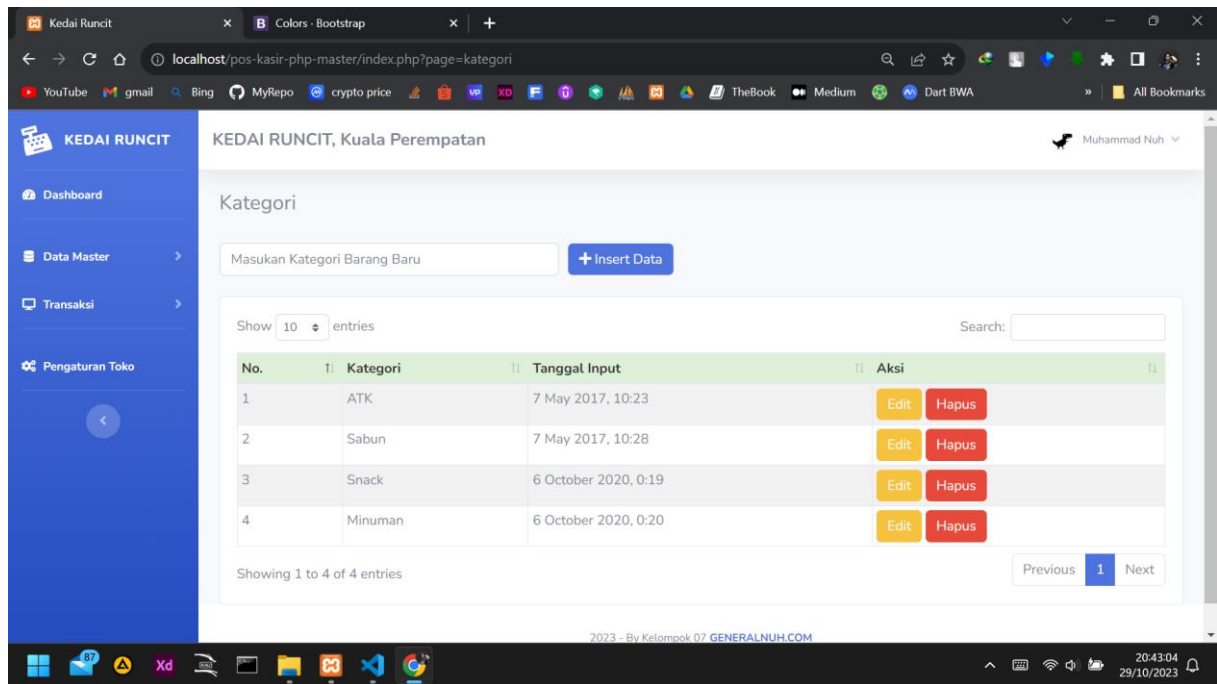
No.	ID Barang	Kategori	Nama Barang	Merk	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Satuan	Aksi
1	BR003	ATK	Pulpen	Standard	70	Rp.1,500,-	Rp.2,000,-	PCS	Details Edit Hapus
2	BR002	Sabun	Sabun	Lifeboy	38	Rp.1,800,-	Rp.3,000,-	PCS	Details Edit Hapus
3	BR001	ATK	Pensil	Fabel Castel	98	Rp.1,500,-	Rp.3,000,-	PCS	Details Edit Hapus
Total					206	Rp.320,400,-	Rp.548,000,-		

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

2023 - By Kelompok 07 GENERALNUH.COM

Tampilan Kategori



KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Kategori

Masukan Kategori Barang Baru [+ Insert Data](#)

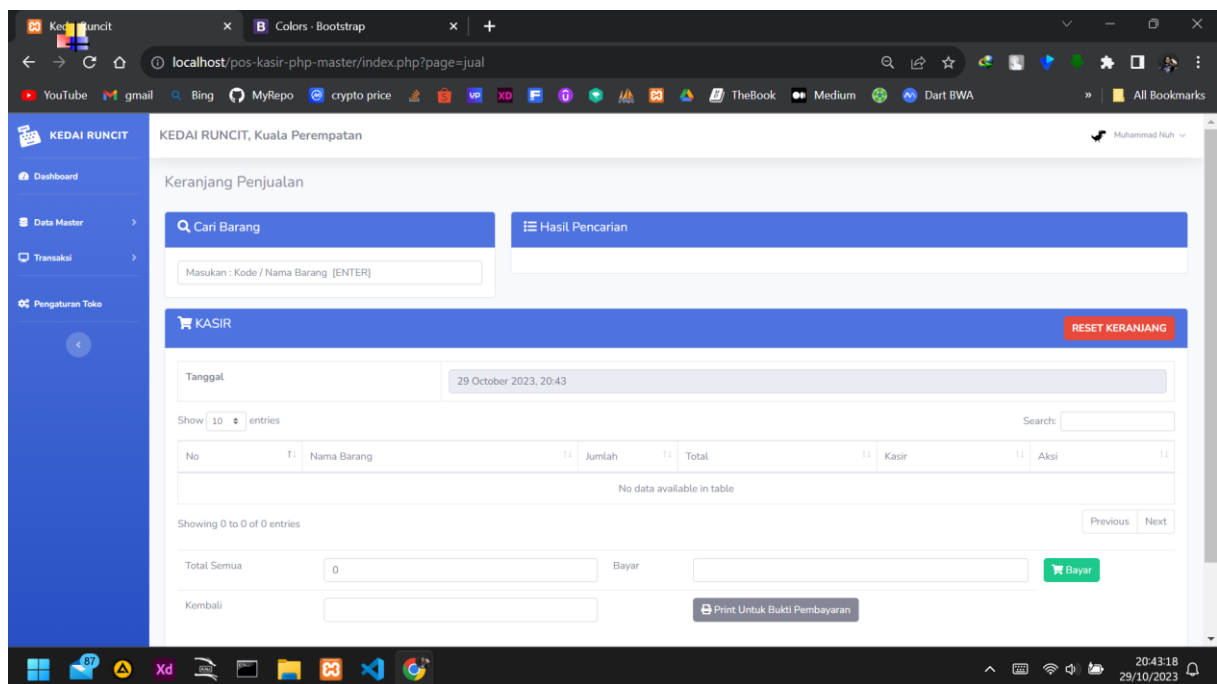
Show 10 entries Search:

No.	Kategori	Tanggal Input	Aksi
1	ATK	7 May 2017, 10:23	Edit Hapus
2	Sabun	7 May 2017, 10:28	Edit Hapus
3	Snack	6 October 2020, 0:19	Edit Hapus
4	Minuman	6 October 2020, 0:20	Edit Hapus

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

2023 - By Kelompok 07 GENERALNUH.COM

Tampilan Penjualan



KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Keranjang Penjualan

Cari Barang Hasil Pencarian

Masukan : Kode / Nama Barang [ENTER]

KASIR

Tanggal 29 October 2023, 20:43

Show 10 entries Search:

No	Nama Barang	Jumlah	Total	Kasir	Aksi
No data available in table					

Showing 0 to 0 of 0 entries Previous Next

Total Semua 0 Bayar [Bayar](#)

Kembali [Print Untuk Bukti Pembayaran](#)

Tampilan Laporan Penjualan Bulanan

KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Data Laporan Penjualan Oktober 2023

Cari Laporan Per Bulan

Pilih Bulan: Tahun: Aksi:

Pilih Hari: Aksi:

Show 10 entries

No	ID Barang	Nama Barang	Jumlah	Modal	Total	Kasir	Tanggal Input
No data available in table							
Total Terjual			0	Rp.0,-	Rp.0,-	Keuntungan	Rp.0,-

Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

2023 - By Kelompok 07 GENERALNUH.COM

Tampilan Pengaturan Pengubahan Data Admin

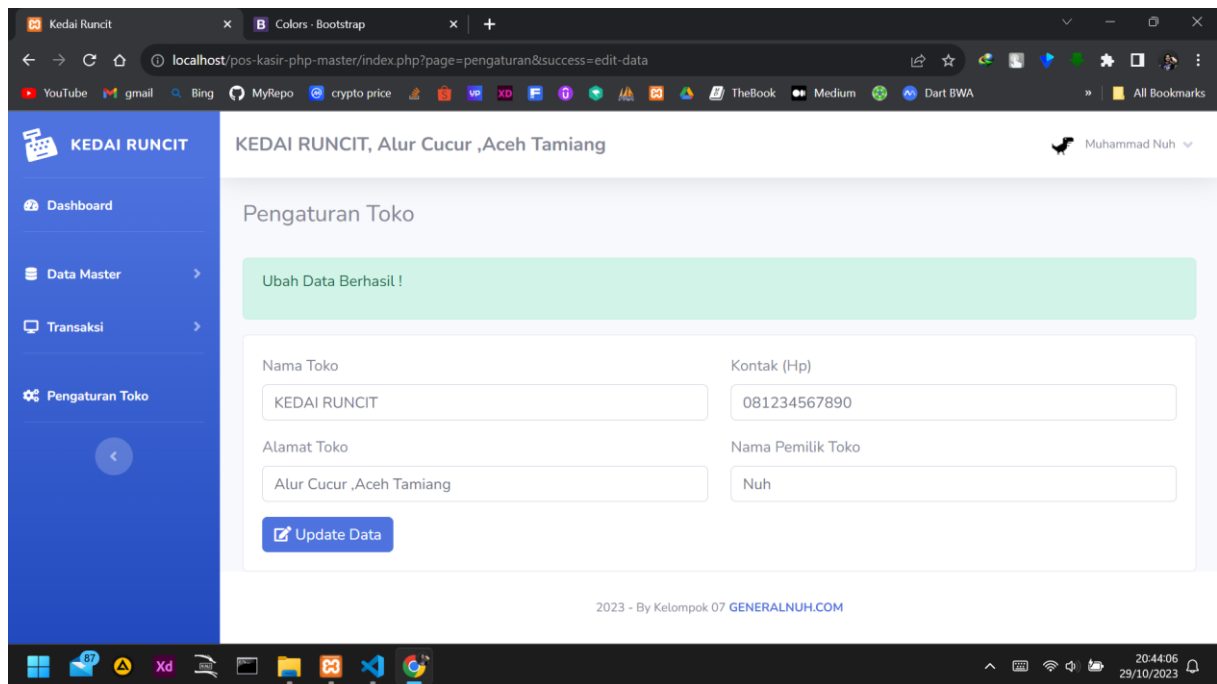
KEDAI RUNCIT, Kuala Perempatan

Pengaturan Toko

Nama Toko: Kontak (Hp):

Alamat Toko: Nama Pemilik Toko:

2023 - By Kelompok 07 GENERALNUH.COM



3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Aplikasi Penjualan Berbasis Web ini, dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL, dapat diakses melalui berbagai perangkat keras termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel pintar dengan dukungan browser web, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP. Sedangkan untuk database digunakan MySQL dan Webserver Apache.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Yang dibutuhkan hanya sebuah komputer server dan satu/beberapa komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol TCP/IP

3.2 Deskripsi Fungsional

- Login
- Membuat table penjualan
- Melihat Penjualan Bulanan
- Mengatur barang
- Logout

3.3 Data Requirement

Data Produk:

- Nama produk
- Deskripsi produk
- Harga produk
- Jumlah stok produk
- Kategori produk

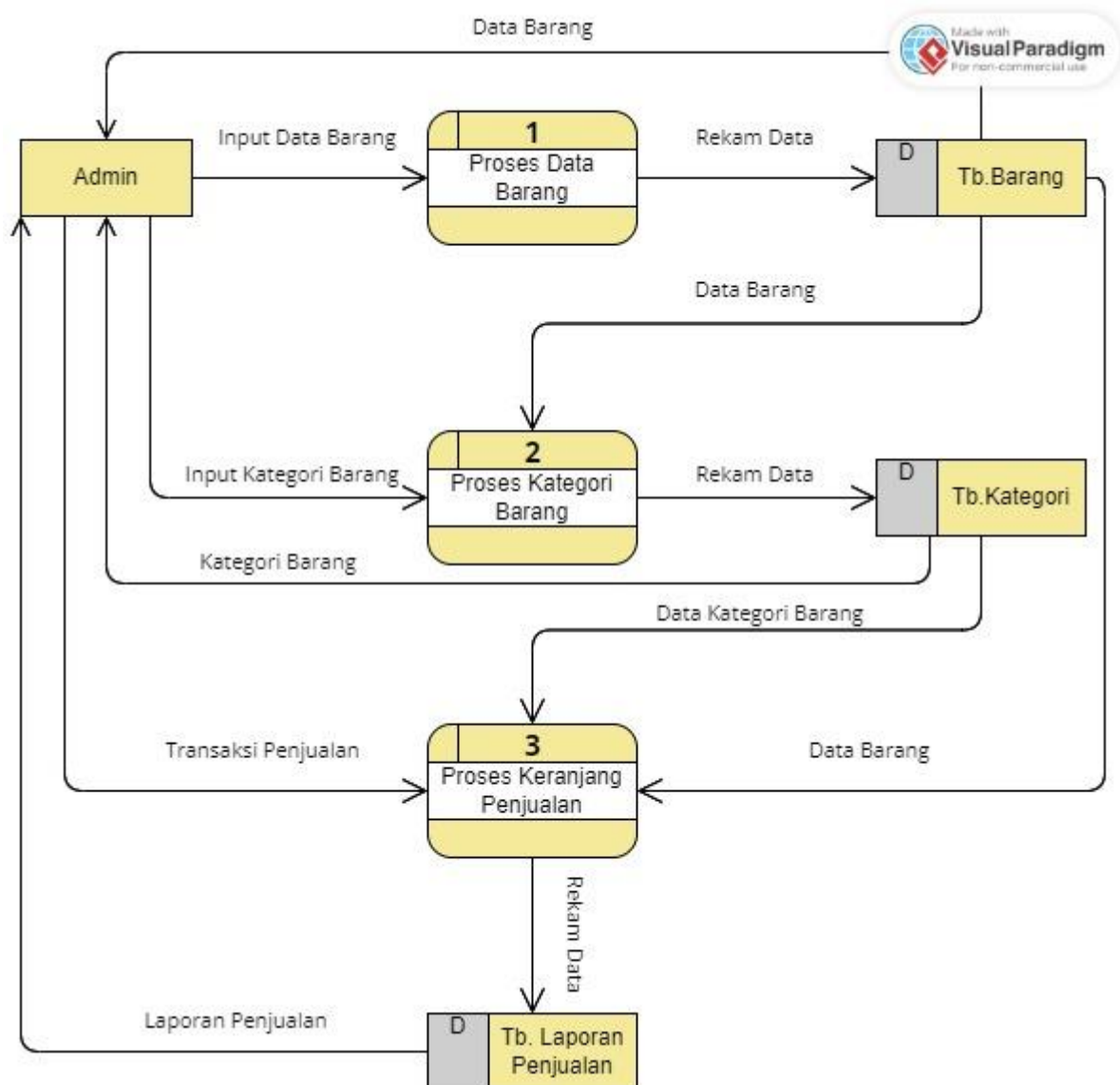
3.4 Non Functional Requirement

3.4.1 Performansi

Tidak ada batasan performansi karena kemampuan perangkat keras yang digunakan telah memadai.

3.5 Deskripsi Fungsional

3.5.1 DFD Level 1



SRS-Id	Parameter	Requirement
	Availability	
	Reliability	
	Ergonomy	
	Portability	
	Memory	
	Response time	
	Safety	N/A

SRS-Id	Parameter	Requirement
	Security	
	Others 1: Bahasa komunikasi	Misalnya: semua tanya jawab harus dalam bahasa Indonesia
		Setiap layar harus mengandung logo ITS

Catatan:

Availability: ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per haritana gagal

Reliability: keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal(atau kegagalan yang ditolerir adalah ...) sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.

Ergonomy: kenyamanan pakai bagi pengguna

Portability: kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain

Memory: jika perhitungan kapasitas memori internal kritis (misalnya untuk SW yang harus dijadikan CHIPS dan ukurannya harus kecil

Response time: Batasan waktu yang harus dipenuhi. Sangat penting untuk aplikasi Real Time. Contoh: “Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam 4 detik”, atau “ATM harus menarik kembali kartu yang tidak diambil dalam waktu 30 detik”

Safety: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik

Security: aspek keamanan yang harus dipenuhi.

3.6 Batasan Perancangan

Sebutkan batasan design jika ada. Contoh : harus memakai library yang ada, harus memakai sepotong kode yang sudah pernah dikembangkan, harus memperhatikan hal-hal tertentu

3.7 Keruntutan (traceability)

Diisi dengan tabel yang berisi traceability dari hasil analisis. Gunanya untuk menilai apakah hasil analisis “runut” dan lojik. Untuk sementara, baru didefinisikan Data-store versus E-R.

3.7.1 Data Store vs E-R

Mapping data store pada DFD dengan Entity - Relasi

Data Store	Entity	Relasi

3.8 Ringkasan Kebutuhan

Bab ini berisi ringkasan semua “Requirement item”. Requirement item ini mencerminkan semua hal yang harus dipenuhi, dan nantinya akan menjadi arahan untuk tahapan testing, karena pada dasarnya, semua requirement harus dapat dites supaya dapat dibuktikan dipenuhi. Dibagi menjadi dua bagian: functional dan non functional

3.8.1 Functional Requirement Summary

SRS-Id	Description
--------	-------------

SRS-Id	Description

3.8.2 Non Functional Requirement Summary

SRS-Id	Description

LAMPIRAN

Flow map/Prosedur

Jika PL menyangkut prosedur manual, atau proses-proses manual

SW Function Point

Isilah tabel sebagai berikut, sehingga dari rancangan ini didapatkan gambaran “besarnya” ukuran aplikasi

Item	Subitem	Jumlah total	Keterangan
Function (<i>bubble yang tidak didekomposisi lagi</i>)	Entry/Update		
	Process		
	Delete		
Proses	Level 1		
	Level 1.1		
	Level 2		
Menu			
DataSore	-		
E-R	Entity		
	Realsi		

Lampiran lain yang dianggap perlu

Jika ada lampiran lain yang perlu disertakan, dan berhubungan dengan Analisis dan Perancangan