**DPPL-02**

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Butik Boutique

untuk:

Pemilik Butik Boutique

Dipersiapkan oleh:

Ibnu Hamdam MS – 1301164177

Izza Miftah – 1301160565

Fanny Risca - 1301164237

Dianita Yustika - 1301164349

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *DPPL-02-04* | | 8 |
| Revisi | *4* | *11 Maret 2018* |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A | Bab 1. |
| B | Bab 2  Deskripsi rinci modul |
| C | Bab 2  Bab 3  Gambaran antar muka |
| D | Bab 4  Matriks keururtan  Melengkapi daftar tabel |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

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

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
| 6 |  |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Isi 4](#_Toc513833278)

[Daftar Gambar 5](#_Toc513833279)

[Daftar Tabel 6](#_Toc513833280)

[Pendahuluan 7](#_Toc513833281)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 7](#_Toc513833282)

[1.2 Lingkup Masalah 7](#_Toc513833283)

[1.3 Definisi dan Istilah 7](#_Toc513833284)

[1.4 Referensi 8](#_Toc513833285)

[1.5 Sistematika Pembahasan 8](#_Toc513833286)

[2 Deskripsi Perancangan 9](#_Toc513833287)

[2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 9](#_Toc513833288)

[2.2 Proses Bisnis 9](#_Toc513833289)

[2.3 Dekomposisi Fungsional Modul 9](#_Toc513833290)

[2.4 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna 11](#_Toc513833291)

[2.4.1 Deskripsi Layar 12](#_Toc513833292)

[3 Perancangan Detail 17](#_Toc513833293)

[3.1 Perancangan Basis Data 17](#_Toc513833294)

[3.1.1 Deskripsi Rinci Tabel 17](#_Toc513833295)

[3.1.2 Tabel Pakaian 17](#_Toc513833296)

[3.1.3 Tabel Pemasukan 17](#_Toc513833297)

[3.1.4 Tabel Pengeluaran 18](#_Toc513833298)

[3.1.5 Tabel User 18](#_Toc513833299)

[3.2 PSPEC (Process Spesification) 19](#_Toc513833300)

[3.3 Perancangan User Interface 19](#_Toc513833301)

[3.3.1 Desain *User Interface* Layar Monitor 19](#_Toc513833302)

[3.3.2 Desain *Printed Report* 23](#_Toc513833303)

[4 Matriks Kerunutan 27](#_Toc513833304)

# Daftar Gambar

[Figure 1Antar Muka Pengguna 11](#_Toc513448345)

[Figure 2Gambaran Umum Login 17](#_Toc513448346)

[Figure 3Gambaran Umum Registrasi 18](#_Toc513448347)

[Figure 4Gambaran Umum Menu Awal 19](#_Toc513448348)

[Figure 5Gambaran Umum Contact Person 20](#_Toc513448349)

[Figure 6 Gambaran Umum Menu 21](#_Toc513448350)

[Figure 7User Interface Register 24](#_Toc513448351)

[Figure 8 User Interface Login 25](#_Toc513448352)

[Figure 9 User Interface Utama 25](#_Toc513448353)

[Figure 10 User Interface Order 26](#_Toc513448354)

[Figure 11 User Interface Menu 26](#_Toc513448355)

[Figure 12 User Interface Pre-order 27](#_Toc513448356)

[Figure 13 User Interface Contact 27](#_Toc513448357)

# Daftar Tabel

[Table 1 definisi dan istilah 7](#_Toc513833480)

[Table 2 rancangan spesifikasi 9](#_Toc513833481)

[Table 3 dekomposisi moduk 9](#_Toc513833482)

[Table 4 definisi actor 11](#_Toc513833483)

[Table 10 deskripsi login 12](#_Toc513833484)

[Table 11 deskripsi registrasi 13](#_Toc513833485)

[Table 12 deskripsi menu awal 14](#_Toc513833486)

[Table 13 deskripsi contact person 15](#_Toc513833487)

[Table 14 deskripsi umum menu 16](#_Toc513833488)

[Table 15database Admin 17](#_Toc513833489)

[Table 16 database Pakaian 17](#_Toc513833490)

[Table 17database Pemasukan 17](#_Toc513833491)

[Table 18 database pengeluaran 18](#_Toc513833492)

[Table 19 database User 18](#_Toc513833493)

[Table 20 tampilan sigin 19](#_Toc513833494)

[Table 21tampilan daftar 20](#_Toc513833495)

[Table 22tampilan utama 20](#_Toc513833496)

[Table 23tampilan order 21](#_Toc513833497)

[Table 24tampilan menu 21](#_Toc513833498)

[Table 25tampilan pre-order 22](#_Toc513833499)

[Table 26 tampilan contact us 22](#_Toc513833500)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini yaitu sebagai dokumentasi dari segala aktifitas yang dilakukan selama pengembangan proyek pembuatan perangkat lunak boutique. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk membuka lapangan pekerjaan bagi penggangguran, menambah kreasi gaun-gaun dengan desain yang unik. Proyek ini dikatakan berhasil apabila portal yang dimaksud dapat menangani seluruh kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang terdaftar dalam dokumen ini.

## Lingkup Masalah

* Website Butik ini digunakan sebagai sarana jual beli online untuk mempermudah proses pembelian gaun di butik bagi semua masyarakat.
* Website ini dapat memberikan informasi mengenai jumlah stok yang masih tersedia kepada pengguna.
* Pada sisi client dapat mengakses web ini menggunakan web browser seperi mozilla firefox, google crome, dll.

## Definisi dan Istilah

Table 1 definisi dan istilah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Definisi** | **Keterangan** |
| 1. | DPPL | SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai software requirements specification (SRS), dan merupakan spesifikasi perngkat lunak yang akan dikembngkan. |
| 2. | UML | UML adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. |
| 3. | HTML | HTML adalah Hyper Text Markup Language, sintaks bahas yang digunakan dalam world wide web. |
| 4. | JavaScript | JavaScript adalah bahasa skrip yang populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web populer seperti Internet |
| 5. | IE | Explorer(IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT. |
| 6. | CSS | CSS(Cascading Style Sheet) Merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. |
| 7. | PHP | PHP (Hypertext Preprocessor) Adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan kedalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis. |
| 8. | MySQL | MySQL adalah perangkat lunak yang memiliki fasilitas sebagai basis data dari sebuah program. MySQL merupakan DBMS yang cocok untuk program-program yang tidak memiliki lingkup yang luas. |

## Referensi

1. Pressman, R.S., "Software Engineering, a Practitioner's Approach" Fourth Edition, McGraw Hill, 1997.

## Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun dalam enam bab pembahasan sebagai acuan dalam berfikir secara sistematis, adapun rancangan sistematika pembahasan tesis ini sebagai berikut :

- Bab 1 Pendahuluan, bagian utama berisi penjelasan tentang dokumen yang mencakup tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan definisi, referensi dan deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dari dokumen DPPL.

- Bab 2 Deskripsi Perancangan, bagian yang berisi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi perangkat lunak.

- Bab 3 Perancangan Antarmuka Manusia

# Deskripsi Perancangan

## Rancangan Lingkungan Implementasi

Table 2 rancangan spesifikasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Sistem Peminjaman** | **Spesifikasi** |
| Sistem Operasi | Windows 10 |
| DBMS | MySql |
| Development Tools | Xampp, Sublime Text 3, Google Chrome |
| Bahasa Pemrograman | PHP, Javascript |
| Bahasa Markup | HTML |
| Bahasa StyleSheet | CSS |

## Proses Bisnis

Pada aplikasi ini customer akan melakukan proses pembelian barang dengan memakai aplikasi Butique Online. Pertama, customer akan melakukan proses login. Apalabil customer belum memiliki akun, maka customer harus melakukan proses registrasi dengan memasukkan data terlebih dahulu, lalu data customer dimasukkan kedalam database. Setelah itu customer melakukan login dengan memasukkan username dan password. Lalu customer akan masuk ke halaman utama, yaitu daftar menu barang beserta harga barang tersebut. Apabila customer ingin memilih barang yang akan dia lihat atau dia beli, customer tinggal meg-klik gambar barang tersebut, maka akan masuk ke halaman gambar barang dan spesifikasi barang tersebut, beserta harga nya. Apabalia customer ingin membeli barang, tinggal meng-klik pilihan untuk beli barang lalu memilih pilihan cara transaksi, akan terdapat pilihan pembayaran melalui cash atau debit. Lalu customer tinggal melakukan proses pembayaran sesuai cara yang dia pilih

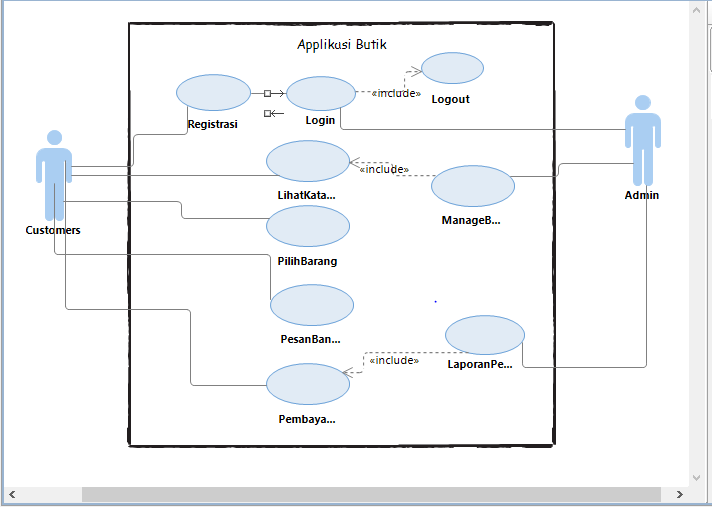
## Dekomposisi Fungsional Modul

Table 3 dekomposisi moduk

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sub Aplikasi | Modul | Nama File | Nama Fungsi | Input | Output |
| Pemesanan | Cari Menu | Cari\_menu.php | Cr\_menu() | Tabel menu | Tabel menu |
| Insert Pesanan | Insert\_pesanan.  php | Insrt\_pesanan() | Tabel menu | Tabel memesan |
| Update Pesanan | Update\_pesanan.php | Updt\_pesanan() | Tabel menu | Tabel menu |
| Delete Pesanan | Delete\_pesanan.  php | Dlt\_pesanan() | Tabel menu | Tabel menu |
| Transaksi | Cari pesanan | Cari\_pesanan.php | Cr\_pesanan | Tabel memesan | Tabel menu |
|  | Proses pembayaran | Proses\_pembayaran.php | Prses\_pembayaran() | Tabel memesan | Tabel transaksi |
|  | Pencetakan struk | Pencetakan\_struk.php | Cetak\_struk() | Tabel memesan | Tabel transaksi |
| Laporan | Laporan | Laporan\_transaksi.php | cariBestSeller() | Tabel menu  Tabel transaksi  Tabel memsan | Tabel laporan |
| cariTerkecilSeller() | Tabel menu  Tabel transaksi  Tabel memsan | Tabel laporan |
| LoadTransaksi() | TabelTransaksi  Tabel memesan | Tabel Laporan |
| HitungTotal() | TabelTransaksi() | TabelLaporan |
| Laporan\_barang.  php | LoadLaporanbarang() | Tabel bahan baku  Tabel suplier | Tabel laporan |

## Gambaran Umum Antarmuka Pengguna

Figure 1 Antar Muka Pengguna



##### Definisi Actor

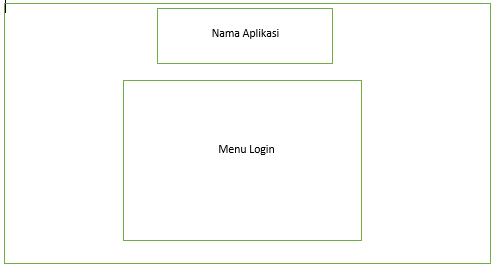
Table 4 definisi actor

| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke aplikasi** | **Kemampuan yang harus dimiliki** |
| --- | --- | --- | --- |
| Admin | Menginsertkan, delete, dan input menu serta mengatur sistem srategi bisnis | Merubah hal yang berkaitan dengan menu pada restoran tersebut | Pengetahuan untuk menggunakan sistem tersebut agar bisa mengatur sistematika bisnis butik |
| **Customers** | Bagian pengguna dalam melakukan jual-beli barang | Melihat list barang yang dijual untuk melakukan pembelian. |  |

### Deskripsi Layar

Layout dan objek yang akan digunakan seperti pada gambar dibawah ini:

Figure 2Gambaran Umum Login



Gambar 3 Deskripsi Layar

Table 10 deskripsi login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Objek** | **Jenis Objek** | **Keterangan** |
| txtLogin | Text | Untuk menginputkan username dan password |
| btmLogin | Button | Untuk masuk ke menu selanjutnya apabila username dan password sudah sesuai |

##### Algoritma

|  |
| --- |
| Select user from login where user = ‘$user’ and pass= ‘$password’; |

#### Tampil Menu Registrasi

Figure 3Gambaran Umum Registrasi



Table 11 deskripsi registrasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Objek** | **Jenis Objek** | **Keterangan** |
| TxtBiodata | Button | Untuk mengisi data-data untuk membuat akun berisi biodata customer |

##### Algoritma

|  |
| --- |
| INSERT INTO login VALUES (‘’,’$user’,’pass’,’Alamat’); |

#### Tampil Menu Awal

Figure 4Gambaran Umum Menu Awal

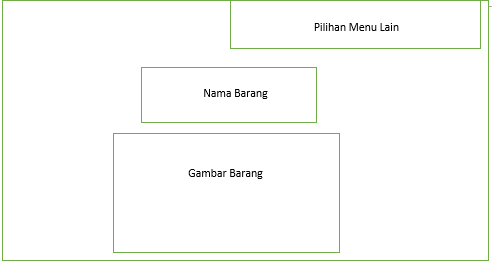


Table 12 deskripsi menu awal

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Objek** | **Jenis Objek** | **Keterangan** |
| BtmBarang | Button | Untuk memilih barang lain yang akan di pilih |
| btmMenu | Button | Untuk masuk ke menu lain yang akan di pilih |

##### Algoritma

|  |
| --- |
| SELECT \* FROM GAUN; |

#### Tampilan Contact Person

Figure 5Gambaran Umum Contact Person

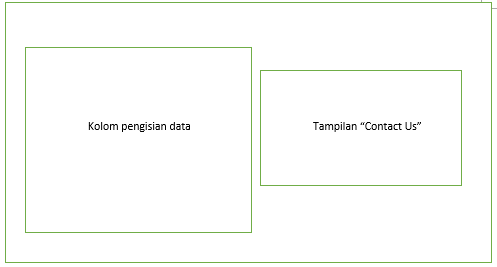


Table 13 deskripsi contact person

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Objek** | **Jenis Objek** | **Keterangan** |
| TxtBiodata | Button | Untuk mengisi data-data untuk membuat akun berisi biodata customer |

##### Algoritma

|  |
| --- |
| INSERT INTO Pesan VALUES (‘nama’,’email’,’notelp’,’pesan’); |

#### Tampilan Menu Barang

Figure 6 Gambaran Umum Menu

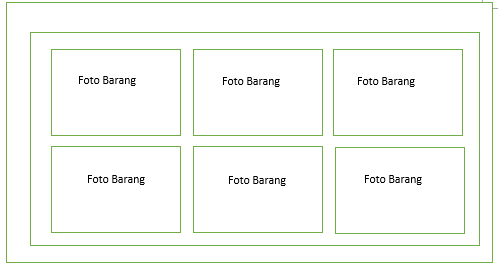


Table 14 deskripsi umum menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Objek** | **Jenis Objek** | **Keterangan** |
| BtmBarang | Button | Untuk memilih barang lain yang akan di pilih |

##### Algoritma

|  |
| --- |
| SELECT \* FROM gaun; |

# Perancangan Detail

## Perancangan Basis Data

### Deskripsi Rinci Tabel

**3.1.1 Tabel Admin**

Table 15database Admin

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IdField** | **Deskripsi** | **Type & Length** | **Boleh NULL** | **Default** | **Keterangan** |
| User | Nama User Admin , yang merupakan Primary key | VarChar 40 | Tidak | - | Nama  User |
| Pass | Sandi yang digunakan untuk admin login | VarChar 255 | Tidak | - | Kata Sandi Admin |
| Nama | Nama yang dipakai oleh admin | VarChar 50 | Tidak | - | Nama identitas |
| Email | Email yang digunakan untuk verifikasi | VarChar 50 | Tidak | - | Email Admin |
| Alamat | Tempat tinggal yang ditinggali oleh admin | VarChar 255 | Tidak | - | Alamat Admin |

### Tabel Pakaian

Table 16 database Pakaian

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IdField** | **Deskripsi** | **Type & Length** | **Boleh NULL** | **Default** | **Keterangan** |
| Id\_pakaian | Nomor identitas untuk pakaian | Int 10 | Tidak | - | Nomor identitas |
| Nama\_pakaian | Nama untuk sebuah pakaian. | VarChar 50 | Tidak | - | Nama pakaian |
| Jenis | Jenis dari pakaian | VarChar 50 | Tidak | - | Jenis Pakaian |
| Harga | Nilai jual pakaian | Int 20 | Tidak | - | - |
| Stok | Jumlah persedian pakaian yang tersedia. | Int 50 | Tidak | - | Jumlah Persedian |

### Tabel Pemasukan

Table 17database Pemasukan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IdField** | **Deskripsi** | **Type & Length** | **Boleh NULL** | **Default** | **Keterangan** |
| Id\_pemasukan | Nomor identitas untuk table pemasukan | Int 10 | Tidak | - | Nomor identitas |
| Tanggal | Tanggal untuk sebuah pemasukan. (dihitung perhari) | DATE | Tidak | - | Tanggal Pemasukan |
| Jumlah | Jumlah total pemasukan pada satu hari | Int 50 | Tidak | - | Jumlah total pemasukan |
| Nama\_kasir | Nama kasir yang melayani pada hari itu | Varchar 50 | Tidak | - | Nama identitas |

### Tabel Pengeluaran

Table 18 database pengeluaran

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IdField** | **Deskripsi** | **Type & Length** | **Boleh NULL** | **Default** | **Keterangan** |
| Id\_pengeluaran | Nomor identitas untuk table pengeluaran | Int 10 | Tidak | - | Nomor identitas |
| Tanggal | Tanggal untuk sebuah pengeluaran (dihitung perhari) | DATE | Tidak | - | Tanggal Pemasukan |
| Jumlah | Jumlah total pengeluaran pada satu hari | Int 50 | Tidak | - | Jumlah total pengeluaran |
| Nama\_kasir | Nama kasir yang melayani pada hari itu | Varchar 50 | Tidak | - | Nama identitas |

### Tabel User

Table 19 database User

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IdField** | **Deskripsi** | **Type & Length** | **Boleh NULL** | **Default** | **Keterangan** |
| User | Nama user yang dipakai oleh customers | VarChar 50 | Tidak | - | Nama identitas |
| Nama\_user | Nama identitas yang dipakai oleh user | VarChar 40 | Tidak | - | Nama identitas |
| Alamat | Tempat tinggal yang diinputkan oleh customers | VarChar 40 | Tidak | - | Tempat tinggal customers |
| Notelp | Nomor *telephone* yang dipakai oleh customers | Int 40 | Tidak | - | Nomor telephone |
| Email | Alamat email yang dipakai oleh user | Varchar 40 | Tidak | - | - |
| Pass | Kata Sandi yang digunakan oleh customers | VarChar 40 | Tidak | - | - |

## PSPEC (Process Spesification)

## Perancangan User Interface

### Desain *User Interface* Layar Monitor

Figure 7User Interface Register

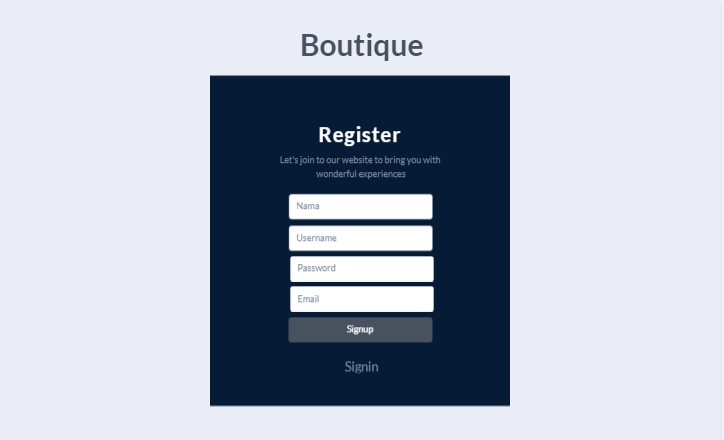


Table 20 tampilan sigin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Nama | Textbox | Mengisi form nama pengguna |
| Username | Textbox | Mengisi form username pengguna |
| Password | Textbox | Mengisi form password pengguna |
| Email | Textbox | Mengisi form email pengguna |
| Signup | Perintah aksi | Button untuk pendaftaran akun pegguna |

Figure 8 User Interface Login

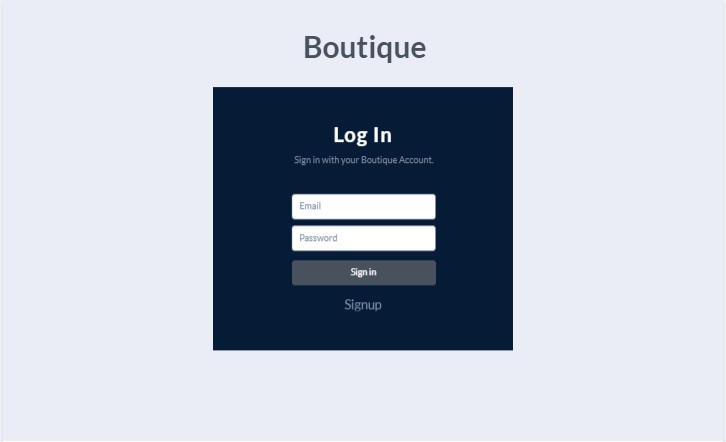


Table 21tampilan daftar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Email | Textbox | Mengisi form email |
| Password | Textbox | Mengisi form password |
| Signin | Perintah aksi | Button untuk masuk ke main menu aplikasi |

Figure 9 User Interface Utama

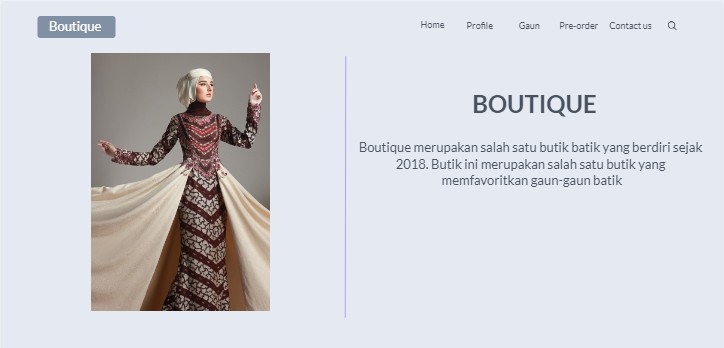


Table 22tampilan utama

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Boutique | Perintah aksi | Untuk merefresh halaman dashboard |
| Home | Perintah aksi | Button untuk menampilkan dashboard |
| Profile | Perintah aksi | Button untuk menuju ke profile dari aplikasi |
| Gaun | Perintah aksi | Button untuk menuju catalog gaun |
| Pre-order | Perintah aksi | Button untuk menuju halaman pre-order |
| Contac us | Perintah aksi | Button untuk menuju contac dari penjual |
| Search | Perintah aksi | Button untuk menuju barang apa yang dicari |
| Foto | Image | Image foto dashboard |

Figure 10 User Interface Order

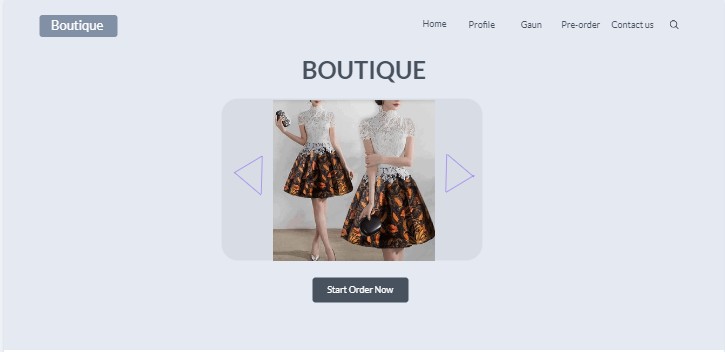


Table 23tampilan order

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Start Order now | Perintah aksi | Button untuk memulai berbelanja |
| Swipe | Perintah aksi | Button untuk menggeser image |

Figure 11 User Interface Menu

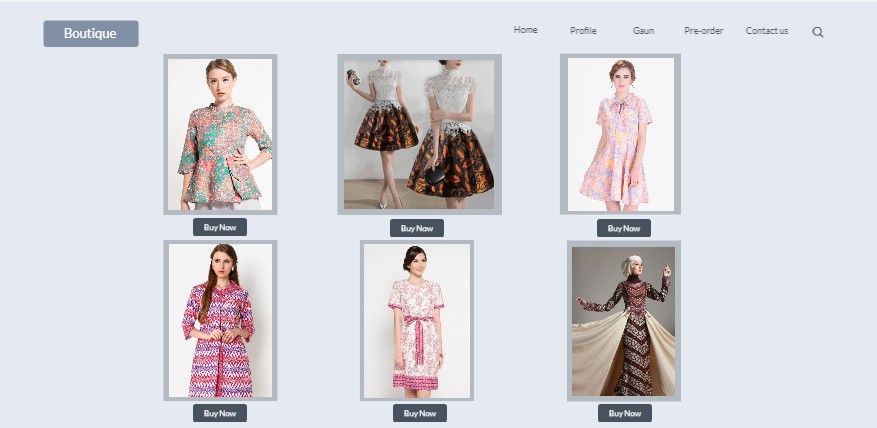


Table 24tampilan menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Buy now | Perintah aksi | Button untuk memilih barang yang dibeli |
| Foto | Image | Image foto gaun yang dijual |

Figure 12 User Interface Pre-order

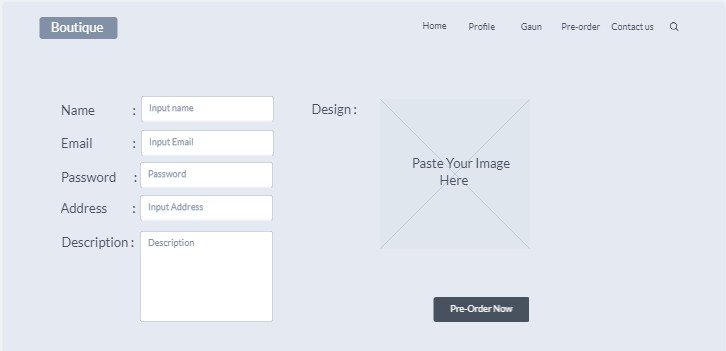


Table 25tampilan pre-order

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Name | Textbox | Mengisi form nama |
| Email | Textbox | Mengisi form email |
| Password | Textbox | Mengisi form password |
| Address | Textbox | Mengisi form alamat |
| Description | Textbox | Mengisi form deskripsi yang diinginkan |
| Foto | Image | Image foto dress yang diinginkan |
| Pre-Order Now | Perintah aksi | Button untuk memulai pre-order |

Figure 13 User Interface Contact

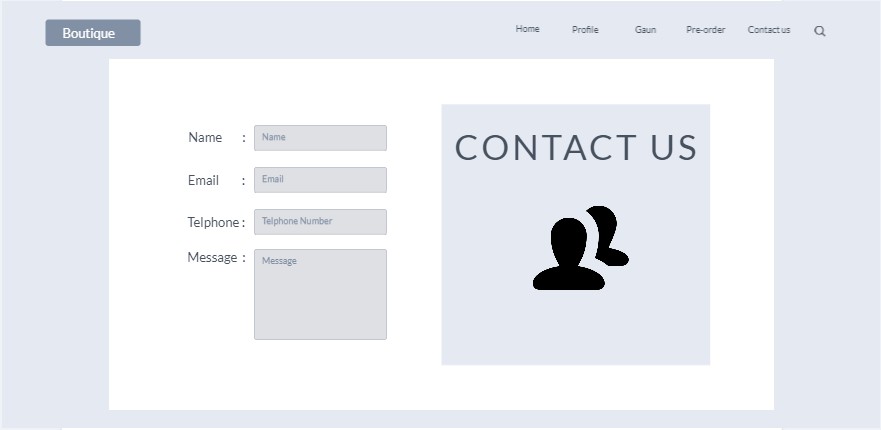


Table 26 tampilan contact us

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objek** | **Jenis** | **Keterangan** |
| Name | Textbox | Mengisi form nama |
| Email | Textbox | Mengisi form email |
| Telphone | Textbox | Mengisi form nomor telephone |
| Message | Textbox | Mengisi form pesan yang ingin disampaikan |
| Contac Us | Image | Image foto contac |

### Desain *Printed Report*

#### Income Statement Bulan 1

Table 27 Income Penjualan Bulan 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sales** | **Jumlah penjualan** | **Harga per buah** | **Total** |
| 1. Baju batik pria |  |  |  |
| Batik biasa | 30 | 45000 | 1350000 |
| Batik lengan panjang | 30 | 60000 | 1800000 |
| 2. Baju batik wanita |  |  |  |
| Batik biasa | 30 | 35000 | 1050000 |
| Batik lengan panjang | 30 | 55000 | 1650000 |
| 3. Baju batik couple | 25 | 75000 | 1875000 |
| 4. Jaket Batik | 15 | 55000 | 825000 |
|  | 10 | 75000 | 750000 |
| 5. Batik anak |  |  |  |
| Batik anak bayi | 5 | 20000 | 100000 |
| Batik anak 5-10 tahun | 5 | 35000 | 175000 |
| Batik anak 10-15 tahun | 10 | 45000 | 450000 |
| 6. Daster batik |  |  |  |
| Daster batik biasa | 15 | 35000 | 525000 |
| Daster batik lengan panjang | 10 | 55000 | 550000 |
| 7.Rok batik | 20 | 35000 | 700000 |
| 8. Babydoll |  |  |  |
| Babydoll batik anak | 10 | 35000 | 350000 |
| Babydoll batik dewasa | 25 | 45000 | 1125000 |
| 10. Sepatu batik | 10 | 40000 | 400000 |
|  | 10 | 60000 | 600000 |
| 11. Tas Batik |  |  |  |
| Tas punggung batik | 10 | 40000 | 400000 |
| Tas selempang batik | 10 | 25000 | 250000 |
| Tas laptop batik | 10 | 30000 | 300000 |
| Tas jinjing batik | 5 | 50000 | 250000 |
| **Aksesoris:** |  |  |  |
| Gantungan kunci | 100 | 1000 | 100000 |
| Pajangan | 15 | 20000 | 300000 |
|  | 15 | 35000 | 525000 |
| **Total Penjualan Bulan 1** |  |  | **16400000** |

#### Income Statement Bulan

Table 28 Income Bulan 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sales** | **Jumlah penjualan** | **Harga per buah** | **Total** |
| 1. Baju batik pria |  |  |  |
| Batik biasa | 35 | 30000 | 1050000 |
| Batik lengan panjang | 35 | 55000 | 1925000 |
| 2. Baju batik wanita |  |  |  |
| Batik biasa | 35 | 25000 | 875000 |
| Batik lengan panjang | 35 | 45000 | 1575000 |
| 3. Baju batik couple | 35 | 55000 | 1925000 |
| 4. Jaket Batik | 20 | 45000 | 900000 |
|  | 15 | 65000 | 975000 |
| 5. Batik anak |  |  |  |
| Batik anak bayi | 10 | 15000 | 150000 |
| Batik anak 5-10 tahun | 10 | 25000 | 250000 |
| Batik anak 10-15 tahun | 15 | 35000 | 525000 |
| 6. Daster batik |  |  |  |
| Daster batik biasa | 25 | 25000 | 625000 |
| Daster batik lengan panjang | 20 | 40000 | 800000 |
| 7.Rok batik | 30 | 25000 | 750000 |
| 8. Babydoll |  |  |  |
| Babydoll batik anak | 15 | 25000 | 375000 |
| Babydoll batik dewasa | 35 | 35000 | 1225000 |
| 10. Sepatu batik | 15 | 30000 | 450000 |
|  | 15 | 45000 | 675000 |
| 11. Tas Batik |  |  |  |
| Tas punggung batik | 15 | 30000 | 450000 |
| Tas selempang batik | 15 | 15000 | 225000 |
| Tas laptop batik | 20 | 20000 | 400000 |
| Tas jinjing batik | 15 | 35000 | 525000 |
| **Aksesoris:** |  |  |  |
| Gantungan kunci | 200 | 700 | 140000 |
| Pajangan | 20 | 10000 | 200000 |
|  | 25 | 25000 | 625000 |
| **Total Penjualan Bulan 2** |  |  | **17615000** |

#### Income Statement Bulan 3

Table 29 Income Bulan 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sales** | **Jumlah penjualan** | **Harga per buah** | **Total** |
|  |  |  |  |
| 1. Baju batik pria |  |  |  |
| Batik biasa | 35 | 30000 | 1050000 |
| Batik lengan panjang | 35 | 55000 | 1925000 |
| 2. Baju batik wanita |  |  |  |
| Batik biasa | 35 | 25000 | 875000 |
| Batik lengan panjang | 35 | 45000 | 1575000 |
| 3. Baju batik couple | 40 | 55000 | 2200000 |
| 4. Jaket Batik | 15 | 45000 | 675000 |
|  | 25 | 65000 | 1625000 |
| 5. Batik anak |  |  |  |
| Batik anak bayi | 15 | 15000 | 225000 |
| Batik anak 5-10 tahun | 15 | 25000 | 375000 |
| Batik anak 10-15 tahun | 25 | 35000 | 875000 |
| 6. Daster batik |  |  |  |
| Daster batik biasa | 75 | 25000 | 1875000 |
| Daster batik lengan panjang | 50 | 40000 | 2000000 |
| 7.Rok batik | 50 | 25000 | 1250000 |
| 8. Babydoll |  |  |  |
| Babydoll batik anak | 25 | 25000 | 625000 |
| Babydoll batik dewasa | 40 | 35000 | 1400000 |
| 10. Sepatu batik | 25 | 30000 | 750000 |
|  | 25 | 45000 | 1125000 |
| 11. Tas Batik |  |  |  |
| Tas punggung batik | 25 | 30000 | 750000 |
| Tas selempang batik | 25 | 15000 | 375000 |
| Tas laptop batik | 20 | 20000 | 400000 |
| Tas jinjing batik | 30 | 35000 | 1050000 |
| **Aksesoris:** |  |  |  |
| Gantungan kunci | 200 | 700 | 140000 |
| Pajangan | 15 | 10000 | 150000 |
|  | 10 | 25000 | 250000 |
| **Total Penjualan Bulan 3** |  |  | **23540000** |
| **Total Penjualan 3 bulan pertama** |  |  | **57555000** |

#### Total Selama Penjualan

Table 30 Income Total penjualan

|  |  |
| --- | --- |
| Total Sales 3 bulan | 57555000 |
| COGS | 48525000 |
| **Net Income 3 bulan pertama** | **9030000** |
|  |  |
| Total Sales 1 tahun | 230220000 |
| **Net income 1 tahun pertama** | **322308000** |

# Matriks Kerunutan

Table 31 matriks keurutan

|  |  |
| --- | --- |
| **Sub bab DPPL** | **Sub bab SKPL** |
| 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen | 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen |
| 1.2 Lingkup Masalah | 1.2 Lingkup Masalah |
| 1.3 Definisi dan Istilah | 1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim |
| 1.4 Referensi | 1.4 Referensi |
| 1.5 Sistematika Pembahasan | 1.5 Deskripsi Umum Dokumen |
| 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi | 2.1 Perspektif Produk |
| 2.2 Proses Bisnis | 2.2 Fungsi Produk |
| 2.3 Dekomposisi Fungsional Modul | 2.3 Karakteristik Pengguna |
| 2.4 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna | 2.4 Batasan-Batasan |
| 2.5 Deskripsi Rinci Modul | 2.5 Asumsi dan Kebergantungan |
| 2.5.1 Deskripsi Layar | 3.1.1. Antarmuka Pengguna |
| 3.1 Perancangan Basis Data | 3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras |
| 3.1.1 Deskripsi Rinci Tabel | 3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak |
| 3.1.2 Tabel Pakaian | 3.1.4 Antarmuka Komunikasi |
| 3.1.3 Tabel Pemasuka | 3.2.1 Aliran informasi |
| 3.1.4 Tabel Pengeluaran | 3.2.2 Spesifikasi proses |
| 3.1.5 Tabel User | 3.3.1 Kamus Data |
| 3.2 PSPEC (Process Spesification | 3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional |
| 3.3 Perancangan User Interface | 3.5 Atribut Kualitas Perangkat Lunak |
| 3.3.1 Desain User Interface Layar Monitor | 3.6 Batasan Perancangan |
| 3.3.2 Desain Printed Report | 3.7 Matriks Keterurutan |
| 4 Matriks Kerunutan |  |