
Software Requirements Specification

<Sunali Handmade >

Versi 1.0

Dibuat oleh <Kelompok 3>

<Kelompok 3>

<17/11/2024>

Daftar Isi

Daftar Isi	1
Riwayat Revisi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.1
1. Pendahuluan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.1 Tujuan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.2 Ruang Lingkup	2
2. Gambaran Umum	3
2.1 Perspektif Produk	3
2.2 Fungsi Produk	4
2.3 Data	5
2.4 Lingkungan Operasi	6
2.5 Kelompok Pengguna dan Karakteristik	7
3. Penjadwalan	8

Riwayat Revisi

Nama	Tanggal	Alasan Perubahan	Versi

1. Pendahuluan

Toko Sunali Jaya, didirikan pada tahun 1990-an oleh orang tua Ibu Sri Atun, telah menjadi salah satu usaha yang fokus pada penjualan kerajinan tangan, melayani pelanggan dengan dedikasi selama lebih dari 30 tahun. Berlokasi di Pasar Rawasari, blok BKS 133, Jakarta Pusat. Seiring dengan berjalannya waktu, Kemajuan teknologi telah mengubah cara konsumen mencari informasi dan melakukan transaksi. Di era digital, kemudahan dan kecepatan akses informasi menjadi prioritas utama bagi masyarakat. Internet kini memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk menemukan produk dan layanan. Pelanggan tidak lagi sepenuhnya bergantung pada kunjungan fisik ke toko, melainkan lebih memilih memanfaatkan platform online yang menawarkan kenyamanan dan efisiensi. Perubahan ini membawa tantangan sekaligus peluang bagi bisnis, termasuk Toko Sunali Jaya, untuk mengikuti tren digital agar tetap kompetitif. Melalui inisiatif pengembangan sistem informasi, Toko Sunali Jaya diharapkan dapat memenuhi kebutuhan konsumen modern, memperkuat daya saing, dan mempertahankan reputasinya sebagai penyedia kerajinan tangan yang terpercaya.

1.1 Tujuan

Tujuan dari proyek sistem informasi web Sunali Handmade, sebagai berikut :

1. Mempermudah dan meningkatkan efisiensi bagi pelanggan Sunali Handmade dalam mengakses informasi secara online.
2. Menghadirkan desain sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pemilik toko.
3. Mendorong peningkatan penjualan Sunali Handmade melalui pemanfaatan sistem informasi berbasis web.
4. Memberikan kemudahan bagi calon pelanggan untuk melakukan transaksi langsung melalui website.

1.2 Ruang Lingkup

Proyek pengembangan website Sunali Handmade bertujuan menyediakan informasi lengkap mengenai produk yang dijual, seperti daftar produk berdasarkan kategori, meliputi kendi air, piring anyaman, topi anyaman, dan berbagai kerajinan tangan lainnya. Website ini juga akan dilengkapi dengan fitur tambahan, seperti keranjang belanja dan pilihan metode pembayaran yang beragam. Sistem ini dirancang untuk mempermudah calon pengguna dalam melakukan transaksi secara online, memberikan akses informasi yang efisien, dan menawarkan antarmuka yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta pemilik toko. Pengembangan proyek ini akan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall, yang memungkinkan setiap tahap pengerjaan dilakukan secara berurutan, meskipun durasi pengerjaannya bisa lebih panjang. Tujuan dari proyek ini adalah mempermudah konsumen dalam mencari dan memahami detail produk secara online, meningkatkan efisiensi transaksi melalui fitur keranjang belanja, serta mendukung pembelian langsung di platform online. Selain itu, sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan Toko Sunali Jaya dengan memperluas cakupan pasar. Dalam proyek ini, desain antarmuka yang menarik dan intuitif akan dikembangkan menggunakan Figma, sementara pengembangan website dilakukan dengan Visual Studio Code, memastikan pengalaman pengguna yang optimal dan berkualitas.

2. Gambaran Umum

Proyek pengembangan sistem informasi untuk Toko Sunali Jaya bertujuan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas layanan dan daya saing bisnis. Sistem ini dirancang untuk memberikan akses mudah dan lengkap kepada konsumen dalam mencari informasi produk, serta mendukung transaksi online yang lebih efisien melalui fitur keranjang belanja dan pilihan metode pembayaran yang beragam. Dengan desain antarmuka yang menarik dan user-friendly menggunakan Figma, serta pengembangan teknis menggunakan Visual Studio Code, proyek ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan penjualan, dan menghadirkan pengalaman pengguna yang optimal.

2.1 Perspektif Produk

Website Toko Sunali Jaya dirancang sebagai platform e-commerce terpadu yang mencakup pengelolaan produk, pesanan, pengguna, serta fitur pembayaran online untuk mempermudah transaksi penjualan kerajinan tangan. Fitur utama yang disediakan meliputi katalog produk lengkap dengan fungsi pencarian dan filter, keranjang belanja, serta proses checkout yang mendukung pembayaran melalui e-wallet dan transfer bank. Sistem manajemen pesanan dirancang untuk membantu admin dalam mengelola dan memproses pesanan dengan lebih efisien. Dari aspek non-fungsional, prioritas diberikan pada keamanan data, kecepatan akses, responsivitas di berbagai jenis perangkat, serta skalabilitas sistem untuk mengakomodasi peningkatan jumlah pengguna dan volume transaksi.

2.2 Fungsi Sistem

Website Toko Sunali Jaya akan memiliki fitur utama seperti manajemen produk, keranjang belanja, checkout, serta manajemen pengguna dan pesanan untuk memudahkan transaksi online. Integrasi pembayaran online (e-wallet dan transfer bank). Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belanja yang efisien dan aman bagi pelanggan.

2.3 Data

Analisis kebutuhan data untuk website Toko Sunali Jaya mencakup informasi yang diperlukan guna mendukung fungsi utama sistem secara efisien.

1. Data Produk.

Informasi produk meliputi nama, deskripsi, kategori, stok, harga, dan gambar produk. Data ini akan digunakan untuk menyusun katalog produk yang menarik dan mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian.

2. Data Pengguna

Data pengguna mencakup informasi pendaftaran seperti nama, email, alamat, dan nomor telepon. Informasi ini diperlukan untuk mendukung proses pembelian, memastikan pengiriman yang akurat, serta memberikan layanan yang lebih personal.

3. Data Pesanan

Informasi terkait pesanan mencakup detail transaksi, seperti produk yang dipesan, jumlah, metode pembayaran, status pengiriman, dan waktu pemesanan. Data ini berfungsi untuk mencatat riwayat transaksi dan mempermudah pengelolaan pesanan oleh admin.

2.4 Lingkungan Operasi

Pengoperasian sistem ini dilakukan di ruangan pada Toko sunali jaya.

1. Sistem ini dioperasikan oleh :
 - Pelanggan : Mengakses website untuk melihat dan membeli produk yang tersedia sesuai dengan keadaan stok
2. • Admin Toko : Mengelola informasi produk dan pesanan, stok melalui antarmuka admin dan mengelola chat dari WhatsApp.
3. • IT Support : Memastikan website berjalan lancar, memperbaiki bug, serta menjaga keamanan sistem.

2.5 Pengguna dan Karakteristik

Struktur organisasi yang teratur memungkinkan pelanggan merasakan layanan yang responsif dan profesional, terutama dalam menangani pertanyaan atau masalah teknis. Pengelolaan yang baik menciptakan tata kelola situs web yang rapi, memudahkan pencarian produk, serta memastikan proses pembelian berjalan dengan lancar. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga membantu membangun loyalitas pelanggan.

3. Penjadwalan

TA SK	A S SIGNED TO	PROGRESS	START	END	Milestone
Analisa Kebutuhan					
Membuat pertanyaan Client	Analyst	100%	11/11/24	11/12/24	Menghasilkan daftar pertanyaan
Wawancara Client	Analyst	100%	11/13/24	11/13/24	Mendapatkan informasi mengenai kebutuhan client dan pertanyaan yang telah disiapkan
Identifikasi persyaratan teknis dan perangkat	Analyst	100%	11/14/24	11/14/24	Mendapatkan informasi mengenai kebutuhan perangkat keras yang diperlukan
Analisa Biaya yang Dibutuhkan	Analyst		11/15/24	-	Mendapatkan Total Biaya yang digunakan dalam pengembangan project
Dokumentasi	Analyst, Dokumentasi		11/11/24	-	Menghasilkan dokumentasi berupa gambar ataupun tulisan sebagai tahap analisa kebutuhan
Desain Sistem					
Desain Arsitektur Sistem	Analyst, Designer		11/25/24	11/29/24	
Desain UI/UX	Designer		11/30/24	12/5/24	
Dokumentasi	Designer, Dokumentasi		11/25/24	12/6/24	
Implementasi					
Setup lingkungan pengembangan	Programmer		12/7/24	12/11/24	
Pengembangan frontend	Programmer		12/12/24	12/19/24	
Pengembangan backend	Programmer		12/20/24	12/27/24	
Integrasi frontend dan backend	Programmer		12/28/24	1/4/25	
Dokumentasi	Programmer, Dokumentasi		12/7/24	1/5/25	
Testing					
Pengujian sistem	Tester		1/6/25	1/13/25	
Pengujian penerimaan pengguna	Tester		1/14/25	1/18/25	
Dokumentasi	Tester, Dokumentasi		1/6/25	1/19/25	
Pemeliharaan					
Pemeliharaan rutin	Gokce Aslan		1/20/25	1/27/25	
Dukungan teknis	Hayden Cook		1/28/25	2/4/25	
Dokumentasi	Jens Martensson		2/5/25	2/8/25	