## SPRINT 3

## USER STORY

1. Menambah Data Kasir

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Menambah Data Kasir  Sehingga : Menyiapkan Data Kasir | Title : Menambah Data Kasir  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu kasir * Sistem menampilkan form kasir * Owner mengisi form kasir * Owner memilih button tambah * Sistem menampilkan data yang ditambahkan |

1. Mengahapus Data Kasir

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Menghapus Data Kasir  Sehingga : Menampilkan dan Menyiapkan Data Kasir | Title : Menghapus Data Kasir  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu kasir * Sistem menampilkan form kasir * Owner mengisi form kasir * Owner memilih button tambah * Sistem menampilkan data yang ditambahkan * Owner memilih button “Delete” * Sistem menghapus data |

1. Mencetak Nota Pembayaran

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Menambah Data Kasir  Sehingga : Menyiapkan Data Kasir | Title : Mencetak Nota Pembayaran  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu kasir * Sistem menampilkan form kasir * Owner mengisi form kasir * Owner memilih button tambah * Sistem menampilkan data yang ditambahkan * Owner menambahkan nominal uang yang diberikan customer * Owner memilih button simpan * Sistem mencetak nota |

**Analisa Kebutuhan Sistem**

**Sprint 3**

1. Analisis Kebutuhan Fungsional
   1. Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

1. Owner dapat menambah data kasir, owner dapat memilih menu kasir, kemudian system akan menampilkan form data kasir yang berisi :

* ID Produk : Memasukkan Id Produk yang dibeli oleh customer
* Quantity : Memasukkan jumlah produk yang dibeli oleh customer
* Bayar : Memasukkan jumlah nominal uang yang diberikan oleh customer

Setelah selesai mengisi form data kasir, owner dapat klik button tambah dan system akan menmapilkan data yang telah ditambahkan.

1. Jika owner ingin menghapus data, Owner dapat memilih button “Delete” dan system akan menghapus data kasir yang telah di tambahkan.
2. Untuk mencetak nota pembayaran owner dapat memilih button simpan maka system akan memproses pencetakan nota pembayaran.

1.2 Analisis Business Rules

Aturan memulai sistem :

1. Pada isian form tambah data kasir tidak boleh kosong
2. Pada form isian tambah data kasir, kuantitas yang di tambahkan tidak bisa melebihi stok produk
3. Owner hanya dapat mencetak pesanan sebanyak satu kali
4. Analisa kebutuhan non fungsional

2.1 Analisa kebutuhan perangkat lunak

1. Sistem dibuat berbasis website

2. Menggunakan database

3.Implementasi coding menggunakan framework Laravel dengan Bahasa Pemrograman HTML, PHP dan CSS.

4. Pembuatan WBS dan Gannchart menggunakan Project Libre

5. Pembuatan design UML menggunakan Enterprise Architect

2.2 Analisa kebutuhan perangkat keras

1. Menggunakan hp, komputer/laptop yang terhubung dengan koneksi internet.

2. Menggunakan laptop dengan spesifikasi : core i5, Nvida GEOFORCE 820M, HDD 500GB, RAM 4GB.