

SPRINT 2

USER STORY

1. Melihat data pemasukan

User Story	Story Point
Sebagai : Owner Saya Ingin : Melihat data pemasukan Sehingga : Menampilkan data pemasukan	Title : Melihat data pemasukan Actor : Owner Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Owner masuk ke dalam sistem• Owner memilih menu keuangan pada laman home• Owner memilih submenu pemasukan• Sistem menampilkan data pemasukan

2. Melihat data pengeluaran

User Story	Story Point
Sebagai : Owner Saya Ingin : Melihat data pengeluaran Sehingga : Menampilkan dan membuka data pengeluaran	Title : Melihat data pengeluaran Actor : Owner Scenario : <ul style="list-style-type: none">• User masuk ke dalam sistem• User memilih menu keuangan• Owner memilih submenu pengeluaran• Sistem menampilkan data pengeluaran

3. Menambahkan data pengeluaran

User Story	Story Point
<p>Sebagai :Owner</p> <p>Saya Ingin : Memasukkan data pengeluaran</p> <p>Sehingga : Menyiapkan data pengeluaran</p>	<p>Title : Menambahkan data pengeluaran</p> <p>Actor :Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Owner masuk kedalam sistem • Owner memilih menu keuangan • Owner memilih submenu pengeluaran • Sistem menampilkan halaman data pengeluaran • Owner klik button tambah • Sistem menampilkan form untuk mengisi data pengeluaran baru • Owner memasukkan data pengeluaran yang baru • Sistem menyimpan data ke database

4. Mengubah data pengeluaran

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner</p> <p>Saya Ingin : Mengubah data pengeluaran</p> <p>Sehingga : Menyiapkan data akan yang akan diganti.</p>	<p>Title : Mengubah data pengeluaran</p> <p>Actor : Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Owner masuk ke dalam sistem • Owner memilih menu keuangan • Owner memilih submenu pengeluaran • Sistem menampilkan halaman data pengeluaran • Owner memilih data pengeluaran yang ingin diubah • Owner klik ikon edit • Sistem menampilkan form untuk mengubah data • Owner mengubah data • Sistem menyimpan perubahan ke database

5. Melihat data rekap keuangan

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner</p> <p>Saya Ingin : Melihat data rekap keuangan</p> <p>Sehingga : Menampilkan dan membuka data rekap keuangan</p>	<p>Title : Melihat data rekap keuangan</p> <p>Actor : Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Owner masuk kedalam sistem• Owner memilih menu keuangan• Owner memilih submenu rekap• Sistem menampilkan rekap

Analisa Kebutuhan Sistem Sprint 2

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1. Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

1. Owner dapat melihat data pemasukan dengan memilih menu keuangan pada laman home. Kemudian, owner dapat memilih submenu pemasukan. Disitulah sistem akan menampilkan data pemasukan. Data pemasukan menampilkan data serapan dari data pesanan oleh customer. Sehingga owner tidak dapat menambah atau mengubah data tersebut.
2. Apabila owner ingin membuat data pengeluaran, owner dapat memilih menu keuangan pada menu di laman home, kemudian owner dapat memilih submenu pengeluaran. Pada laman ini, owner dapat mengklik button 'tambah'. Setelah itu sistem akan memunculkan form isian untuk data pengeluaran yang berisi :
 - Nominal: memasukkan jumlah pengeluaran.
 - Keterangan : memasukkan keterangan terkait produk. Dapat berupa nama toko atau keterangan mengenai untuk apa pengeluaran tersebut dilakukan.
3. Setelah selesai menambahkan data pengeluaran, owner dapat submit. Sistem kemudian akan menyimpan data ke dalam database.
4. Untuk melihat data pengeluaran yang telah dimasukkan, owner dapat melihatnya di menu keuangan, pada submenu pengeluaran.
5. Jika owner ingin mengubah data pengeluaran yang telah dimasukkan ke dalam sistem, owner dapat memilih menu keuangan, pada submenu pengeluaran, kemudian memilih data yang ingin diubah. Owner dapat mengklik ikon 'edit'. Sistem kemudian akan menampilkan form isian dengan isinya yang sama dengan ketika owner ingin memasukkan atau menambahkan data pengeluaran.
6. Selain itu, owner juga dapat melihat data rekap keuangan berdasarkan data pengeluaran dan data pemasukannya. Untuk hal ini, owner dapat memilih menu keuangan, kemudian memilih submenu rekap keuangan. Halaman ini akan menampilkan data rekap keuangan perusahaan.

1.2 Analisis Business Rules

Aturan memulai sistem :

1. Dalam mengisi data pengeluaran, tidak boleh ada data yang kosong.
2. Pada data pemasukan, owner hanya dapat melihat dan tidak dapat mengubah atau menambahkan.

2. 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, Nvidia GEOFORCE 820M, HDD 500GB, RAM 4GB.