

DESAIN DAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BOOKS STORE

5200411147 - R Rafa Athar Syah

5200411189 -Fitriani Ramadhani

5200411193 – Pramadika Egamo

5200411195 - Yesi Nurhana Dalimunthe

Analisis System Desain Pengembangan perangkat lunak BookStore

Aplikasi Book Store merupakan sebuah toko yang menjual buku berbagai macam jenis buku yang bisa dibeli secara online sehingga konsumen tidak perlu pergi ke toko buku terdekat secara langsung, didalam aplikasi book store kita memiliki salah satu bagian yang unik . Bagian tersebut adalah List Buku , namun didalam aplikasi ini masih menggunakan sistem yang sederhana sehingga memperhambat kelancaran pelayanan terhadap konsumen.

Tujuan laporan ini adalah untuk merancang aplikasi bookstore, Aplikasi bookstore ini menggunakan metode waterfall. kita menggunakan bahasa java/php serta menggunakan software mysql sebagai basis datanya.

Aplikasi penjualan buku ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah konsumen dalam mencari buku yang dicari dan stok buku menjadi lebih mudah, cepat dan efisien sehingga dapat membantu konsumen Book Store untuk mengetahui buku yang cari.

1. Deskripsi system

Kebutuhan system BookStore sekarang menjadi sasaran utama pada massa pandemic khususnya pada peminat baca. Sehingga harus membuat aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan peminat baca, memberi kenyamanan, dan kemudahan dalam mencari informasi buku yang lengkap dan akurat. Dengan adanya sistem penjualan buku secara online ini di harapkan dapat membantu proses pemasaran buku yang lebih meluas.

Sehingga proses pemesanan atau pembelian tidak hanya terbatas pada transaksi ditempat saja. Selain itu juga dapat memberikan pelayanan informasi yang up to date bagi masyarakat mengenai jenis buku dan harganya. Aplikasi penjualan buku ini juga dibangun untuk mempermudah pengelolah data barang dan penjualan serta meningkatkan kinerja.

Aplikasi ini memudahkan dalam transaksi penjualan maupun jumlah stock barang secara otomatis dan terkomputerisasi. Memperoleh data akurat tentang laporan penjualan dan persediaan barang. Jadi perancangan aplikasi ini berupaya memenuhi harapan dari pihak-pihak yang memerlukan aplikasi ini.

2. Rumusan masalah system

Dari beberapa pertimbangan Perumusan masalah, dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

- a. Menentukan beberapa langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan aplikasi system BookStore
- b. terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan nota penjualan dan pembelian.
- c. Apa yang dilakukan untuk membangun dan merancang system penjualan buku secara online agar transaksi pembelian lebih mudah dan cepat?

3. Mendefinisikan dan menentukan prioritas kebutuhan pemakai

Untuk mempermudah membaca buku melalui bookstore sehingga minat baca user tidak menurun, dikarenakan pembaca tidak bisa mengakses buku karena ppkm di beberapa kota membuat beberapa perpustakaan ditutup dan banyak orang yang dirumahkan. Oleh karena itu, kita menciptakan sebuah bookstore agar user dapat membaca buku dirumah ketika ppkm sedang berlangsung sehingga minat baca user tidak menurun,

Dari uraian di atas maka dapat menghasilkan rumusan masalah pemakai, sebagai berikut:

- Apakah kita perlu menggunakan kartu perpustakaan?
- Bagaimana cara membuat kartu perpustakaan?

4. Alat bantu yang dipakai

Untuk menciptakan projek ini, kami membutuhkan beberapa bantuan aplikasi, seperti berikut:

a) Github

Github adalah salah satu alat yang digunakan untuk diskusi atau mengerjakan projek ini secara online.

b) Zoom

Zoom digunakan untuk komunikasi bersama tim dalam mengerjakan projek ini.

c) Word

Word digunakan untuk membuat laporan hasil diskusi tim dalam projek ini.

d) Visual Studio Code

Visual Studio Code digunakan untuk membuat projek ini menjadi bentuk perangkat lunak, dengan cara coding.

e) MySql

MySql digunakan untuk menyimpan semua database dari inputan user yang ada di dalam BookStore.

f) Xampp

Xampp digunakan untuk menjalankan server local di computer yang sedang kita gunakan.

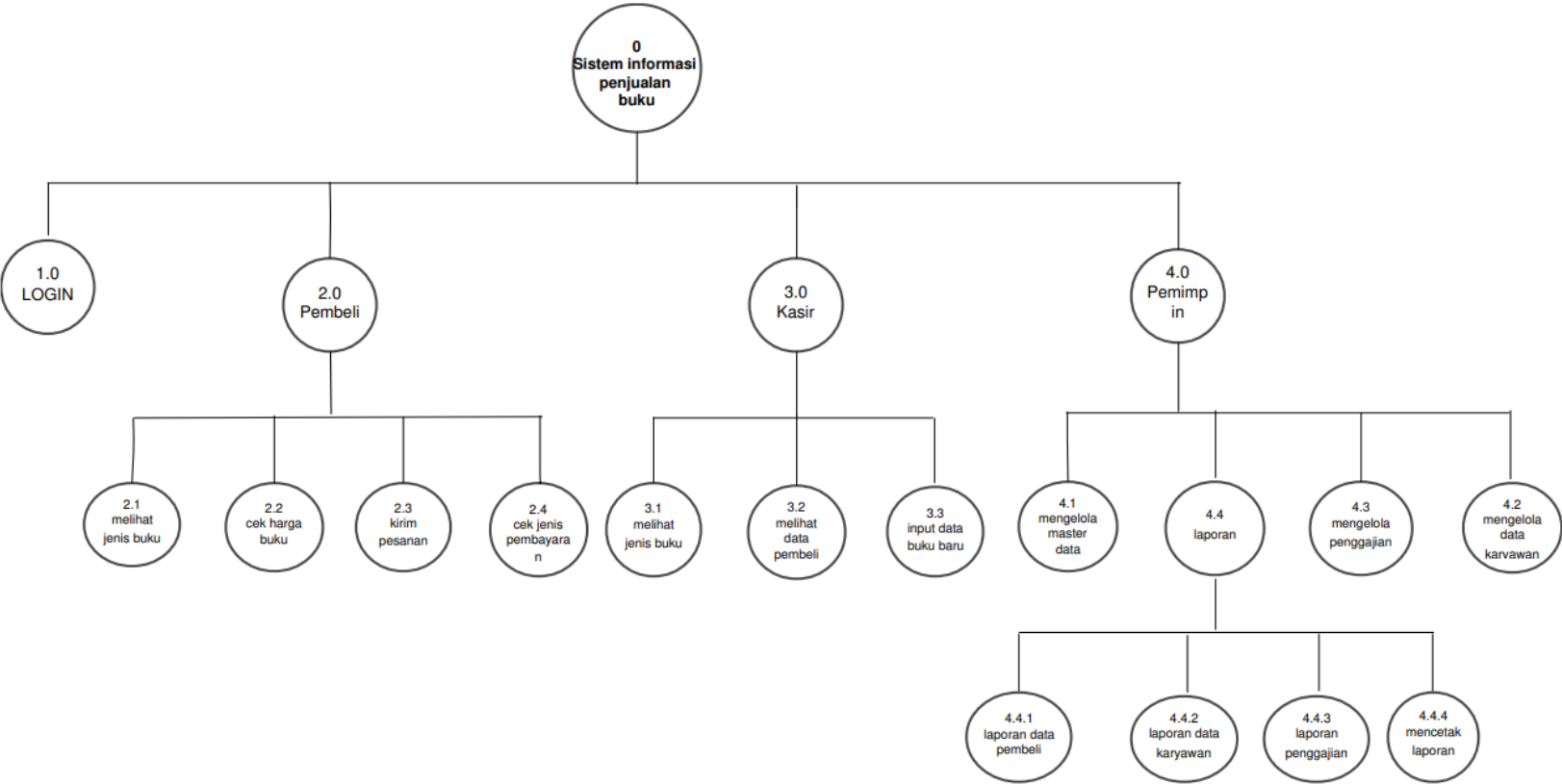
g) Komputer atau Laptop

Komputer atau Laptop digunakan sebagai device untuk mengelola semua yang harus dikerjakan dalam projek ini.

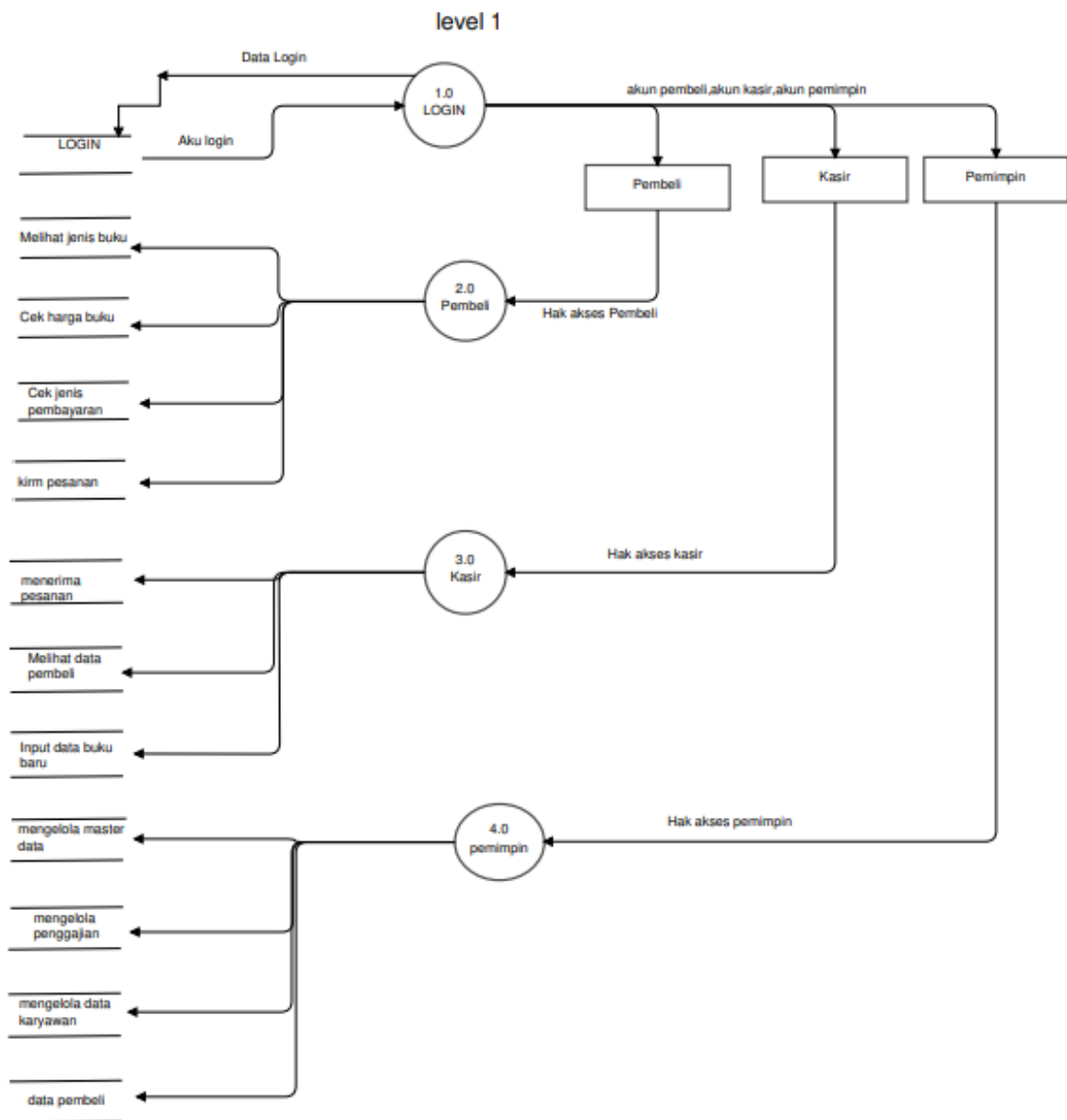
h) WhatsApp

WhatsApp digunakan untuk berkomunikasi dalam tim untuk merencanakan apa yang harus dilakukan selanjutnya.

Diagram DFD (Data Flow Diagram)

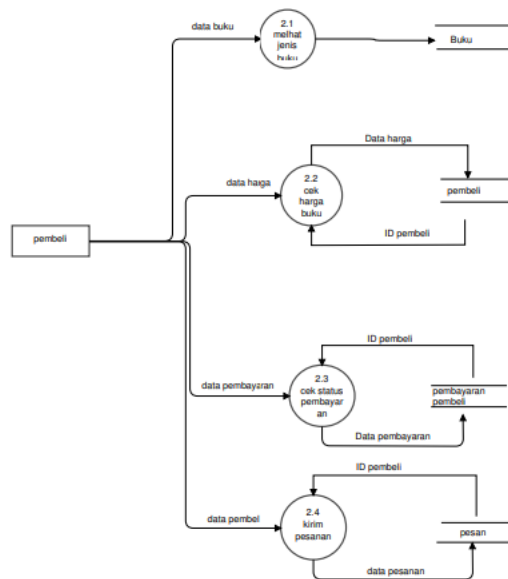


Gambar 1. DFD Level 0

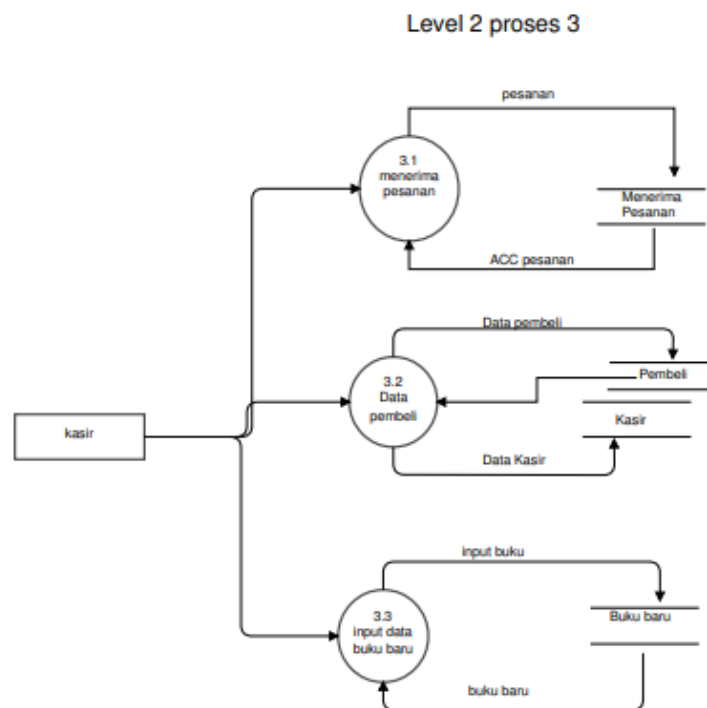


Gambar 2. DFD Level 1

level 2 proses 2

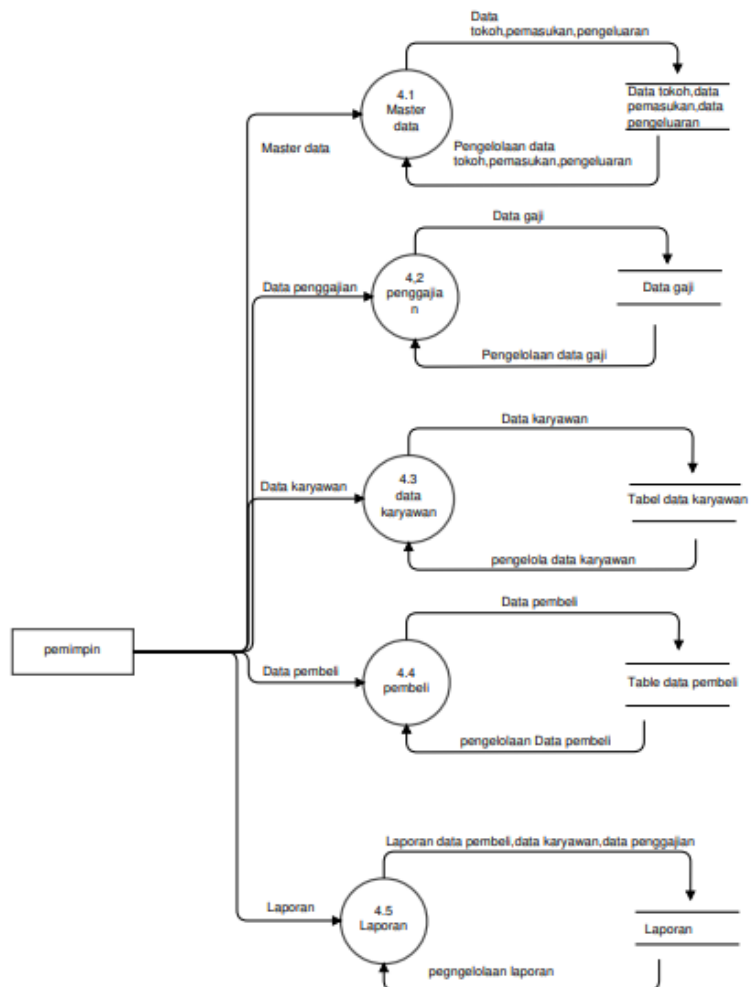


Gambar 3. DFD Level 2 Proses 2



Gambar 4. DFD Level 2 Proses 3

level 2 proses 4



Gambar 5. DFD Level 2 Proses

Link repo : <https://github.com/MooSkuy/Desain-dan-Pengembangan-Perangkat-Lunak-Book-Store.git>