**DESAIN DAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BOOKS STORE**

**5200411147 - R Rafa Athar Syah**

**5200411189 -Fitriani Ramadhani**

**5200411193 – Pramadika Egamo**

**5200411195 - Yesi Nurhana Dalimunthe**

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet membuat meluasnya menggunakan situs perkembangan lebih maju. Perangkat lunak ini merupakan salah satu teknologi internet yang digunakan untuk memproses informasi. Saat ini banyak perangkat lunak, mulai dari e-commerce, forum, organisasi, dll. Perangkat lunak ini akan sangat membantu dalam memperoleh informasi. Untuk kepentingan publikasi toko buku harus mampu memberikan informasi yang cepat dan kualitas, sehingga pembeli dapat dengan mudah dan nyaman untuk mendapatkan buku yang mereka inginkan. Selain toko buku online, akan berguna juga dalam kampanye media dan juga untuk meningkatkan pendapatan. Tujuan dari perangkat lunak ini sebagai media informasi terkomputerisasi untuk memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi.

Karena dilihat pada situasi seperti sekarangpada masa pandemi banyak beberapa toko yang terpaksa dihentikan operasinya termasuk juga perpustakaan, dan itu sangat berdampak pada peminat baca, dengan adanya perangkat lunak ini bisa mempermudah pembaca untuk meninjau jenis buku yang di publikan oleh penulis tanpa harus mendatangi langsung bookstorenya.

**Analisis System Desain Pengembangan perangkat lunak BookStore**

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.

1. **Rumusan masalah system**

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

1. Menentukan beberapa langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan aplikasi system BookStore
2. Aplikasi manual seperti nota dan buku catatan stok barang tidak menjamin ketelitian dan keefektifan dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan
3. Apa yang dilakukan untuk membangun dan merancang system penjualan buku secara online agar transaksi pembelian lebih mudah dan cepat?
4. **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 mengasilkan rumusan masalah pemakai, sebagai berikut:

* Apakah kita perlu menggunakan kartu perpustakaan?
* Bagaimana cara membuat kartu perpustaakaan?

1. **Alat bantu yang dipakai**

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

1. Github

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

1. Zoom

Zoom digunakan untuk komunikasi bersama tim dalam mengerjakan projek ini.

1. Word

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

1. Visual Studio Code

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

1. MySql

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

1. Xampp

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

1. Komputer atau Laptop

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

1. WhatsApp

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

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