**Aplikasi Pencatat Pendistribusian Barang**

**Diajukan untuk memenuhi tugas UTS Peraktikum Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut**

*https://github.com/rivalputrayusni/Project*

****

Disusun Oleh :

Rival Putra Yusni 1137050190

IF-B

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG**

**2015 M / 1437 H**

# Latar Belakang

Manajemen yang baik sangat diperlukan bagi suatu perusahaan, dengan manajemen yang baik masuk atau keluarnya suatu barang akan dapat di pertangung jawabkan, dengan menggunakan cara manual, tentu akan sulit untuk mengatur stok barang barang masuk dan barang yang keluar, pasti akan sangat besar terjadinya peluang *human eror*, semisal lupa stok barang yang ada, salah memasukan harga, lupa menulis salah satu barang yang keluar, di sisi lain adanya keterbatasan ingatan manusia seperti lupa harga modal atau harga dari gudang ke toko (agen).

Dengan adanya kemajuan teknologi, semua pekrjaan yang menyangkut manajemen banyak dikerjakan dengan komputer, karena komputer tidak pernah lupa dan cepat atau lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya masalah tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu perangkat lunak (software) yang dapat mempermudah pengguna me *manage* stok barang yang ada.

Berdasarkan hasil pengamaan yang telah dilakukan, dalam proses pencatatan barang keluar kurang efektif dari pihak kariyawan dan sering menyebabkan kesalahan dalam penulisan kode atau harga barang.

# Rumusan Masalah

Dengan adanya masalah tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu perangkat lunak (software) yang dapat mempermudah pengguna me *manage* stok barang yang ada.

Berdasarkan hasil pengamaan yang telah dilakukan, dalam proses pencatatan barang keluar kurang efektif dari pihak kariyawan dan sering menyebabkan kesalahan dalam penulisan kode atau harga barang.

Setelah kami mempelajari dan menganalisa system yang ada pada PD Aldi Kids, muncul permasalahan yang terjadi antara lain yaitu :

* Tidak dicatatnya stok barang yang ada sehingga ketika mengambil barang tidak diketahui apakah barang yang diingikan masih ada atau tidak.
* Pencatatan barang yang diambil suatu agen ditulis dalam satu nota sehingga kemungkinan kesalahan penulisan nota cukup besar.
* Pencatatan pengambilan barang masih dilakukan secara manual sehingga memakan waktu yang lama (tidak efisien).
* Tidak adanya harga yang dicantumkan pada barang, harga barang dikethui melalui konfirmasi pada kariyawan gudang sehinga kariyawan gudang harus hafal semua harga barang.

# Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penulisan ini yaitu melakukan rancangan aplikasi Mencatat Pendistribusian barang dari gudang ke agen secara terkomputerisasi.

Tujuan penulisan ini :

* Mencatat stok barang dan harga barang yang ada.
* Mencatat pengambilan barang dengan kode barang, sehingga pengguna tidak harus mencatat nama dan harga barang, cukup dengan memasukan kode barang saja, maka akan muncul nama dan harga barang yang diambil dari database stok dan harga barang.
* Dapat melihat harga modal dengan hanya memasukan kode barang langsung muncul nama dan harga barang sehingga lebih efisien.

# Batasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan mengingat luasnya cakupan dalam pemanfaatan teknologi di bidang perdagangan, maka dalam hal ini membatasi pembahasan pada hanya pendistribusian barang dari gudang kea gen saja, karna kurang efektif dan efisiennya pencatatan barang tersebut.

Penulis membatasi penulisan program ini penulis membatasi pembahasan hanya pada :

* Penginputan stok dan harga barang barang.
* Pencatatan barang secara otomatis.

# Pencarian harga barang.

# Deskripsi Perangkat Lunkak

## Deskripsi Umum

Aplikasi Pencatat Pendisribusian Barang PD Aldi kids merupakan aplikasi berbasis desktop yang dapat di operasikan di PC yang diperuntukan pada pegawai atau admin operator dalam melakukan administrasi yang sudah bisa ditangani oleh system yang ada dengan fitur-fitur yang dimilikinya.

Aplikasi Pencatat Pendisribusian Barang PD Aldi kids memiliki fitur-fitur yang mampu menangani segala aktifitas administrasi pengolahan data seperti dalam melakukan memasukan data barang, melakukan transaksi, dan mencetak struk, laporan. Aplikasi Pencatat Pendisribusian Barang PD Aldi kids ini berjalan secara uptodate, cepat dan realtime.Karena pada kasus sebenarnya seperti yang kita ketahui pada Aplikasi Pencatat Pendisribusian Barang PD Aldi kids, setiap proses administrasi harus terintegrasi dengan cepat, karena admin dituntut untuk bekerja dengan cepat untuk memuaskan customer. Sistem aplikasi ini begitu mudah untuk digunakan, karena design UI (User Interface) yang mudah dioperasikan oleh admin atau operator.

## Pengguna

| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke aplikasi** |
| --- | --- | --- |
| Karyawan | 1. Mengelola data barang 2. Melakukan proses transaksi 3. Mencetak struk | Menambah stok barang baru atau yang suadah ada.  Transaksi  Mencetak struk |

# Requirement

## Functional Requirement

| **ID** | **Kebutuhan** | **Penjelasan** |
| --- | --- | --- |
| FR-001 | Memilih nama toko | Operator memilih nama toko yang akan mengambil barang |
| FR-002 | Memilih barang | Operator akan memasukan barang yang sudah dipilih |
| FR-003 | Mencetak struk | Operator melakukan pencatakan struk transaksi setelah pencatatan selesai |
| FR-004 | Mengelola stok barang | Operator melakukan pengolahan data barang antara lain penambahan stok barang yang sudah ada atau menambah stok barang yang baru |

## Non Functional Requirement

| **ID** | **Parameter** | **Kebutuhan** |
| --- | --- | --- |
| NFR-001 | Availability | Beroperasi selama 7 hari perminggu dan 24 jam nonstop |
| NFR-002 | Reliability | Kegagalan 10% |
| NFR-003 | Ergonomy | Memudahkan user atau pembeli sehingga tidak takut tutup untuk mengakses atau membeli barang |
| NFR-004 | Portability | Khusus untuk windows 7, 8, 8.1 |
| NFR-005 | Memory | Untuk Media penyimpanan bisa menggunakan flashdisk dan memory micro Sd |
| NFR-006 | Response time | Aplikasi harus mampu mencetak struk setelah selesai pengopersaian dalam waktu 10 detik |
| NFR-007 | Safety | N/A |
| NFR-008 | Security | N/A |
| NFR-009 | Others 2: Bahasa komunikasi | Tanya jawab bisa menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris |
| NFR-010 |  | Setiap layar harus menampilkan logo perusahaan dan juga menampilkannya dalam struk, dan laporan. |

# Usecase

## Usecase Diagram

## 

## Definisi Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Actor | Deskripsi |
| 1 | Pelanggan | Aktor ini memounyai wewenang untuk melakukan pembelin dari produk atau barang yang sudah tersedia |
| 2 | Karyawan | Aktor ini mempunyai wewenang mengolah data barang baik itu menghapus, menambah, mengubah dan lain-lain. |

## Skenario Usecase

Nama Use case : Pilih dan Pesan Brang

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan dapat memilih barang yang telah tersedia

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| * Menginput pesanan atau pilihan barang | * Menerima pesanan pelanggan |

Nama Use case : Cek stok barang

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan mendapatkan konfirmasi barang yang telah dipesan

|  |  |
| --- | --- |
| System | Pelanggan |
| * Memberikan konfirmasi pesanan yang diterima, apakah barang yang dipesan tersedia atau tidak | * Mendapat konfirmasi barang yang dipesan |

Nama Use case : Bayar Pesanan

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan dapat melakukan pembayaran terhadap barang yang telah dibeli

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| * Membayar barang yang sudah dibeli | * Mengkalkulasi pembayaran |

Nama Use case : Tampilkan total pesanan

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Sistem dapat menampilkan pesanan yang telah dipilih

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| * Pelanggan dapat melihat total pembelanjaan | * Menampilkan total pesanan pelanggan |

Nama Use case : Olah data barang

Aktor : Karyawan

Tujuan : Karyawan dapat mengolah data barang seperti menambah barang baru atau menambah stok barang yang sudah ada, dan lain-lain

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| * Menginputkan data barang baru, mengupdate data barang yang sudah ada, menghapus data barang yang tidak digunakan. | * Update database data\_barang |

# Class Diagram

