

**PROPOSAL MATA KULIAH REKAYASA PERANGKAT LUNAK:  
*CAPSTONE PROJECT***

**“PENGEMBANGAN WEB: ANJAMAN”**



**Disusun oleh:**

**TIM A**

**SI-43-06**

<b>Andreina Aliraihan Sudra</b>	<b>(1202194105)</b>
<b>Alfa Safira</b>	<b>(1202194346)</b>
<b>Annisa Risma Aqilah</b>	<b>(1202190052)</b>
<b>Sarah Thoharhatunissa</b>	<b>(1202190319)</b>
<b>Virda Amelia Putri</b>	<b>(1202194139)</b>
<b>Wisal Altafvian Deanis Ananta</b>	<b>(1202194033)</b>

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG**

**2022**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>2</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>3</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>4</b>
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pembuatan Website	5
1.4 Manfaat Website	5
<b>BAB II</b>	<b>5</b>
<b>ANALISA PERANCANGAN SISTEM</b>	<b>5</b>
2.1 User Stories	5
2.2 Product Backlog	6
2.3 Sprint Planning	7
2.4 Use Case Diagram	8
2.4 Sequence Diagram	9
<b>BAB III</b>	<b>10</b>
<b>PENUTUP</b>	<b>10</b>
3.1 Kesimpulan	10

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, nikmat serta karunia-Nya yang tak ternilai dan tak dapat dihitung sehingga kami bisa menyusun dan menyelesaikan laporan ini. Laporan yang berjudul “Laporan Tugas Besar Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak” ini disusun untuk memenuhi tugas Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. Tidak lupa juga kami ucapkan Terimakasih kepada Dosen mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak kami yaitu Bapak Fanda yang telah memberikan dukungan dan kepercayaan yang begitu besar kepada kami, sehingga kami mendapatkan banyak saran, dorongan dan bimbingan.serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang mendukung terselesaikannya laporan ini.

Harapan kami, semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembacanya, untuk ke depannya sehingga dapat diperbaiki lagi. Adapun, penyusunan laporan ini kiranya masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam makalah ini. Kami pun berharap pembaca laporan ini dapat memberikan kritik dan sarannya kepada kami agar di kemudian hari kami bisa membuat makalah yang lebih sempurna lagi. Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada segala pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas bantuannya dalam penyusunan laporan ini.

Bandung, 12 April 2022

Tim Penyusun Tim A

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki banyak sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakatnya. Tidak sedikit jumlah sumber daya yang dapat dimanfaatkan seperti kayu, batu bara, gas alam, bahkan lahan gambut. Salah satu lahan gambut terluas di Indonesia terletak di Pulau Sumatera, tepatnya di Provinsi Sumatera Selatan, dengan luas lahan sebesar 1,3 juta hektar. Lahan gambut banyak dikenal sebagai lahan yang tidak produktif. Dilansir dari Balai Penelitian Tanah di Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian, lahan gambut memiliki tingkat kesuburan yang rendah karena kandungan unsur haranya yang rendah dan mengandung beragam asam-asam organik yang bersifat racun bagi tanaman. Hal tersebut berakibat dengan terjadinya alih fungsi lahan gambut ke perkebunan atau pembangunan infrastruktur.

Walau dikenal sebagai tanah yang tidak produktif, lahan gambut dapat dimanfaatkan sebagai sumber dari produksi kerajinan tangan berupa anyaman. Lahan gambut di Sumatera banyak dihiasi dengan tanaman purun yang memiliki potensi untuk diolah menjadi bahan dasar kerajinan tangan anyaman dengan nilai ekonomi yang tinggi sebagai sumber pencaharian alternatif bagi masyarakat sekitar.

Anyaman dapat dimanfaatkan sebagai solusi ramah lingkungan bagi masyarakat internasional. Saat ini, kendala yang dirasakan oleh pengrajin anyaman di Sumatera adalah terbatasnya ketersediaan pasar untuk menjual kerajinan mereka dan perlunya edukasi bagi masyarakat untuk membangun Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) desa. Sebagai solusi, maka perlu diadakan dua hal berikut: pengembangan UMKM desa dan pemasaran produk anyaman secara *online*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis perancangan sistem dari aplikasi berbasis website Anjaman yang terfokus pada pengembangan website penjualan online?
2. Bagaimana rancangan keseluruhan fitur dari aplikasi berbasis website Anjaman?

### 1.3 Tujuan Pembuatan Website

Tujuan pembuatan website ini adalah untuk:

1. Membuat suatu sistem aplikasi berbasis website untuk proses penjualan produk anyaman
2. Membuat media promosi produk Anyaman.
3. Membuat layanan baru untuk menambah daya tarik terhadap produk yang ada di website Anyaman.
4. Membuat wadah untuk memudahkan pelanggan dalam membeli produk anyaman.

### 1.4 Manfaat Website

Manfaat pembuatan website ini adalah untuk:

1. Sebagai media promosi produk anyaman
2. Sebagai media pengelola pemesanan
3. Sebagai penyediaan layanan pemesanan
4. Sebagai wadah yang dapat memudahkan customer dalam pembelian produk anyaman.

## BAB II

### ANALISA PERANCANGAN SISTEM

#### 2.1 User Stories

##### - Administrator

Admin merupakan pengguna website yang dapat mengelola atau memvalidasi akun user, memproses transaksi yang dilakukan oleh user, dan mengelola pembayaran yang dilakukan oleh user.



## - User/Customer

User dari aplikasi website ini adalah pengguna yang melakukan transaksi seperti melakukan pembelian dan pembayaran dari produk anyaman yang ada pada halaman website.



## 2.2 Product Backlog

Dalam Product Backlog ini terbagi menjadi bagian must have yang berarti penting untuk dikembangkan, Nice to have yang berarti bagus untuk dikembangkan dan tidak penting tetapi bisa ditambahkan.



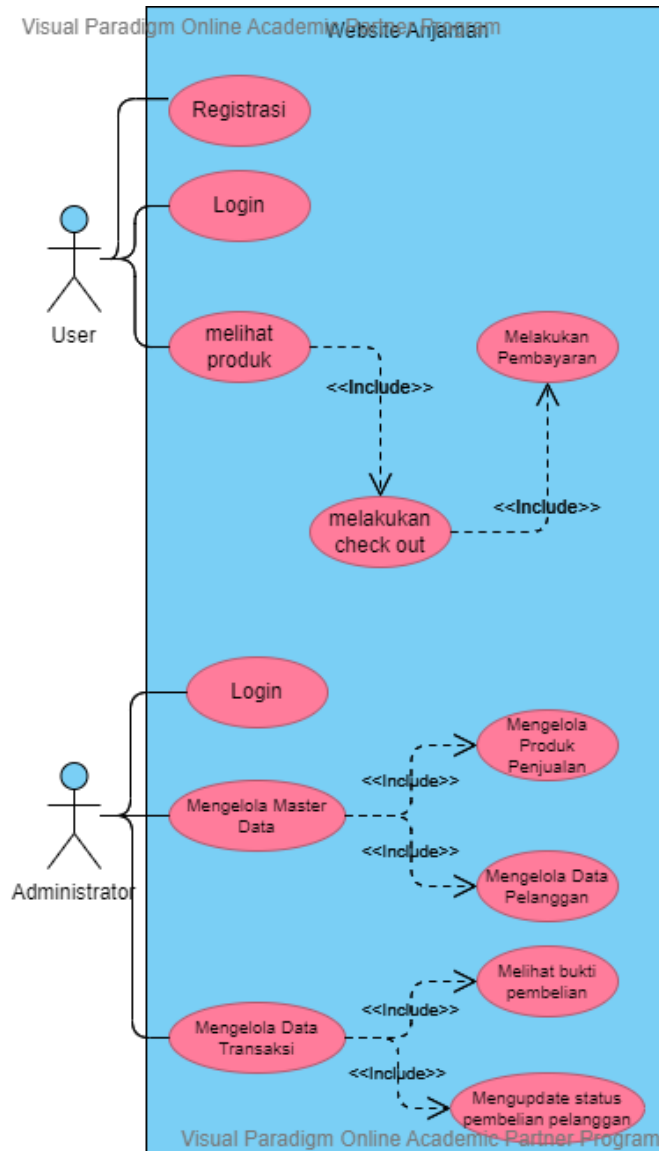
## 2.3 Sprint Planning

Terbagi menjadi 3 Sprint dengan Role sebagai Administrator dan User.Customer

Administrator	User/Customer
<b>SPRINT 1</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dashboard Admin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Home Page</li> <li>- Halaman Login dan Register</li> <li>- Market User</li> <li>- Detail Product</li> <li>- Keranjang Pembelian</li> </ul>
<b>SPRINT 2</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Edit Market</li> <li>- Status Progres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman Checkout</li> <li>- Status Progres</li> <li>- Testimoni</li> </ul>
<b>SPRINT 3</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kritik dan Saran</li> <li>- Best Seller</li> <li>- Finishing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi Usaha</li> <li>- Our Team</li> <li>- Finishing</li> </ul>

## 2.4 Use Case Diagram

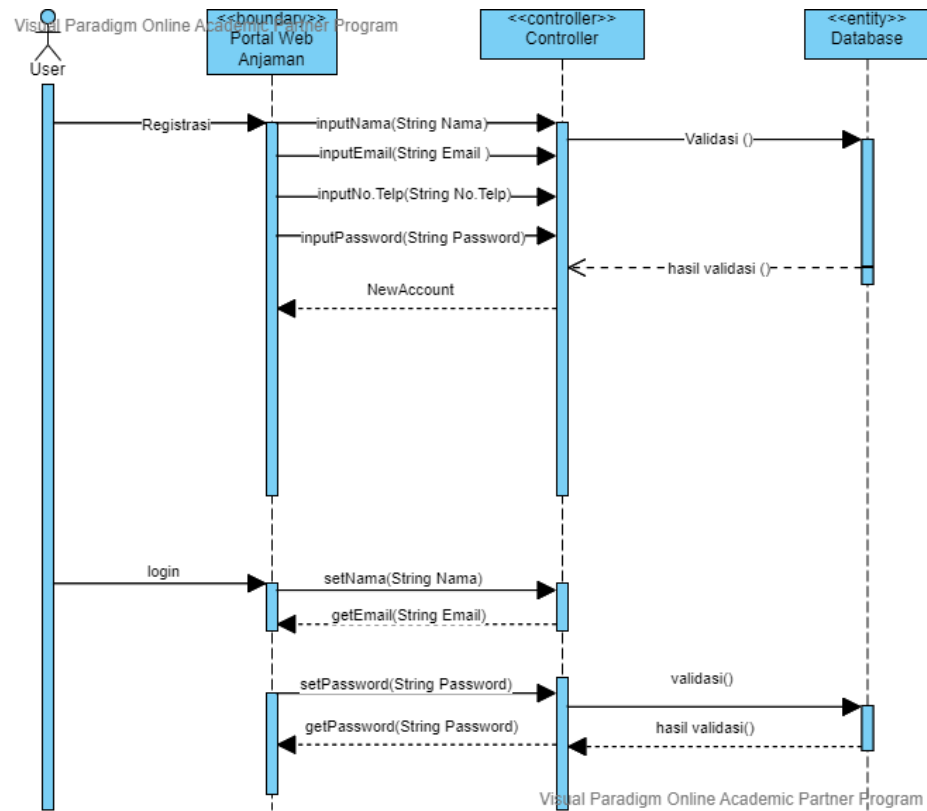
Dalam perancangan sistem, *Use Case Diagram* digunakan untuk melihat fungsionalitas sistem seperti aktor yang terlibat, fungsi sistem yang tersedia serta keterlibatan antara aktor dan fungsi sistem yang ada. Pada gambar dibawah ini merupakan *use case diagram* yang dirancang untuk menggambarkan kebutuhan fungsional sistem dari masing-masing *requirement* yang ada pada *website* Anjaman yang digambarkan secara global.



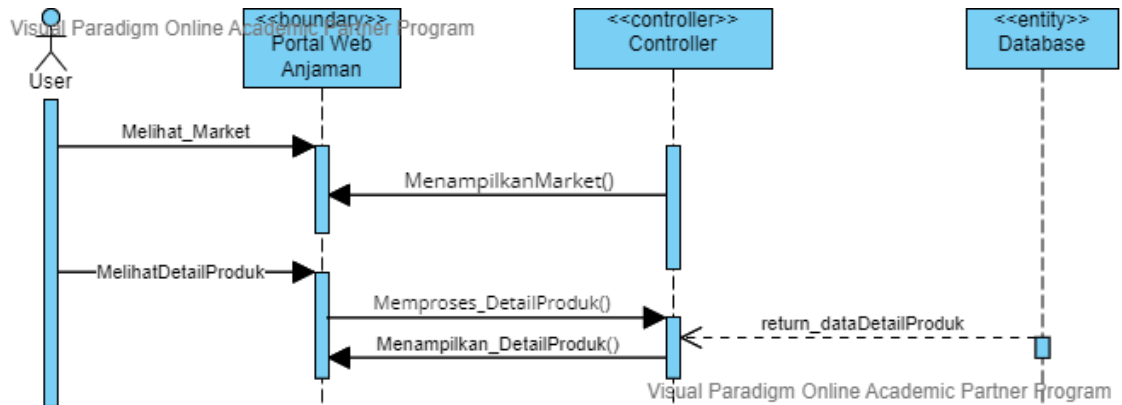


## 2.4 Sequence Diagram

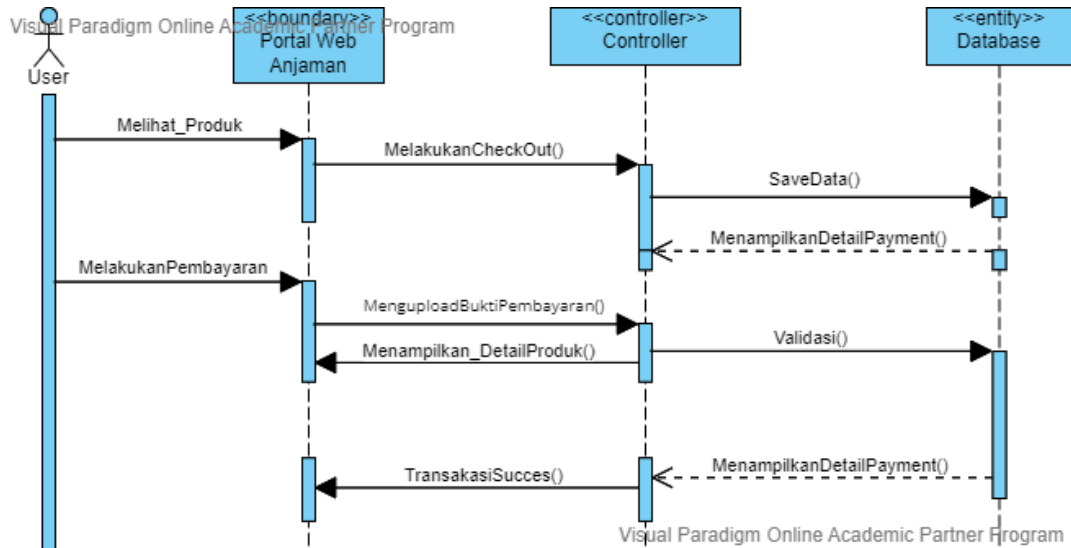
- Melakukan Registrasi dan Login



- Melihat Market dan Melihat Detail Produk



- Melakukan Pemesanan dan Transaksi



## BAB III

## PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

Pengembangan website ini akan memudahkan pengakses website baik itu konsumen maupun user untuk memperoleh informasi terkait produk-produk kerajinan yang dihasilkan dari lahan yang ada di Sumatera, serta memfasilitasi penjual untuk memberikan layanannya kepada konsumen dalam melakukan pembelian produk hasil anyaman.

Link

Figma : <https://www.figma.com/file/XVXJo7A4bgcGBXv2GJhFBX/RPL-TIM-A?node-id=0%3A1>

Miro : [https://miro.com/app/board/uXjVOC6H8KQ=](https://miro.com/app/board/uXjVOC6H8KQ=/)