

SKPL-XXXX

## SPEKIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

### Online Store Digital Records

untuk:

Rumah Gamis Kamila

Dipersiapkan oleh:

Muhammad Tsaqif Ammar (1301194222)

Alif Adwitiya Pratama (1301190465)

Ivan Ryansyach (1301194150)


Wana Ardilah Iwan (1301194522)

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS <b>Telkom</b>	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-xxx		33
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan.....</b>	<b>1</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan.....</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Pendahuluan .....</b>	<b>4</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	4
1.2 Konvensi Dokumen.....	4
1.3 Cakupan Produk.....	5
1.4 Referensi.....	5
<b>2. Overall Description.....</b>	<b>6</b>
2.1 Perspektif Produk.....	6
2.2 Fungsi Produk.....	6
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna .....	8
2.4 Lingkungan Operasi .....	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi.....	8
2.6 Dokumentasi Pengguna .....	9
2.7 Asumsi dan Dependensi .....	9
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal.....</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna .....	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	17
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak .....	17
3.4 Antarmuka Komunikasi.....	17
<b>4. Fitur Sistem.....</b>	<b>17</b>
4.1 Input Barang Baru.....	20
4.1.1 Deskripsi:.....	20
4.1.2 Trigger:.....	20
4.1.3 Input: .....	20
4.1.4 Output:.....	20
4.1.5 Skenario Utama: .....	20
4.1.6 Skenario eksepsional 1: .....	21
4.2 Input Barang Terjual .....	21
4.2.1 Deskripsi:.....	21
4.2.2 Trigger:.....	21
4.2.3 Input: .....	21
4.2.4 Output:.....	21
4.2.5 Skenario Utama: .....	21
4.2.6 Skenario eksepsional 1: .....	22
4.3 Input Biaya Operasional .....	22
4.3.1 Deskripsi:.....	22
4.3.2 Trigger:.....	22
4.3.3 Input: .....	23
4.3.4 Output:.....	23
4.3.5 Skenario Utama: .....	23
4.3.6 Skenario eksepsional 1: .....	23
4.4 Laporan Sisa Stok Barang .....	24
4.4.1 Deskripsi:.....	24
4.4.2 Trigger:.....	24
4.4.3 Input: .....	24
4.4.4 Output:.....	24
4.4.5 Skenario Utama: .....	24

4.4.6	Skenario eksepsional 1: .....	25
4.5	Laporan Penjualan Barang.....	25
4.5.1	Deskripsi:.....	25
4.5.2	Trigger:.....	25
4.5.3	Input: .....	25
4.5.4	Output:.....	25
4.5.5	Skenario Utama: .....	26
4.5.6	Skenario eksepsional 1: .....	26
4.6	Laporan Keuntungan Penjualan Kotor .....	26
4.6.1	Deskripsi:.....	26
4.6.2	Trigger:.....	27
4.6.3	Input: .....	27
4.6.4	Output:.....	27
4.6.5	Skenario Utama: .....	27
4.6.6	Skenario eksepsional 1: .....	27
4.7	Laporan Keuntungan Penjualan Bersih .....	28
4.7.1	Deskripsi:.....	28
4.7.2	Trigger:.....	28
4.7.3	Input: .....	28
4.7.4	Output:.....	28
4.7.5	Skenario Utama: .....	29
4.7.6	Skenario eksepsional 1: .....	29
<b>5.</b>	<b>Requirements Nonfungsional .....</b>	<b>30</b>
5.1	Atribut Kualitas.....	30
5.2	Requirements Legal.....	30
<b>Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar.....</b>		<b>30</b>

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen berikut bertujuan untuk mendeskripsikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Online Store Digital Records. Pada bagian-bagian selanjutnya akan dijelaskan tujuan maupun fitur dari aplikasi, antarmuka yang digunakan, guna dari perangkat lunak serta batasan-batasan yang ditetapkan dimana aplikasi tersebut akan beroperasi. Dokumen ini nantinya akan ditujukan untuk para pengguna perangkat lunak maupun para pengembang aplikasi.

## 1.2 Konvensi Dokumen

Dokumen ini dibuat berdasarkan template IEEE untuk persyaratan sistem dokumen spesifikasi.

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 4 dari 33</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

### 1.3 Cakupan Produk

Aplikasi Online Store Digital Records merupakan aplikasi yang digunakan untuk mendukung pemilik bisnis seperti Rumah Gamis Kamila. Pengguna nantinya dapat melakukan penambahan data dan melihat laporan yang dihasilkan oleh data-data tersebut secara mendetail. Visualisasi data akan diberikan dalam bentuk tabel maupun grafik berwarna untuk memperjelas keterhubungan antar data. Dari visualisasi tersebut diharapkan nantinya dapat mempermudah pengguna melakukan evaluasi dari bisnis yang dimiliki sehingga dapat mengembangkan dan melakukan manajemen bisnis yang dimiliki secara lebih akurat.

Aplikasi ini nantinya hanya dapat diakses oleh kalangan terbatas, serta data-data dan laporan yang tersimpan didalam aplikasi hanya dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna yang telah terdaftar didalam sistem. Aplikasi ini merupakan sistem untuk melakukan pencatatan arus keuangan dan inventaris stok barang yang dapat digunakan dalam bidang jual beli barang.

### 1.4 Referensi

Karl Eugene Wiegers and J. Beatty, *Software Requirements*. Redmond, Washington: Microsoft Press, 2015.

J. Dick, E. Hull, and K. Jackson, *Requirements Engineering*. Cham: Springer International Publishing, 2017.

Klaus Pohl and C. Rupp, *Requirements Engineering Fundamentals: a Study Guide for the Certified Professional for Requirements Engineering Exam ; Foundation Level - IREB Compliant*. Santa Barbara, Calif.: Rocky Nook, 2015.

P. Bourque, R. E. Fairley, and Ieee Computer Society, *SWEBOK : Guide to the Software Engineering Body of Knowledge*. Los Alamitos, Ca: Ieee Computer Society, 2014.

Ed, T. (2019, February 2). Software requirements specification - Wikipedia.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_requirements\\_specification](https://en.wikipedia.org/wiki/Software_requirements_specification)

rick4470. (2015). rick4470/IEEE-SRS-Template: IEEE System Requirements Specification Template.  
<https://github.com/rick4470/IEEE-SRS-Tempate>

Cahyaningtyas, A., Rofiq, R. A., Ariyani, R., & Alam, A. K. (2017). SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK “PEMBANGUNAN PIRANTI LUNAK APLIKASI CITRA MART.”

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 5 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

## 2. Overall Description

### 2.1 Perspektif Produk

Online Store Digital Records dikembangkan sebagai *self-contained product* untuk Rumah Gamis Kamila yang membutuhkan sistem manajemen pencatatan arus keuangan dan inventaris stok barang. Data-data yang telah ditambahkan akan selanjutnya diproses setelah disimpan didalam *database* menjadi laporan atau *progress report*. Pengguna dapat memilih untuk melihat laporan secara langsung melalui antarmuka aplikasi, atau dari luar aplikasi dalam bentuk dokumen. Beberapa format keluaran yang didukung diantaranya ialah (PDF, XLS, XLSX, CSV, TSV, ODF), namun hanya beberapa yang mendukung laporan berupa gambar dan grafik.

Aplikasi ini merupakan produk yang berdiri sendiri serta dikembangkan secara *cross-platform* dalam sekali iterasi. Penggunaannya yaitu dengan dijalankan dari satu komputer yang disebut sebagai *server* dari dalam sebuah jaringan tertentu, lalu dari jaringan yang sama selanjutnya akan diakses secara langsung oleh perangkat apapun yang kemudian dikenal sebagai *client* asalkan telah mendukung penggunaan antarmuka aplikasi berbasis *web*.

### 2.2 Fungsi Produk

#### 2.2.1 Input Barang Baru

- Akan muncul *form* dengan kolom input.
- Owner ataupun pegawai akan menginput data barang berdasarkan *form* yang tersedia.
- Form tersebut terdiri dari tanggal (otomatis), kode barang, *supplier*, harga modal, dan jumlah barang.

#### 2.2.2 Input Barang Terjual

- Akan muncul form dengan kolom input.
- *Owner* ataupun pegawai akan menginput data barang yang telah terjual.
- *Form* tersebut terdiri dari tanggal (otomatis), kode barang, dan harga jual.
- Setiap barang yang telah terjual akan dikurangi dengan jumlah sisa stok barang.

#### 2.2.3 Input Biaya Operasional

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 6 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

- Akan muncul *form* dengan kolom input.
- Owner ataupun pegawai akan menginput data biaya operasional.
- *Form* tersebut terdiri dari tanggal (otomatis), jenis pengeluaran (misal gaji pegawai A, beli perlengkapan toko, dsb), dan biaya pengeluaran.
- Mengakumulasi keuntungan bersih.

#### 2.2.4 Laporan Sisa Stok Barang

- Laporan sisa stok barang berdasarkan tanggal.
- *Owner* ataupun pegawai akan memasukkan tanggal pengecekan stok barang.
- Maka akan muncul tabel yang berisi kode, nama barang, supplier, harga barang, dan jumlah barang-barang yang ada.

#### 2.2.5 Laporan Penjualan Barang

- Laporan penjualan barang dalam rentang waktu harian, mingguan, maupun bulanan.
- *Owner* ataupun pegawai akan memasukkan rentang waktu yang diinginkan.
- Dari rentang waktu yang dipilih akan ditampilkan tabel dengan info kode, nama, dan harga jual.
- Total penjualan ditampilkan paling bawah.

#### 2.2.6 Laporan Keuntungan Penjualan

Terdapat dua menu yaitu:

##### **Keuntungan kotor**

- Akan muncul kolom input tanggal.
- Ditampilkan tabel kode, nama, harga modal, harga jual barang, dan keuntungannya.
- Keuntungan kotor dihitung dari (Harga jual - Harga modal).

##### **Keuntungan Bersih**

- Akan muncul kolom input waktu tanggal, bulan, atau tahun tergantung pilihan pengguna.
- Ditampilkan keuntungan kotor, tabel biaya operasional, keuntungan bersih, dan grafik *cash flow* pada waktu yang dimasukkan.
- Keuntungan bersih dihitung dari mengurangi keuntungan kotor dengan biaya operasional pada waktu yang dimasukkan.



## 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

User	Tanggung jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman
Owner	Mengawasi jalannya bisnis	Dapat mengakses aplikasi dari LAN	-	-	-
	Melakukan input barang (opsional)	Dapat melihat laporan, baik dari LAN dan <i>cloud storage</i>			
Pegawai	Melakukan input barang	Dapat mengakses aplikasi dari LAN	-	-	-

## 2.4 Lingkungan Operasi

Sistem operasi dengan kapabilitas modern yang diperlukan untuk mengakses sumber daya *web*, seperti:

- Windows
- MacOS
- GNU/Linux
- BSD
- Android
- iPhone

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Online Store Digital Records merupakan aplikasi berbasis *web* yang dibangun diatas Apache HTTP Server yang menggunakan Python 3 dengan Django dan *database* SQLite. Ketiganya dipilih karena

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 8 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

memungkinkan aplikasi dikembangkan dalam jangka waktu yang singkat, kompleksitas implementasi yang tidak terlalu sulit, serta fokus utama aplikasi yang ditujukan untuk tujuan umum.

Di sisi implementasi, nantinya akan disediakan satu buah komputer utama yang fungsinya sebagai *server*. Selanjutnya *server* tersebut akan dikonfigurasi supaya aplikasi *web* yang dijalankan dapat diakses perangkat lain(*client*), namun hanya akan terbatas pada jaringan yang sama.

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

Terdapat dokumentasi yang berupa manual pengguna dan *tutorial* tersedia didalam aplikasi. (Pengguna dapat menekan tombol Bantuan dari menu)

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

Untuk *server* aplikasi akan memerlukan Apache HTTP Server, Python 3 dengan Django, dan *database* SQLite sudah terpasang dan berjalan diatas mesin. Seringkali di beberapa distribusi GNU/Linux maupun hingga BSD salah satu hingga ketiga-tiganya sudah terpasang, namun untuk pengguna di Windows atau Mac OS biasanya harus melakukan instalasi secara terpisah. Selain itu, dianjurkan pula untuk memiliki versi terbaru karena seringkali perubahan yang ada membawa peningkatan performa namun juga tetap mendukung kompatibilitas versi sebelumnya.

Dengan mengasumsikan berbagai dependensi untuk *server* telah terpasang, pada dasarnya *client* hanya akan membutuhkan perangkat untuk mengakses *web* aplikasi dengan peramban *web* terpasang dan pengetahuan tentang nama atau alamat *server* dalam jaringan.

# 3. Requirements Antarmuka Eksternal

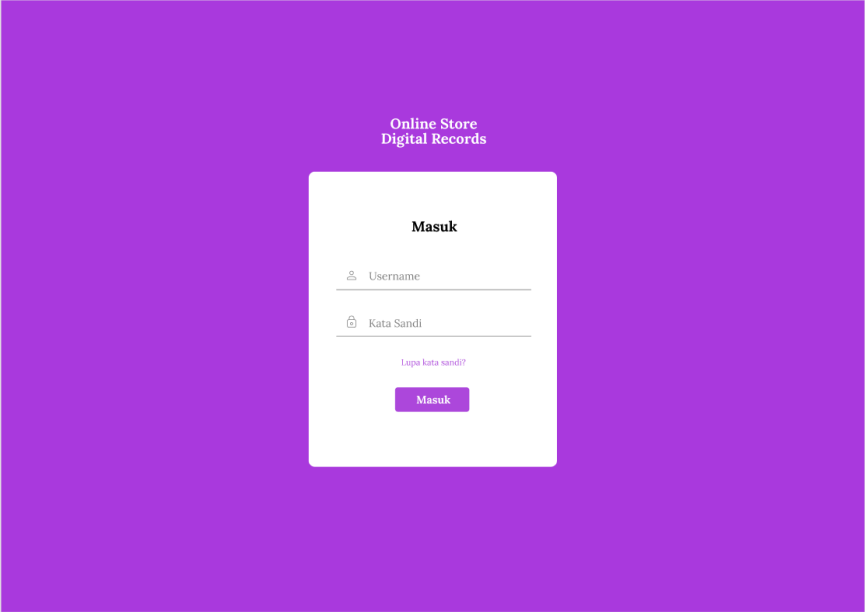
## 3.1 Antarmuka Pengguna

Pengguna dari perangkat lunak ini adalah *owner* dan pegawai dari Rumah Gamis Kamila, menggunakan antarmuka berbasis *web* maupun aplikasi, karena perangkat lunak ini hanya akan berjalan di lingkungan khusus maka tampilan perangkat lunak ini akan dibangun dengan sederhana dan mudah digunakan.

Berikut ditampilkan antarmuka pengguna pada aplikasi :

1. Halaman Login

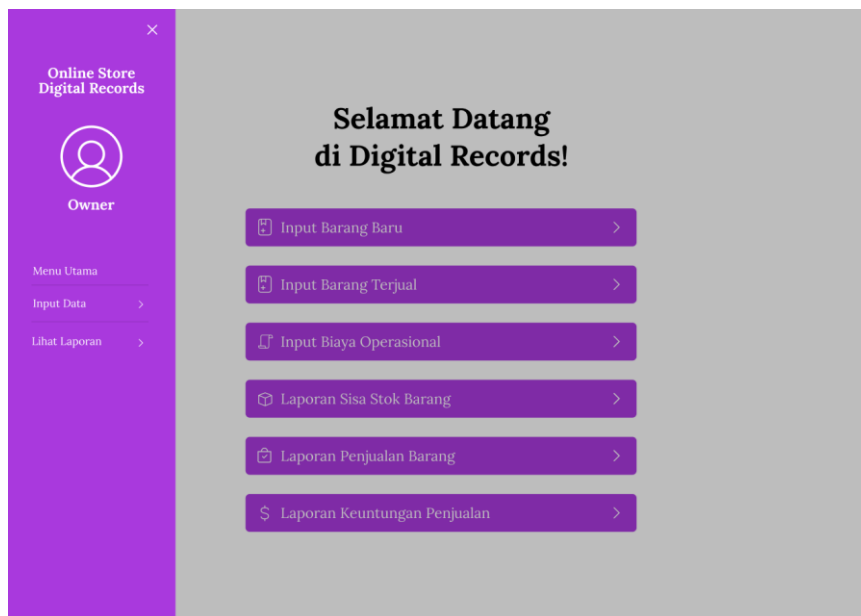
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 9 dari 33
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		



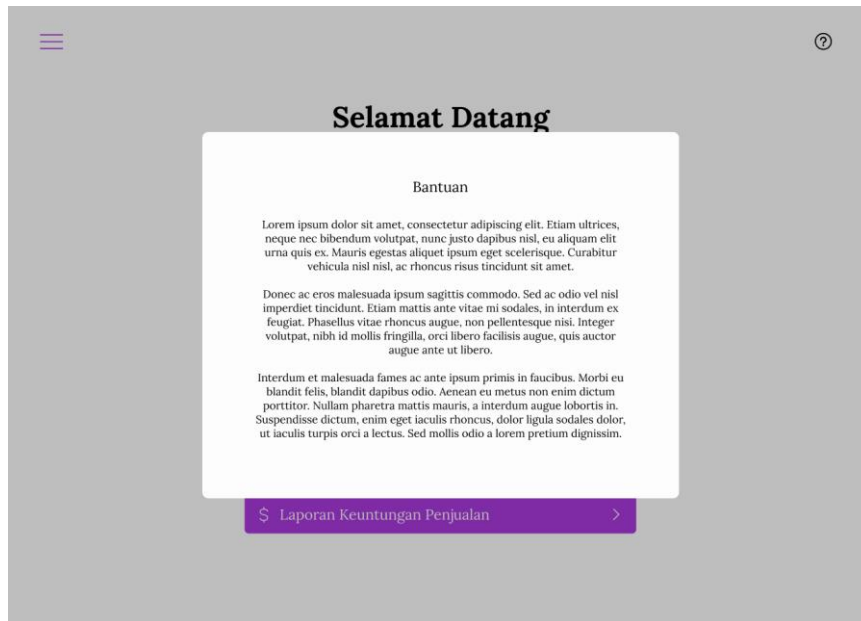
## 2. Menu Utama



## 3. Sidebar Navigasi




#### 4. Bantuan




#### 5. Input Barang Baru

The screenshot shows a web interface with a light grey background. In the top left corner, there is a purple hamburger menu icon. The main content area features a white card with the title 'Input Barang Baru' in bold black text. The card contains several input fields, each with a red asterisk indicating it is required. The fields are: 'Tanggal' (Date) with a calendar icon and the value '11/11/2002'; 'Kode Barang' (Item Code) with the value '086.1021'; 'Nama Barang' (Item Name) with the value 'Gamis Hitam Maxmara Ceruty'; 'Nama Supplier' (Supplier Name) with the value 'Grosir gamis syari medan'; 'Harga Modal (Rp)' (Unit Price) with the value '100.000'; and 'Jumlah Barang' (Quantity) with the value '2'. Below the input fields, there is a purple button with the text 'Tambahkan Barang' (Add Item). In the bottom left corner of the page, there is a purple link with the text '< Menu Utama'.

## 6. Input Barang Terjual



### Input Barang Terjual

Tanggal<sup>\*</sup>  
 11/11/2002


Kode Barang<sup>\*</sup>  
cth : 086.1021

Harga Jual (Rp)<sup>\*</sup>  
cth : 120.000


Tambahkan

[< Menu Utama](#)

## 7. Input Barang Operasioanal




### Laporan Sisa Stok Barang

Tanggal<sup>\*</sup>  
 11/11/2002


Cek Stok

Kode	Nama	Supplier	Harga	Jumlah
001.00	Gamis X	Supplier A	130.000	2
002.00	Makenu Y	Supplier B	125.000	1
002.01	Jilbab Z	Supplier B	50.000	4
003.01	Jilbab A	Supplier C	55.000	3
005.03	Gamis Y	Supplier E	130.000	2
008.02	Fullset G	Supplier H	170.000	1
009.02	Rok A	Supplier I	60.000	3
010.00	Gamis B	Supplier J	135.000	2
010.02	Makenu E	Supplier J	115.000	2



[< Menu Utama](#)

 2 3 > Terakhir

## 8. Laporan Penjualan Barang



### Laporan Penjualan Barang

Tanggal Awal  11/11/2020 — Tanggal Akhir  18/11/2020

Cek

Total Penjualan : Rp. 1.325.000

Kode	Nama	Harga Jual
001.00	Gamis X	130.000
002.00	Mukena Y	125.000
002.01	Jilbab Z	50.000
003.01	Jilbab A	55.000
005.03	Gamis Y	130.000
008.02	Fullset G	170.000
009.02	Bok A	60.000
010.00	Gamis B	135.000
010.02	Mukena E	115.000

[< Menu Utama](#)


1

2


3

> Terakhir

## 9. Menu Laporan Keuntungan Penjualan



### Laporan Keuntungan Penjualan



Keuntungan Kotor

Lihat




Keuntungan Bersih

Lihat


[< Menu Utama](#)

## 10. Laporan Keuntungan Penjualan Kotor



### Laporan Keuntungan Penjualan Kotor

Tanggal <sup>\*</sup>

 11/11/2020

Cek


Total Keuntungan Kotor : Rp. 300.000

Kode	Nama	Harga Modal	Harga Jual	Keuntungan
001.00	Gamis X	110.000	130.000	20.000
002.00	Mukena Y	120.000	125.000	5.000
002.01	Jilbab Z	40.000	50.000	10.000
003.01	Jilbab A	45.000	55.000	10.000
005.03	Gamis Y	110.000	130.000	20.000
008.02	Fullset G	145.000	170.000	250.000
009.02	Rok A	55.000	60.000	5.000
010.00	Gamis B	125.000	135.000	10.000
010.02	Mukena E	110.000	115.000	5.000

< Menu Utama

1 2 3 > Terakhir


## 11. Laporan Keuntungan Penjualan Bersih Harian




### Laporan Keuntungan Penjualan Bersih

Harian Bulanan Tahunan

Tanggal <sup>\*</sup>

 11/11/2020

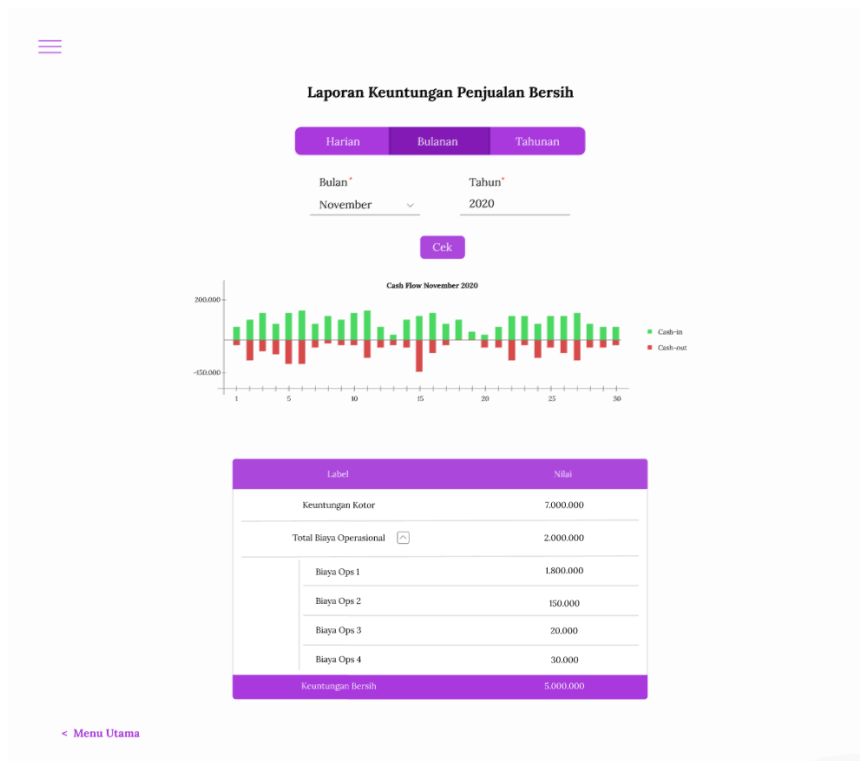
Cek

Label	Nilai
Keuntungan Kotor	200.000
Total Biaya Operasional 	60.000
Biaya Ops 1	20.000
Biaya Ops 2	10.000
Biaya Ops 3	20.000
Biaya Ops 4	10.000
Keuntungan Bersih	140.000

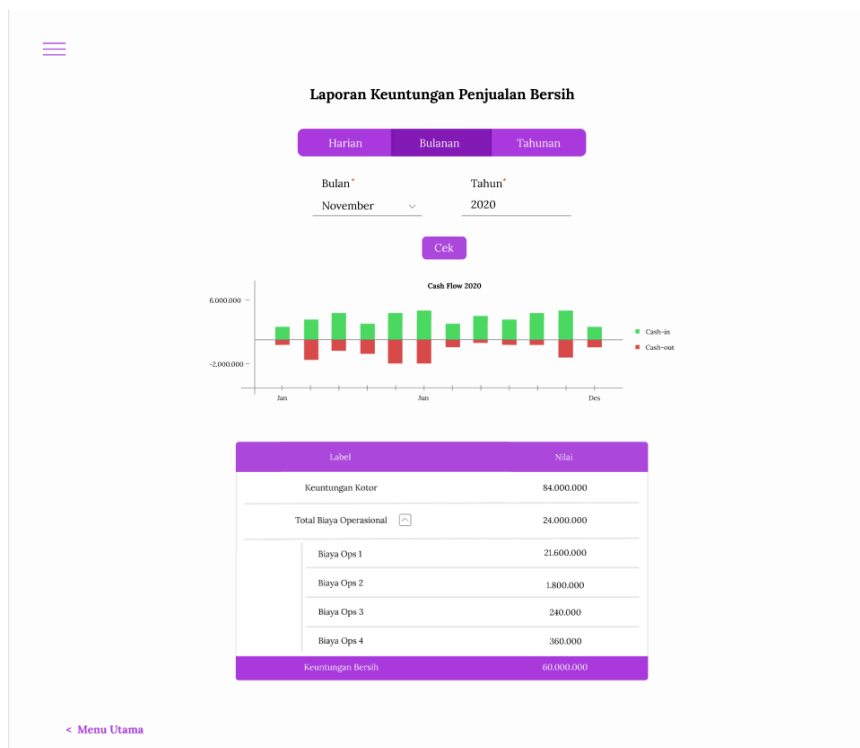
< Menu Utama



## 12. Laporan Keuntungan Penjualan Bersih Bulanan



## 13. Laporan Keuntungan Penjualan Bersih Tahunan



### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Aplikasi ini berfungsi di Android, perangkat seluler, dan tablet iOS, dan PC dengan sistem operasi modern apapun. Tidak ada perangkat keras yang diperlukan.

### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Baik untuk *server* maupun *client* diperlukan adanya peramban *web*, dianjurkan dengan versi terbaru yang didukung oleh sistem seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, GNU IceCat, dan lain-lain. Pengetahuan tentang nama atau alamat Apache HTTP Server dalam jaringan juga diperlukan untuk mengakses aplikasi melalui peramban *web*.

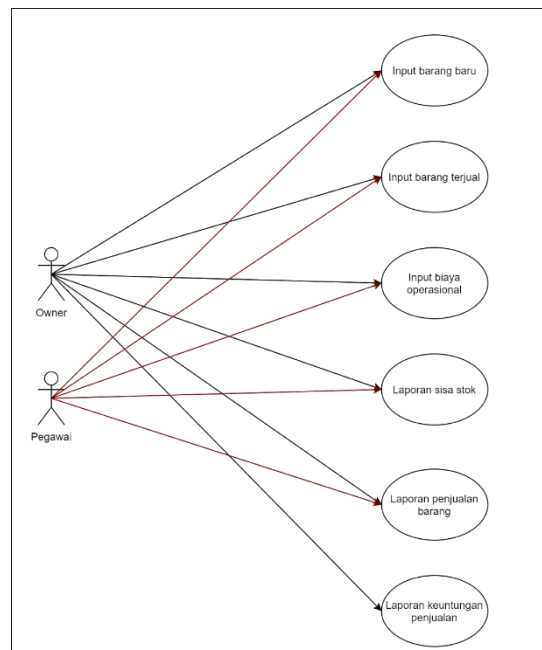
### 3.4 Antarmuka Komunikasi

Untuk mengakses aplikasi dari perangkat client diperlukan koneksi terhadap komputer server pada jaringan yang sama.

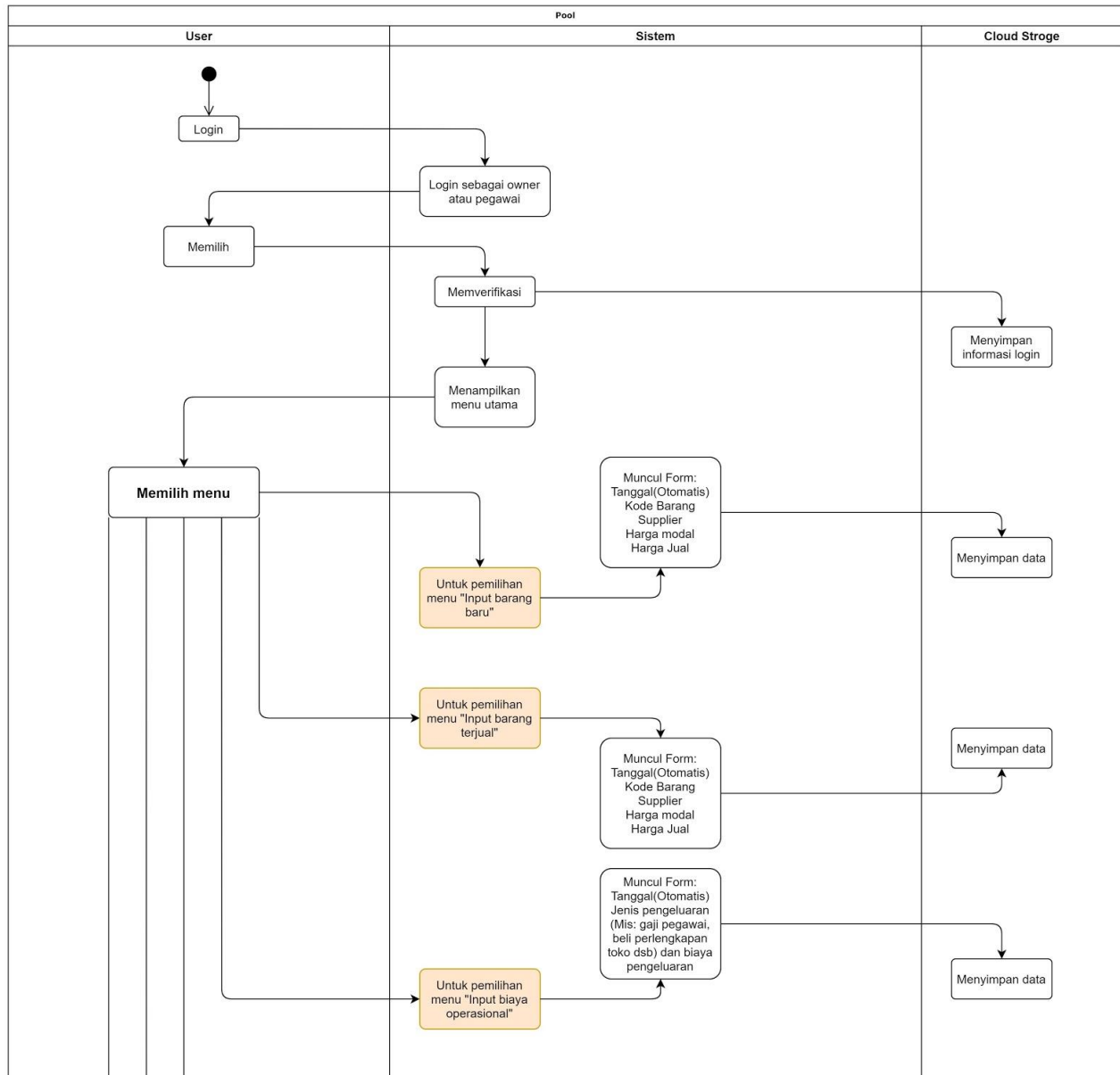
## 4. Fitur Sistem

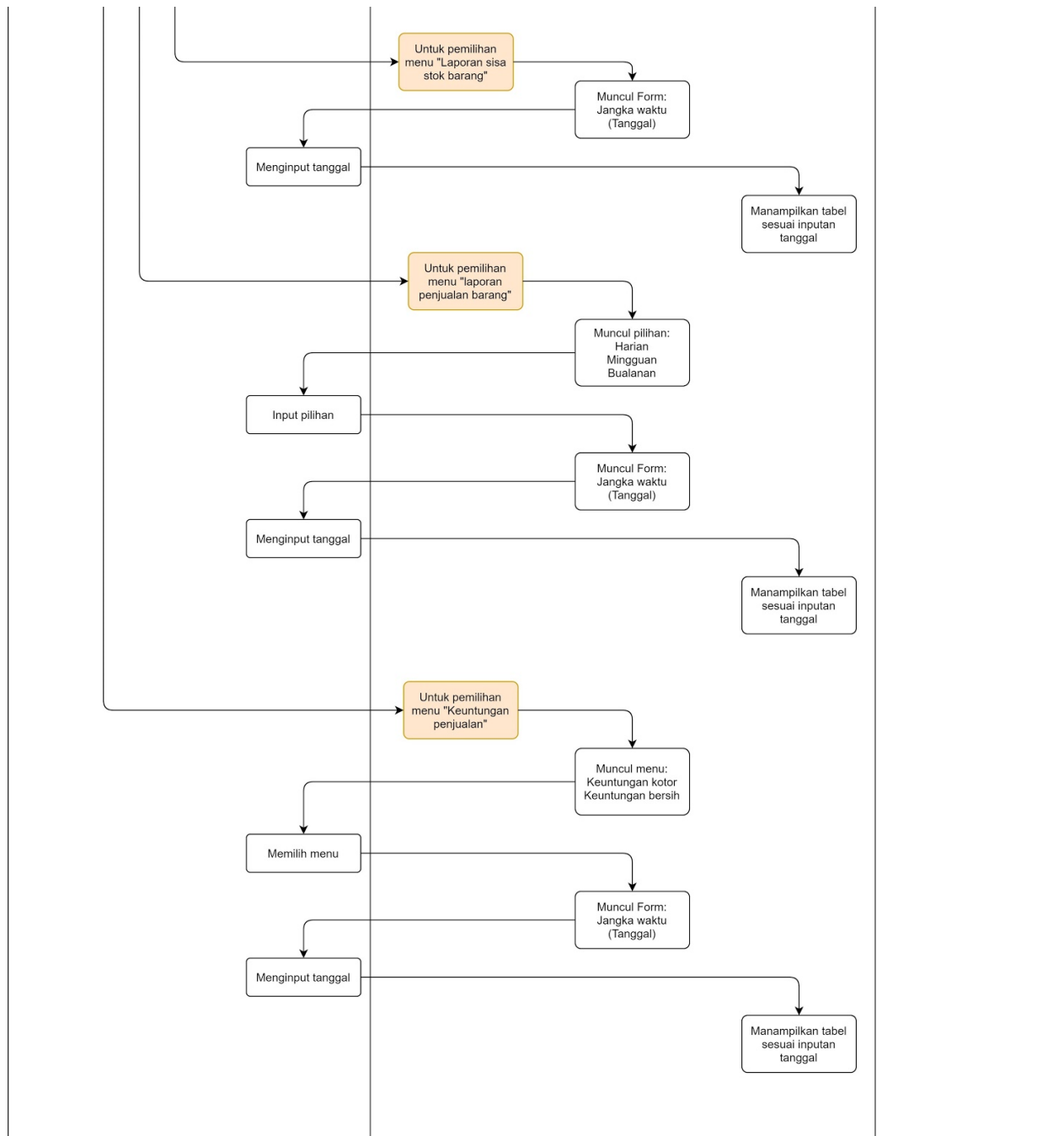
Bagian ini mendeskripsikan fitur-fitur utama aplikasi serta menjelaskan bagaimana fitur tersebut dapat digunakan dan hasil keluaran yang diberikan ke pengguna.

### Use Case Diagram



## Activity Diagram





## 4.1 Input Barang Baru

### 4.1.1 Deskripsi:

Saat pengguna membeli barang baru dari suatu *supplier*, pengguna dapat memasukkan data barang baru tersebut ke aplikasi yang setelahnya akan disimpan ke *database*. Akan ditampilkan sebuah form dimana pengguna bisa memasukkan data barang baru tersebut.

### 4.1.2 Trigger:

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman input barang baru dengan menekan *button* “Input Barang Baru” pada menu utama aplikasi.

### 4.1.3 Input:

Sistem akan menampilkan *form* dimana pengguna dapat memasukkan data barang baru. Adapun data-data yang dimasukkan yaitu tanggal input, kode barang, nama barang, nama *supplier*, harga modal, dan jumlah barang. Tanggal input pada form akan di-*set default* dengan tanggal saat input dilakukan secara otomatis.

### 4.1.4 Output:

Sistem akan memberikan respons kepada pengguna tentang informasi keterangan apakah data yang dimasukkan berhasil disimpan atau tidak.

### 4.1.5 Skenario Utama:

4.1.5.1 *Prakondisi:* Pengguna telah login ke dalam aplikasi.

4.1.5.2 *Pascakondisi:* Data yang dimasukkan tersimpan dalam *database*.

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

- *Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Input Barang Baru”.*
- *Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan data barang baru.*
- *Pengguna mengisi tiap kolom form dengan data barang baru sesuai dengan tipe data-nya.*
- *Pengguna menekan button “Tambahkan Barang”.*
- *Sistem menyimpan data barang baru ke database.*
- *Sistem menunjukkan keterangan informasi apakah data berhasil disimpan atau tidak.*

#### 4.1.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.1.6.1 *Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.*

4.1.6.2 *Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.*

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Input Barang Baru”.*
2. *Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan data barang baru.*
3. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.*
5. *Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.*
6. *Kolom form terisi dengan data yang sesuai.*

## 4.2 **Input Barang Terjual**

### 4.2.1 **Deskripsi:**

Saat pengguna berhasil menjual suatu barang, pengguna dapat memasukkan data barang yang terjual tersebut. Sistem akan menampilkan sebuah *form* dimana pengguna dapat memasukkan data dari barang tersebut. Sistem akan mencatat penjualan yang dilakukan dan setiap barang yang terjual akan dikurangi jumlah barang nya pada sisa stok barang.

### 4.2.2 **Trigger:**

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman input barang terjual dengan menekan button “Input Barang Terjual” pada menu utama aplikasi.

### 4.2.3 **Input:**

Sistem akan menampilkan *form* dimana pengguna dapat memasukkan data barang terjual. Adapun data-data yang dimasukkan yaitu tanggal input, kode barang, dan harga jual. Tanggal input pada *form* akan di-*set default* dengan tanggal saat input dilakukan secara otomatis.

### 4.2.4 **Output:**

Sistem akan memberikan respons kepada pengguna tentang informasi keterangan apakah data yang dimasukkan berhasil diproses atau tidak.

### 4.2.5 **Skenario Utama:**

4.2.5.1 *Prakondisi: Pengguna telah login kedalam aplikasi.*

4.2.5.2 *Pascakondisi: Data penjualan barang berhasil disimpan.*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 21 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

#### 4.2.5.3 Langkah-langkah:

1. Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Input Barang Terjual”.
2. Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan data penjualan barang.
3. Pengguna mengisi tiap kolom form dengan data barang terjual sesuai dengan tipe data-nya.
4. Pengguna menekan button “Tambahkan”.
5. Sistem menyimpan data penjualan barang.
6. Sistem mengurangi jumlah barang terjual pada sisa stok barang.
7. Sistem menunjukkan keterangan informasi apakah data berhasil diproses atau tidak.

#### 4.2.6 Skenario eksepsional 1:

4.2.6.1 Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.

4.2.6.2 Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.

#### 4.2.6.3 Langkah-langkah:

1. Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Input Barang Terjual”.
2. Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan data barang terjual.
3. Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.
4. Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.
5. Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.
6. Kolom form terisi dengan data yang sesuai.

### 4.3 Input Biaya Operasional

#### 4.3.1 Deskripsi:

Saat pengguna melakukan pengeluaran biaya operasional, pengguna dapat memasukkan informasi pengeluaran tersebut. Sistem akan menampilkan sebuah form dimana pengguna dapat memasukkan data mengenai pengeluaran biaya operasional tersebut. Sistem akan mencatat pengeluaran biaya operasional yang dilakukan. Data ini akan digunakan saat menghitung keuntungan bersih.

#### 4.3.2 Trigger:

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman input biaya operasional dengan menekan button “Input Biaya Operasional” pada menu utama aplikasi.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 22 dari 33
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

#### 4.3.3 ***Input:***

Sistem akan menampilkan *form* dimana pengguna dapat memasukkan data biaya operasional. Adapun data-data yang dimasukkan yaitu tanggal input, jenis pengeluaran, dan besar biaya pengeluaran. Tanggal input pada form akan di-*set* default dengan tanggal saat input dilakukan secara otomatis.

#### 4.3.4 ***Output:***

Sistem akan memberikan respons kepada pengguna tentang informasi keterangan apakah data yang dimasukkan berhasil disimpan atau tidak.

#### 4.3.5 ***Skenario Utama:***

4.3.5.1 *Prakondisi: Pengguna telah login kedalam aplikasi.*

4.3.5.2 *Pascakondisi: Data biaya operasional berhasil disimpan.*

4.3.5.3 *Langkah-langkah:*

1. *Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Input Biaya Operasional”.*
2. *Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan data biaya operasional.*
3. *Pengguna mengisi tiap kolom form dengan data biaya operasional sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Pengguna menekan button “Tambahkan”.*
5. *Sistem menyimpan data biaya operasional.*
6. *Sistem menunjukkan keterangan informasi apakah data berhasil diproses atau tidak.*

#### 4.3.6 ***Skenario eksepsional 1:***

4.3.6.1 *Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.*

4.3.6.2 *Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.*

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Input Biaya Operasional”.*
2. *Sistem menampilkan form bagi pengguna untuk memasukkan biaya operasional baru.*
3. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.*
5. *Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.*



6. Kolom form terisi dengan data yang sesuai.

## 4.4 Laporan Sisa Stok Barang

### 4.4.1 Deskripsi:

Fitur ini akan memberikan laporan tentang sisa stok barang pada tanggal tertentu. Laporan yang ditampilkan akan berupa tabel dan grafik yang berisi informasi barang-barang yang sedang ada dalam stok barang.

### 4.4.2 Trigger:

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman laporan stok barang dengan menekan *button* “Laporan Stok Barang” pada menu utama aplikasi.

### 4.4.3 Input:

Sistem akan meminta pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek sisa barang-nya. (Format tanggal berupa: DD/MM/YYYY(Harian)).

### 4.4.4 Output:

Sistem akan menampilkan tabel yang berisi informasi tentang barang-barang yang ada di stok barang pada tanggal yang sudah dimasukkan pengguna. Adapun informasi barang meliputi kode barang, nama barang, nama supplier, harga barang, dan jumlah barang yang ada.

### 4.4.5 Skenario Utama:

4.4.5.1 *Prakondisi:* Pengguna telah login kedalam aplikasi.

4.4.5.2 *Pascakondisi:* Laporan stok barang berbentuk tabel dan grafik ditampilkan.

4.4.5.3 *Langkah-langkah:*

1. Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Laporan Sisa Stok Barang”.
2. Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek stok barangnya.
3. Pengguna memasukkan tanggal yang akan dicek stok barang-nya.
4. Pengguna menekan *button* “Cek Stok”.
5. Sistem menunjukkan laporan sisa stok barang pada tanggal yang dimasukkan pengguna berupa tabel dan grafik dengan informasi tiap barang.

#### 4.4.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.4.6.1 *Prakondisi:* Pengguna telah login ke dalam aplikasi.

4.4.6.2 *Pascakondisi:* Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.

4.4.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Laporan Sisa Stok Barang”.*
2. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek stok barangnya.*
3. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.*
5. *Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.*
6. *Kolom form terisi dengan data yang sesuai.*

### 4.5 **Laporan Penjualan Barang**

#### 4.5.1 *Deskripsi:*

Fitur ini akan memberikan laporan tentang penjualan barang pada rentang tanggal tertentu. Laporan yang ditampilkan akan berupa tabel yang berisi informasi barang-barang yang terjual pada tanggal yang dimasukkan.

#### 4.5.2 *Trigger:*

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman laporan penjualan barang dengan menekan *button* “Laporan Penjualan Barang” pada menu utama aplikasi.

#### 4.5.3 *Input:*

Sistem akan meminta pengguna untuk memasukkan rentang tanggal yang akan dicek penjualan barang-nya. (Format rentang tanggal berupa: DD/MM/YYYY-DD/MM/YYYY).

#### 4.5.4 *Output:*

Sistem akan menampilkan tabel yang berisi informasi tentang barang-barang yang terjual pada rentang tanggal yang sudah dimasukkan pengguna. Adapun informasi barang meliputi kode barang, nama barang, dan harga jual-nya.

#### 4.5.5 **Skenario Utama:**

4.5.5.1 *Prakondisi: Pengguna telah login kedalam aplikasi.*

4.5.5.2 *Pascakondisi: Laporan penjualan barang berbentuk tabel ditampilkan.*

4.5.5.3 *Langkah-langkah:*

1. *Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Laporan Penjualan Barang”.*
2. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan rentang tanggal yang akan dicek stok barangnya.*
3. *Pengguna memasukkan rentang tanggal yang akan dicek penjualan barang-nya.*
4. *Pengguna menekan button “Cek Penjualan”.*
5. *Sistem menunjukkan laporan penjualan barang pada tanggal yang dimasukkan pengguna berupa tabel dengan informasi tiap penjualan barang.*

#### 4.5.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.5.6.1 *Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.*

4.5.6.2 *Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.*

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Laporan Penjualan Barang”.*
2. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan rentang tanggal yang akan dicek laporan penjualannya.*
3. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.*
5. *Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.*
6. *Kolom form terisi dengan data yang sesuai.*

### 4.6 **Laporan Keuntungan Penjualan Kotor**

#### 4.6.1 **Deskripsi:**

Fitur ini akan memberikan laporan keuntungan penjualan pada tanggal tertentu. Laporan yang ditampilkan akan berupa tabel yang berisi informasi penjualan beserta keuntungan-nya pada tanggal yang dimasukkan.

#### 4.6.2 **Trigger:**

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman laporan keuntungan penjualan kotor dengan menekan *button* “Laporan Keuntungan Penjualan Kotor” pada menu laporan keuntungan penjualan.

#### 4.6.3 **Input:**

Sistem akan meminta pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek penjualan barang-nya. Format tanggal berupa: DD/MM/YYYY.

#### 4.6.4 **Output:**

Sistem akan menampilkan tabel yang berisi informasi tentang barang-barang yang terjual pada rentang tanggal yang sudah dimasukkan pengguna beserta keuntungannya. Adapun informasi barang meliputi kode barang, nama barang, harga modal, harga jual, dan keuntungan yang didapat. Keuntungan dihitung dengan mengurangi harga jual dengan harga modal.

#### 4.6.5 **Skenario Utama:**

4.6.5.1 *Prakondisi: Pengguna telah login kedalam aplikasi.*

4.6.5.2 *Pascakondisi: Laporan keuntungan penjualan kotor berbentuk tabel ditampilkan.*

4.6.5.3 *Langkah-langkah:*

1. *Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Laporan Keuntungan Penjualan Kotor”.*
2. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek keuntungan penjualan kotor-nya.*
3. *Pengguna memasukkan tanggal yang akan dicek keuntungan penjualan kotor-nya.*
4. *Pengguna menekan button “Cek”.*
5. *Sistem menunjukkan total keuntungan penjualan kotor pada tanggal yang dimasukkan pengguna dan tabel dengan informasi tiap penjualan barang beserta keuntungan-nya.*

#### 4.6.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.6.6.1 *Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.*

4.6.6.2 *Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.*

4.6.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Laporan Keuntungan Penjualan Kotor”.*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 27 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

2. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan tanggal yang akan dicek laporan keuntungan kotornya.*
3. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*
4. *Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.*
5. *Kembali ke langkah-3 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.*
6. *Kolom form terisi dengan data yang sesuai.*

## 4.7 Laporan Keuntungan Penjualan Bersih

### 4.7.1 Deskripsi:

Fitur ini akan memberikan laporan tentang keuntungan penjualan pada waktu secara harian, bulanan, atau tahunan tergantung pilihan pengguna. Laporan yang ditampilkan akan berupa tabel dan grafik yang berisi informasi *cash flow* yang didapat selama waktu yang dimasukkan.

### 4.7.2 Trigger:

Fitur ini dieksekusi saat pengguna memasuki halaman laporan keuntungan penjualan bersih dengan menekan button “Laporan Keuntungan Penjualan Bersih” pada menu laporan keuntungan penjualan.

### 4.7.3 Input:

Sistem akan memberikan pilihan “Harian”, “Bulanan”, atau “Tahunan” untuk pengguna. Jika “Harian” terpilih, maka sistem akan meminta masukan tanggal (DD/MM/YYYY) yang akan dicek keuntungan penjualannya. Jika “Bulanan” terpilih, maka sistem akan meminta masukan bulan dan tahun yang akan dicek keuntungan penjualannya. Jika “Tahunan” terpilih, maka sistem akan hanya meminta tahun yang akan dicek keuntungan penjualannya.

### 4.7.4 Output:

Sistem akan menampilkan tabel yang berisi keuntungan kotor, total biaya operasional, dan keuntungan bersih yang didapat pada waktu yang dimasukkan pengguna sebelumnya. Terdapat *button* di kanan “Total Biaya Operasional” untuk membuka-tutup detail dari biaya operasional-nya.

Jika pilihan waktu yang dipilih pengguna “Bulanan” atau “Tahunan”, maka sistem juga akan menampilkan grafik *cash flow* pada bulan atau tahun yang dimasukkan pengguna.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 28 dari 33
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

#### 4.7.5 **Skenario Utama:**

4.7.5.1 *Prakondisi: Pengguna telah login kedalam aplikasi.*

4.7.5.2 *Pascakondisi: Laporan keuntungan penjualan bersih berupa tabel dan grafik ditampilkan.*

4.7.5.3 *Langkah-langkah:*

1. *Fitur mulai dieksekusi saat pengguna memasuki halaman “Laporan Keuntungan Penjualan Bersih”.*
2. *Sistem menampilkan radio button dengan pilihan “Harian”, “Bulanan”, atau “Tahunan”.*
3. *Pengguna menekan salah satu pilihan pada radio button.*
4. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan waktu yang akan dicek laporan keuntungan bersih-nya. Jika “Harian” terpilih, masukan berupa tanggal. Jika “Bulanan” terpilih, masukan berupa bulan dan tahun. Jika “Tahunan” terpilih, masukan berupa tahun.*
5. *Pengguna memasukkan waktu yang akan dicek laporan keuntungan bersih-nya sesuai dengan tipe data-nya.*
6. *Pengguna menekan button “Cek”.*
7. *Sistem akan menampilkan tabel yang berisi keuntungan kotor, total biaya operasional, dan keuntungan bersih yang didapat pada waktu yang dimasukkan pengguna sebelumnya.*
8. *Jika pilihan yang dipilih pada radio button sebelumnya oleh pengguna adalah “Bulanan” atau “Tahunan”, sistem juga akan menampilkan grafik cash flow pada waktu yang dimasukkan.*

#### 4.7.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.7.6.1 *Prakondisi: Pengguna telah login ke dalam aplikasi.*

4.7.6.2 *Pascakondisi: Setiap kolom pada form terisi dengan data yang sesuai.*

4.7.6.3 *Langkah-langkah:*

1. *Skenario ini dimulai saat pengguna memasuki halaman “Laporan Keuntungan Penjualan Bersih”.*
2. *Sistem menampilkan radio button dengan pilihan “Harian”, “Bulanan”, atau “Tahunan”.*
3. *Pengguna menekan salah satu pilihan pada radio button tersebut.*
4. *Sistem menampilkan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan waktu yang akan dicek laporan keuntungan bersih-nya. Jika “Harian” terpilih, masukan berupa tanggal. Jika “Bulanan” terpilih, masukan berupa bulan dan tahun. Jika “Tahunan” terpilih, masukan berupa tahun.*
5. *Pengguna mengisi kolom salah satu input tidak sesuai dengan tipe data-nya.*

6. Sistem menunjukkan peringatan dengan me-highlight merah kolom bahwa pengguna mengisi dengan tipe data yang salah.
7. Kembali ke langkah-6 sampai pengguna memberi masukan dengan tipe data yang sesuai.
8. Kolom form terisi dengan data yang sesuai.

## 5. Requirements Nonfungsional

### 5.1 Atribut Kualitas

Kriteria Kualitas	Tuntutan Kualitas
1. Keandalan (Reliability)	Sistem ini dapat digunakan selama 24 jam, data tersimpan secara otomatis pada cloud storage, dan dapat diakses melalui berbagai macam web browser.
2. Ketersediaan	Tersedia layanan untuk recovery apabila terjadi kesalahan pada sistem.
3. Keamanan	Keamanan user (owner atau pegawai) dapat terjaga karena memiliki username dan password. Sistem ini juga menggunakan jaringan lokal sehingga hanya dapat diakses oleh bagian lingkungan usaha tersebut.
4. Perawatan (Maintainability)	Sistem ini memerlukan perawatan agar data tetap terjaga, dan pembaruan pada sistem.
5. Portability	Aplikasi ini tidak portable karena tidak dapat digunakan dimana saja, hanya dapat digunakan di lingkungan tertentu seperti yang dikatakan pada bagian keamanan sistem, hal ini untuk menjaga keamanan data.

### 5.2 Requirements Legal

Tidak ada aturan pasti yang diikuti.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Referensi : [https://en.wikipedia.org/wiki/Main\\_Page](https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

- **IEEE**

*IEEE adalah sebuah organisasi profesi nirlaba yang terdiri dari banyak ahli di bidang teknik yang mempromosikan pengembangan standar-standar dan bertindak sebagai pihak yang mempercepat teknologi-teknologi baru dalam semua aspek dalam industri dan rekayasa (engineering), yang mencakup telekomunikasi, jaringan komputer, kelistrikan, antariksa, dan elektronika.*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 30 dari 33
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

- **Cloud Storage**  
*Cloud Storage* adalah model penyimpanan data komputer dimana data digital disimpan dalam kolam logis, yang dikatakan berada di "awan". Penyimpanan fisik mencakup beberapa server, dan lingkungan fisik biasanya dimiliki dan dikelola oleh perusahaan hosting.
- **Internet**  
*Internet* adalah sistem global yang saling berhubungan jaringan komputer yang menggunakan protokol internet (TCP / IP) untuk berkomunikasi antara jaringan dan perangkat. Ini adalah jaringan jaringan yang terdiri dari jaringan pribadi, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah dari lingkup lokal hingga global, yang dihubungkan oleh beragam teknologi jaringan elektronik, nirkabel, dan optik.
- **Self-contained product**  
*Self-contained product* adalah pendekatan arsitektur perangkat lunak yang berfokus pada pemisahan fungsionalitas menjadi banyak sistem independen, menjadikan sistem logis lengkap sebagai kolaborasi dari banyak sistem perangkat lunak yang lebih kecil.
- **Private Network**  
*Private Network* adalah jaringan komputer yang menggunakan ruang alamat IP pribadi. Baik spesifikasi IPv4 maupun IPv6 menentukan rentang alamat IP pribadi. Alamat ini biasanya digunakan untuk jaringan area lokal di lingkungan perumahan, kantor, dan perusahaan.
- **Owner**  
*Owner* adalah siapa pun yang menjalankan atau berinvestasi di perusahaan, owner juga bisa disebut sebagai pendiri yang memiliki saham di perusahaan.
- **Tutorial**  
*Tutorial* adalah metode mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran proses. Lebih interaktif dan spesifik daripada buku atau ceramah, tutorial berusaha untuk mengajar dengan memberi contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.
- **Cross-platform**  
*Cross-platform* adalah istilah dalam teknologi informasi mengenai sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi yang berbeda (Microsoft Windows, Linux, Mac OS, BSD dan lain sebagainya). Umumnya perangkat lunak yang memiliki kemampuan lintas platform adalah perangkat lunak bebas.
- **Web**  
*Web* adalah sumber dokumen atau informasi yang sesuai untuk Waring Wera Wanua dan dapat diakses melalui peramban web dan ditampilkan pada monitor atau perangkat seluler.
- **Server**  
*Server* adalah perangkat keras atau lunak yang merupakan bagian dari sebuah komputer yang menyediakan fungsionalitas tambahan pada aplikasi atau perangkat lain, yang dinamakan client.
- **Client**  
*Client* adalah perangkat keras atau lunak yang mengakses layanan-layanan yang disediakan oleh sebuah server pada suatu jaringan.



- **Peramban**  
*Peramban atau peramban web adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses informasi yang disediakan oleh web.*
- **CPU**  
*CPU adalah sirkuit elektronik di dalam komputer yang menjalankan instruksi yang membentuk program komputer. CPU melakukan operasi aritmatika, logika, pengendalian, dan input/output dasar yang ditentukan oleh instruksi dalam program.*
- **RAM**  
*RAM adalah sebuah tipe penyimpanan komputer yang isinya dapat diakses dalam waktu yang tetap tidak memperdulikan letak data tersebut dalam memori.*
- **Database**  
*Database adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer. Pada saat pangkalan data menjadi semakin kompleks, maka pangkalan data dikembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal.*
- **Form**  
*Form adalah sebuah kertas yang berisi beberapa pertanyaan formal yang harus diisi. Keuntungan penggunaan formulir adalah: Orang tidak perlu menulis sembarangan Orang akan tahu apa yang perlu dijawab dan tidak perlu dijawab dari pertanyaan tersebut.*
- **Supplier**  
*Supplier atau seorang vendor maupun penjual ialah perusahaan yang berkontribusi barang-barang atau jasa. Secara umum, vendor rantai suplai memproduksi persediaan atau stok barang dan menjual kepada hubungan lanjutan dalam rantai. Istilah vendor mengacu pada pemasok akan barang atau jasa berbagai bentuk.*
- **Cashflow**  
*Cashflow adalah bagian dari laporan keuangan suatu perusahaan yang dihasilkan pada suatu periode akuntansi yang menunjukkan aliran masuk dan keluar uang (kas) perusahaan.*