

DOKUMEN
SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
PENGEMBANGAN APLIKASI CITRAMART



untuk:


Telkom University, Bandung, Indonesia

Dipersiapkan oleh Kel. 6 – IF3903:

1301154353 / Ilham Ananditya	/ Project Leader
1301154185 / Yopie Nugraha	/ Analyst
1301154283 / Aris Afrianto	/ Analyst
1301154423 / Khairun Arkham	/ Design
1301150437 / Lastrimurni Dongoran	/ Design

Prodi Teknik Informatika – Universitas Telkom

2016

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-006</i>		<i>1 / # hlm</i>
		Revisi	-	<i>Tgl: 04/05/2017</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Isi.....	4
Pendahuluan	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	7
1.2 Lingkup Masalah	7
1.3 Definisi dan Istilah.....	7
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	8
1.5 Referensi	8
1.6 Ikhtisar Dokumen	8
2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak	9
2.1 Deskripsi Umum Sistem	9
2.2 Fungsi Produk	9
2.3 Karakteristik Pengguna.....	10
2.4 Batasan.....	10
2.5 Lingkungan Operasi.....	11
3 Deskripsi Umum Kebutuhan.....	11
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal.....	11
3.1.1 Antarmuka pengguna.....	11
3.1.2 Antarmuka perangkat keras	11
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	11
3.1.4 Antarmuka komunikasi	12
3.2 Deskripsi Fungsional	13
3.2.1 Use Case Diagram	13
3.2.2 Fungsi 1: Login.....	13
3.2.2.1 Skenario: Login.....	13
3.2.2.2 Diagram Aktivitas : Login	14
3.2.2.3 Diagram Sekuens	15
3.2.2.4 Diagram Kolaborasi	15
3.2.3 Fungsi 2 : Kelola Barang	15
3.2.3.1 Skenario: Kelola Barang	15
3.2.3.2 Diagram Aktivitas : Kelola Barang.....	16
3.2.3.3 Diagram Sekuens : Kelola Barang	17
3.2.3.4 Diagram Kolaborasi : Kelola Barang.....	17
3.2.4 Fungsi 3 : Input Barang	17
3.2.4.1 Skenario 3 : Input Barang	17
3.2.4.2 Diagram Aktivitas : Input Barang	18
3.2.4.3 Diagram Sekuens : Input Barang	19
3.2.4.4 Diagram Kolaborasi : Input Barang	19
3.2.5 Fungsi 4 : Stock Opname	19
3.2.5.1 Skenario 4 : Stock Opname.....	19
3.2.5.2 Diagram Aktivitas : Stock Opname	20
3.2.5.3 Diagram Sekuens : Stock Opname.....	21
3.2.5.4 Diagram Kolaborasi : Stock Opname	21
3.2.6 Fungsi 5 : Laporan Keuangan.....	22
3.2.6.1 Skenario: Laporan Keuangan.....	22
3.2.6.2 Diagram Aktivitas : Laporan Keuangan	22
3.2.6.3 Diagram Sekuens : Laporan Keuangan.....	23
3.2.6.4 Diagram Kolaborasi : Laporan Keuangan	23
3.2.7 Fungsi 6 : Laporan Rugi-laba	24
3.2.7.1 Skenario: Laporan Rugi-laba	24
3.2.7.2 Diagram Aktivitas : Laporan Rugi-laba.....	25
3.2.7.3 Diagram Sekuens : Laporan Rugi-laba	26
3.2.7.4 Diagram Kolaborasi : Laporan Rugi-laba.....	26

3.2.8	Fungsi 7 : Input Jurnal Keuangan.....	26
3.2.8.1	Skenario : Input Jurnal Keuanga.....	26
3.2.8.2	Diagram Aktivitas : Input Jurnal Keuangan	27
3.2.8.3	Diagram Sekuens : Input Jurnal Keuangan.....	28
3.2.8.4	Diagram Kolaborasi : Input Jurnal Keuangan.....	28
3.2.9	Fungsi 8 : Laporan Hutang-piutang.....	28
3.2.9.1	Skenario: Laporan Hutang-piutang.....	28
3.2.9.2	Diagram Aktivitas : Laporan Hutang-piutang	29
3.2.9.3	Diagram Sekuens : Laporan Hutang-piutang.....	30
3.2.9.4	Diagram Kolaborasi : Laporan Hutang-piutang.....	30
3.2.10	Fungsi 9 : Cetak Laporan Seluruh.....	30
3.2.10.1	Skenario 9 : Cetak Laporan Seluruh.....	30
3.2.10.2	Diagram Aktivitas : Cetak Laporan Seluruh	31
3.2.10.3	Diagram Sekuens : Cetak Laporan Seluruh	32
3.2.10.4	Diagram Kolaborasi : Cetak Laporan Seluruh	32
3.2.11	Fungsi 10 : Penjualan	32
3.2.11.1	Skenario: Penjualan.....	32
3.2.11.2	Diagram Aktivitas : Penjualan	33
3.2.11.3	Diagram Sekuens : Penjualan.....	34
3.2.11.4	Diagram Kolaborasi : Penjualan	34
3.2.12	Fungsi 11 : Cetak Struk	34
3.2.12.1	Skenario 11 : Cetak Struk.....	34
3.2.12.2	Diagram Aktivitas : Cetak Struk	35
3.2.12.3	Diagram Sekuens : Cetak Struk	36
3.2.12.4	Diagram Kolaborasi : Cetak Struk	36
3.2.13	Fungsi 12 : Cek Data Barang.....	36
3.2.13.1	Skenario 12 : Cek Data Barang	36
3.2.13.2	Diagram Aktivitas : Cek Data Barang.....	37
3.2.13.3	Diagram Sekuens : Cek Data Barang.....	38
3.2.13.4	Diagram Kolaborasi : Cek Data Barang.....	38
3.2.14	Fungsi 13 : Administrasi Profile.....	38
3.2.14.1	Skenario: Administrasi Profil.....	38
3.2.14.2	Diagram Aktivitas : Administrasi Profil	39
3.2.14.3	Diagram Sekuens : Administrasi Profil.....	39
3.2.14.4	Diagram Kolaborasi : Administrasi Profil.....	40
3.2.15	Fungsi 14 : Mengelola Role	40
3.2.15.1	Skenario: Mengelola Role	40
3.2.15.2	Diagram Aktivitas : Mengelola Role	41
3.2.15.3	Diagram Sekuens : Mengelola Role.....	41
3.2.15.4	Diagram Kolaborasi : Mengelola Role.....	42
3.2.16	Fungsi 15 : Mengelola User	42
3.2.16.1	Skenario: Mengelola User.....	42
3.2.16.2	Diagram Aktivitas : Mengelola User.....	43
3.2.16.3	Diagram Sekuens : Mengelola User.....	43
3.2.16.4	Diagram Kolaborasi : Mengelola User.....	44
3.2.17	Fungsi 16 : Mereset Password.....	44
3.2.17.1	Skenario: Mereset Password	44
3.2.17.2	Diagram Aktivitas : Mereset Password.....	45
3.2.17.3	Diagram Sekuens : Mereset Password	45
3.2.17.4	Diagram Kolaborasi : Mereset Password	46
3.2.18	Fungsi 17 : Administrasi User	46
3.2.18.1	Skenario: Administrasi User	46
3.2.18.2	Diagram Aktivitas : Administrasi User	47
3.2.18.3	Diagram Sekuens : Administrasi User	47

3.2.18.4	Diagram Kolaborasi : Administrasi User	48
3.2.19	Fungsi 18 : Perbaharui Profil.....	48
3.2.19.1	Skenario: Perbaharui Profil	48
3.2.19.2	Diagram Aktivitas : Perbaharui Profil.....	49
3.2.19.3	Diagram Sekuens : Perbaharui Profil	49
3.2.19.4	Diagram Kolaborasi : Perbaharui Profil	50
3.2.20	Fungsi 19 : Perbaharui Password.....	50
3.2.20.1	Skenario: Perbaharui Password	50
3.2.20.2	Diagram Aktivitas : Perbaharui Password.....	51
3.2.20.3	Diagram Sekuens : Perbaharui Password	51
3.2.20.4	Diagram Kolaborasi : Perbaharui Password.....	52
3.2.21	Fungsi 20: Membbackup Data.....	52
3.2.21.1	Skenario: Membbackup Data	52
3.2.21.2	Diagram Aktivitas : Membbackup Data.....	53
3.2.21.3	Diagram Sekuens : Membbackup Data.....	54
3.2.21.4	Diagram Kolaborasi : Membbackup Data.....	54
3.2.22	Fungsi 21: Logout.....	55
3.2.22.1	Skenario: Logout	55
3.2.22.2	Diagram Aktivitas : Logout.....	55
3.2.22.3	Diagram Sekuens : Logout.....	56
3.2.22.4	Diagram Kolaborasi : Logout.....	56
3.3	Deskripsi Kelas-kelas	57
3.3.1	Diagram Kelas	57
3.3.2	Deskripsi Domain Persoalan	57
3.3.3	Deskripsi Kelas Pengendali	57
3.3.4	Deskripsi Kelas <i>Entity (Persisten)</i>	58
3.3.5	Deskripsi Kelas <i>Boundary</i>	59
3.4	Deskripsi Perilaku Sistem.....	59
3.5	Kebutuhan Non Fungsional	59
3.6	Batasan Perancangan	60
3.7	Ringkasan Kebutuhan	61
3.7.1	Ringkasan Kebutuhan Fungsional.....	61
3.7.2	Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional	62

Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification* (SRS) untuk pengembangan aplikasi citramart. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun, gambaran umum dan penjelasan detail dari aplikasi.

Penggunaan dari dokumen ini adalah pengembangan perangkat pengembangan aplikasi citramart untuk *user*. Dokumen ini digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan dan pembuatan perangkat lunak. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak ini lebih terarah kepada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah pengembangan aplikasi citramart, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan, pemeliharaan, perencanaan dan laporan inventaris barang di Citramart secara menyeluruh melalui sistem informasi yang terkomputerisasi.

Aplikasi ini dapat melakukan hal-hal berikut ini :

1. Fasilitas login untuk admin, kasir dan karyawan gudang.
2. Fasilitas untuk menginput barang.
3. Fasilitas untuk kelola uang dengan cara menginput data keuangan serta rugi dan laba.
4. Fasilitas untuk mengelola profil sehingga data karyawan bisa diedit
5. Fasilitas pembelian barang sehingga ada tanda bukti mengenai barang yang telah dibeli.
6. Fasilitas bisa melihat data barang.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- SRS : *Software Requirements Specification*, atau
SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-006	Halaman 7 dari 62
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.

- ANSI : *American National Standard Institute*
Lembaga Standardisasi di Amerika.
- TBD : *To be defined*

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel T01 Aturan Penamaan dan Penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Bab	Setiap bab diberi nomor sesuai urutannya dalam dokument. Bila satu bab dibagi menjadi beberapa sub bab maka sub bab diberi nomor urut sesuai dengan urutannya pada bab tersebut. Antara nomor bab dan sub bab dipisahkan dengan tanda titik.
Tabel	Setiap tabel yang ada dinamai dengan TXX dengan XX merupakan nomor urut tabel dalam dokumen.
Diagram	Setiap diagram yang ada dinamai dengan DXX dengan XX merupakan nomor urut diagram dalam dokumen.

1.5 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. *Software Engineering, Aparctitioner's Approach 7th edition, Roger S Pressman, Mc Graw Hill, 2012.*

1.6 Ikhtisar Dokumen

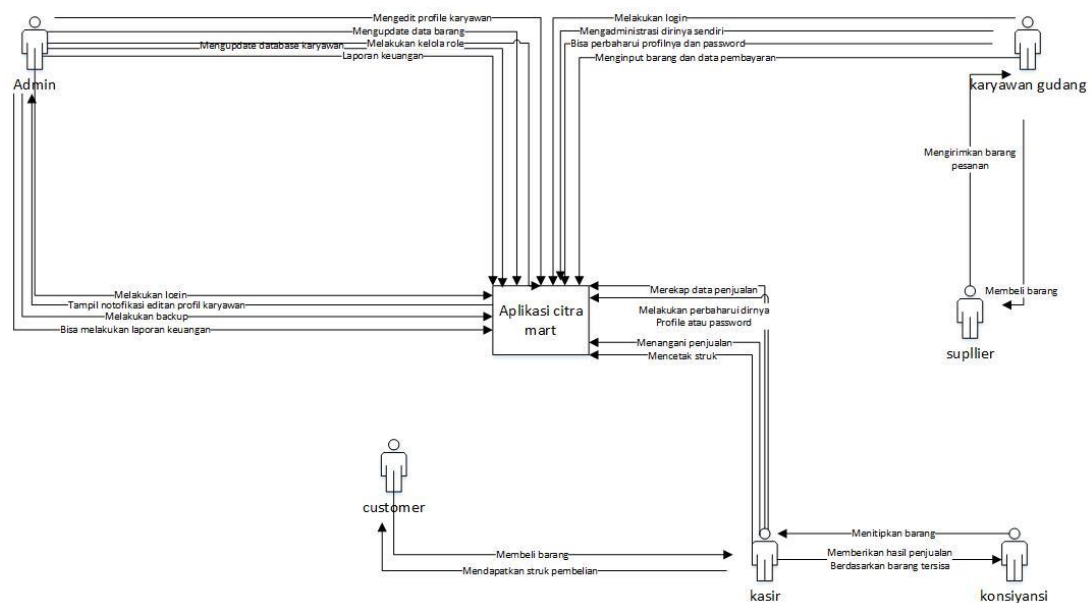
Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.

2. Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pengelolaan barang pada koperasi citramart.
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi pengembangan aplikasi citramart, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak dan kebutuhan lain dari sistem pengembangan aplikasi pengelolaan barang pada koperasi citramart.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem



Software yang akan di kembangkan adalah *software* pengembangan aplikasi citramart, ini merupakan *software* yang di gunakan untuk membantu pengelolaan barang di citramart. Aplikasi ini dilengkapi dengan bisa melihat laporan barang atau laporan keuangan. Aplikasi ini akan menyimpan semua data ke dalam database.

User dari *software* ini adalah admin, kasir, dan karyawan gudang di citramart. Dengan adanya *software* ini, user dapat melakukan proses pengelolaan data barang di citramart secara terkomputerisasi, sehingga akan mempermudah pekerjaan dari *user* tersebut.

2.2 Fungsi Produk

Software pengembangan aplikasi citramart ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Login.
2. Melakukan penambahan data barang.

3. Melakukan input laporan keuangan, rugi-laba dan hutang-piutang
4. Melakukan *backup database*.
5. Melakukan pembaharuan profil atau memperbarui *password*.
6. Mengadministrasi *user* dengan melakukan kelola *role*, kelola *user*, serta mereset *password*.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel T02 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Admin	Bisa melakukan semua hal, Memantau dan <i>maintenance system</i> .	Admin	Memahami database dan jaringan yang digunakan.
Kasir	Menanggapi pesanan dari <i>customer</i> .	<i>User</i>	Dapat menggunakan komputer beserta web browsernya.
<i>Customer</i>	Memesan barang yang akan dibelinya.	-	-
Konsiyansi	Menitipkan barangnya berupa makanan/minuman di citramart.	-	-
<i>Supplier</i>	Memasukkan barang ke toko citramart berdasarkan yang di minta.	-	-
Karyawan gudang	Mengelola barang yang masuk.	<i>User</i>	Dapat menggunakan komputer beserta web browsernya.

2.4 Batasan

Pengembangan aplikasi citramart ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-006	Halaman 10 dari 62
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

1. *Software* bersifat *web application*.
2. *Software* pengembangan aplikasi citramart ini dibangun menggunakan PHP dengan database menggunakan MySQL.

2.5 Lingkungan Operasi

Aplikasi ini hanya dapat di jalankan dengan menggunakan *web browser*.

3 Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pengguna

Antarmuka pemakai berinteraksi dengan aplikasi ini menggunakan perintah klik dengan menggunakan *mouse* dan dengan cara pengetikan dengan menggunakan *keyboard*. Keluaran dari perangkat lunak pengembangan aplikasi citramart ini dapat dilihat melalui layar monitor secara langsung atau melalui laporan berupa *hardcopy*.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan yaitu berupa :

- *Mouse*, menggunakan untuk mengenali *input* dan melakukan beberapa perintah tertentu seperti *click*, *double click*, *drag*, dll.
- *CPU & Server*, digunakan untuk melakukan pemrosesan secara terpusat dan melakukan perawatan *database* terhadap setiap kondisi *input-output* yang ada.
- *Monitor*, digunakan untuk menampilkan *interface* kepada pihak admin, karyawan, dan pengelola untuk mengontrol barang dan melihat pendeskripsian setiap barang.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Sistem pengembangan aplikasi pada Citra Mart ini memiliki program yang akan dibangun dan dikembangkan menggunakan Bahasa HTML,PHP,CSS, MySQL dan digunakan pada sistem operasi *Windows*. Aplikasi ini akan memakai browser PC.

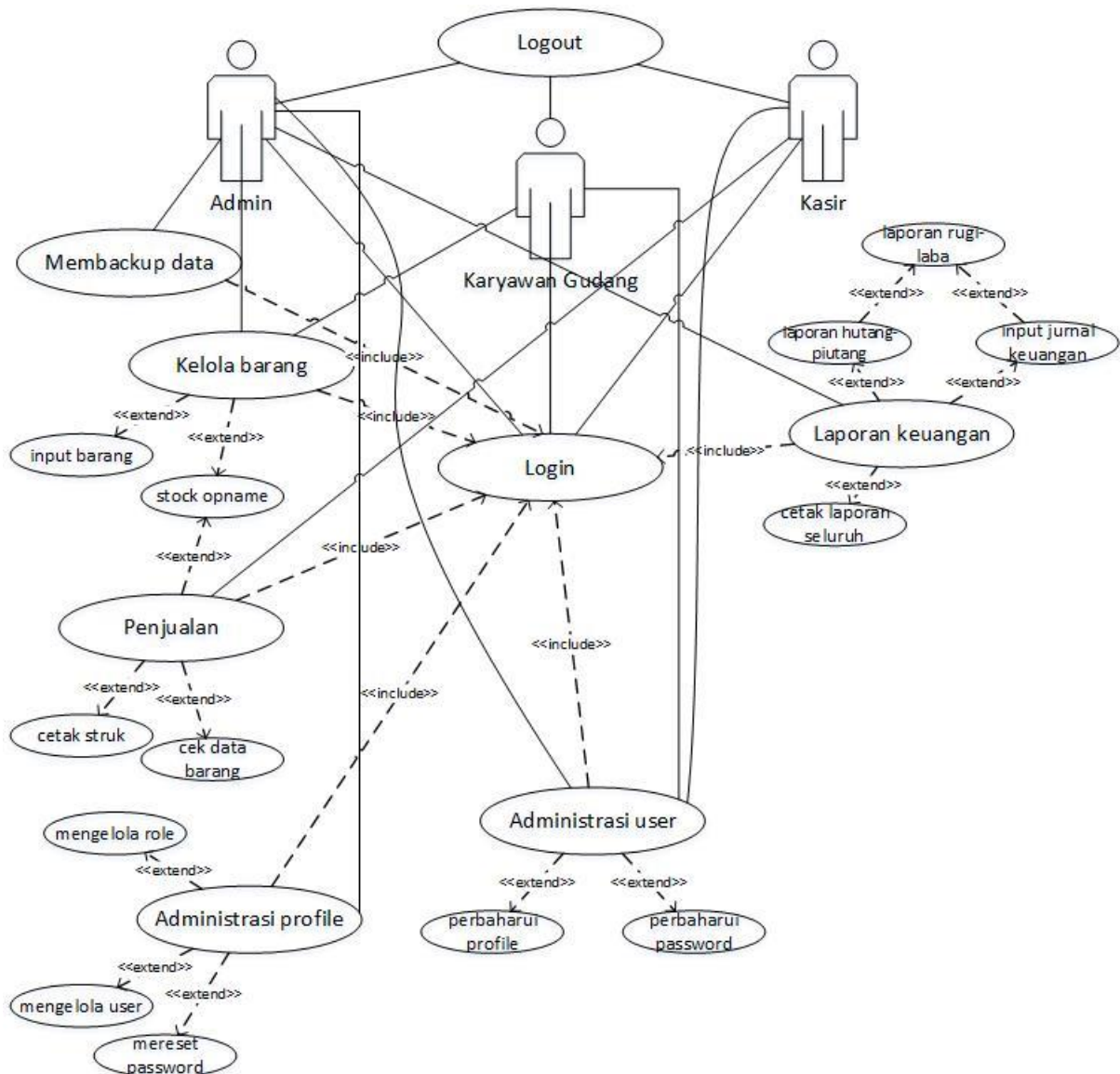
Tampilan yang akan muncul ketika pada browser PC tergantung inputan dari karyawan.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Kebutuhan antarmuka komunikasi sebuah komputer *server* atau beberapa komputer *client* yang terhubung secara *client-server* dalam lingkup jaringan internet yang berbasis *Internet Protocol*.

3.2 Deskripsi Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram



3.2.2 Fungsi 1: Login

3.2.2.1 Skenario: Login

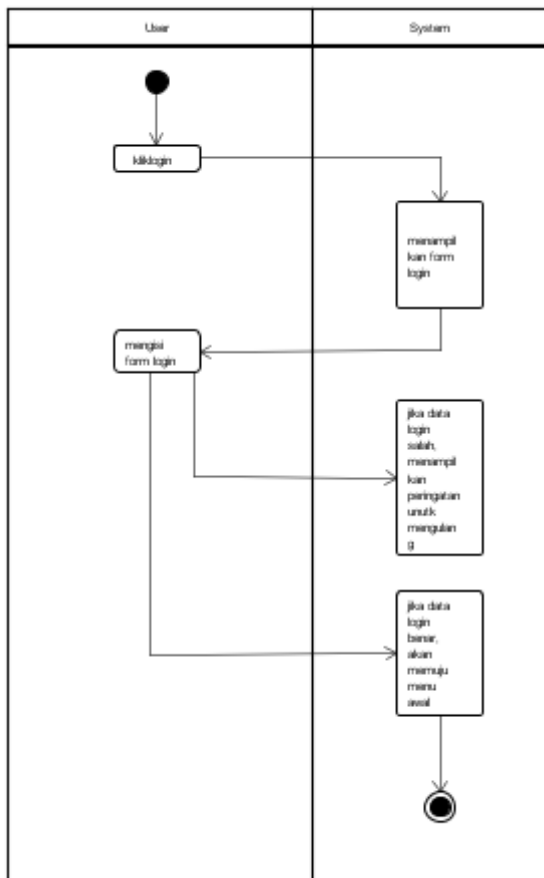
Nomor : 1
Nama Use Case : Login
Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang
 - Kasir
Type : *Primary*
Tujuan : Melakukan proses login
Deskripsi : Dengan melakukan proses ini admin, karyawan gudang dan kasir dapat

masuk dan mengakses pilihan menu dalam aplikasi

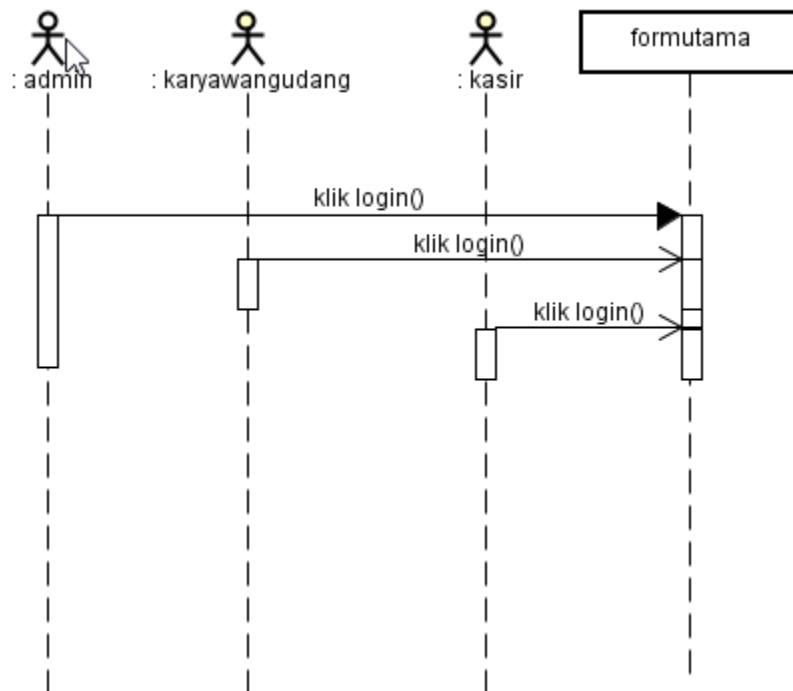
Tabel T03 Skenario Login

Actor	System
1. <i>User</i> menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i> nya.	
	2. Jika <i>username</i> atau <i>password</i> salah maka akan ada muncul peringatan jika <i>actor</i> salah menginputkan <i>username</i> atau <i>password</i> .
	3. Jika <i>username</i> atau <i>password</i> benar maka proses login berhasil dan akan menuju menu awal.

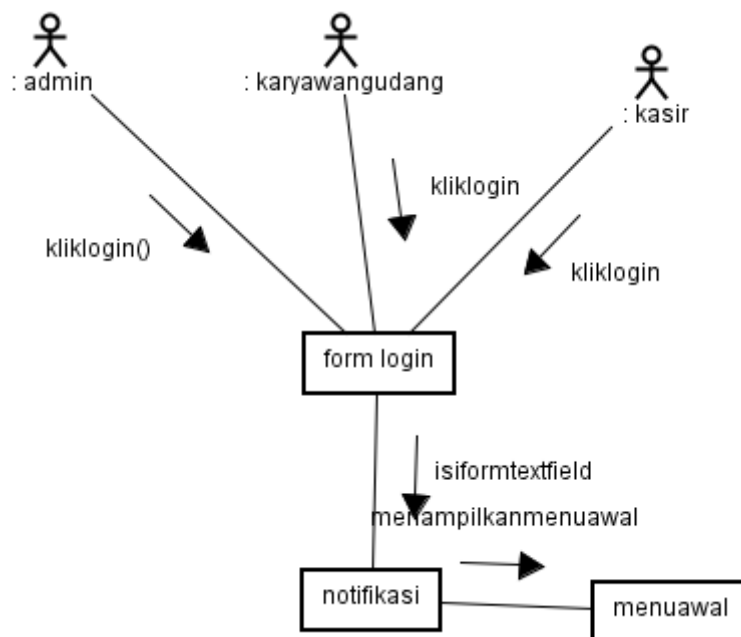
3.2.2.2 Diagram Aktivitas : Login



3.2.2.3 Diagram Sekuens



3.2.2.4 Diagram Kolaborasi



3.2.3 Fungsi 2 : Kelola Barang

3.2.3.1 Skenario: Kelola Barang

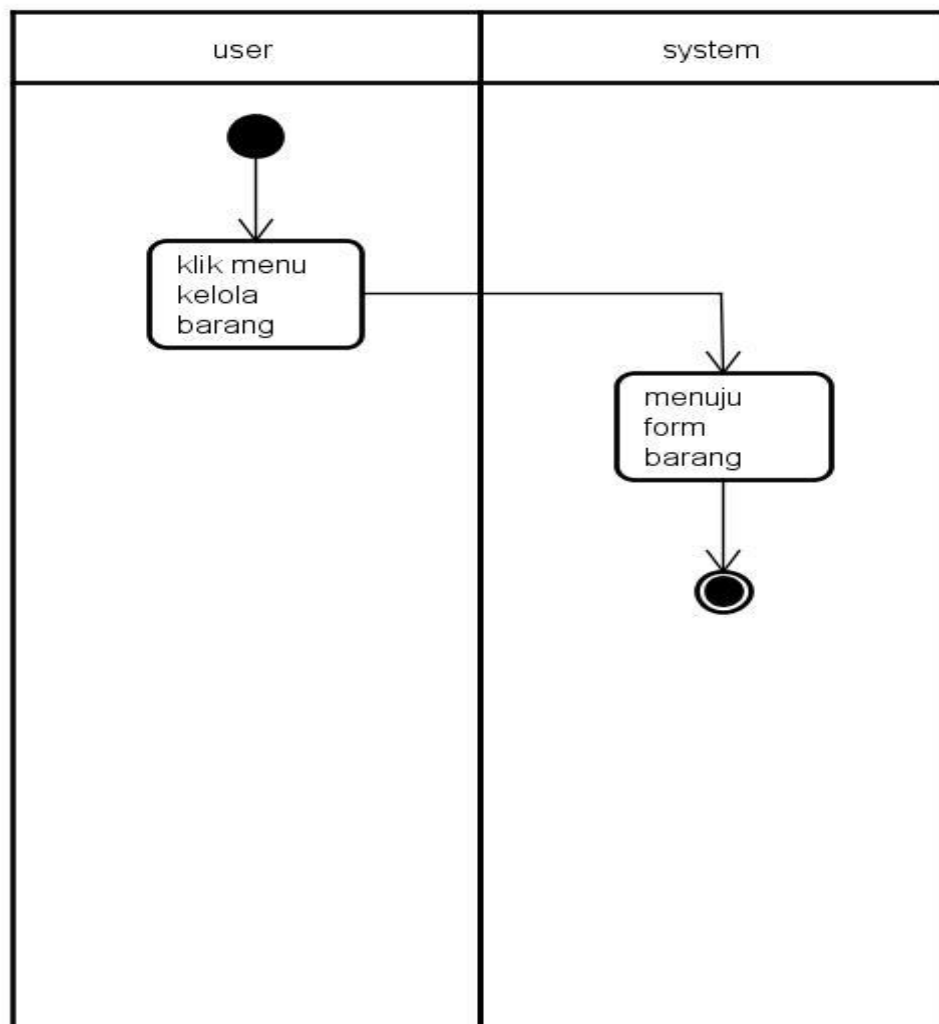
Nomor : 2
 Nama Use Case : Kelola Barang
 Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang

Type : Primary
 Tujuan : Melakukan pemrosesan data barang ke dalam system
 Deskripsi : Dengan melakukan proses ini admin dan karyawan gudang dapat mengedit data barang

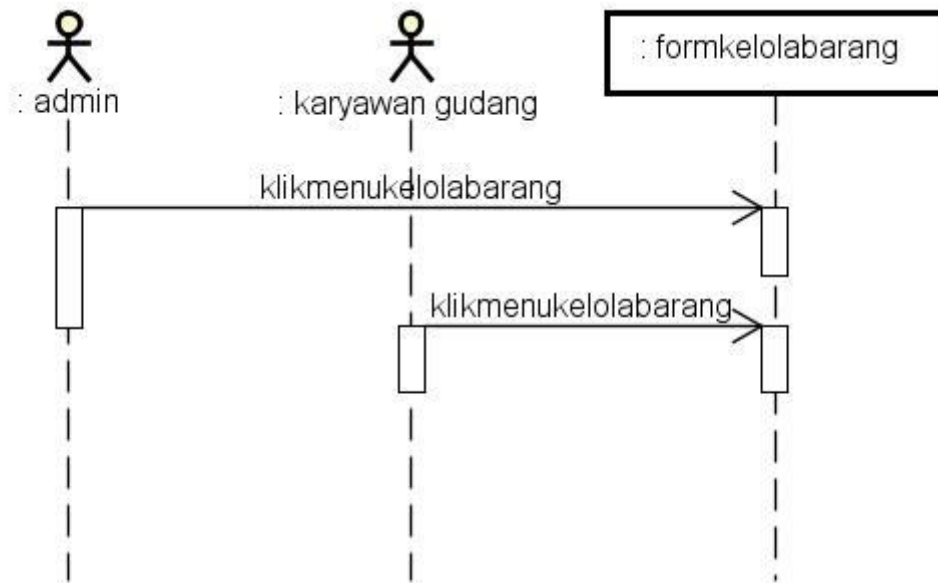
Tabel T04 Skenario Kelola Barang

Actor	System
1. memilih menu kelola barang pada menu awal	
	2. <i>System</i> akan menuju menu kelola barang

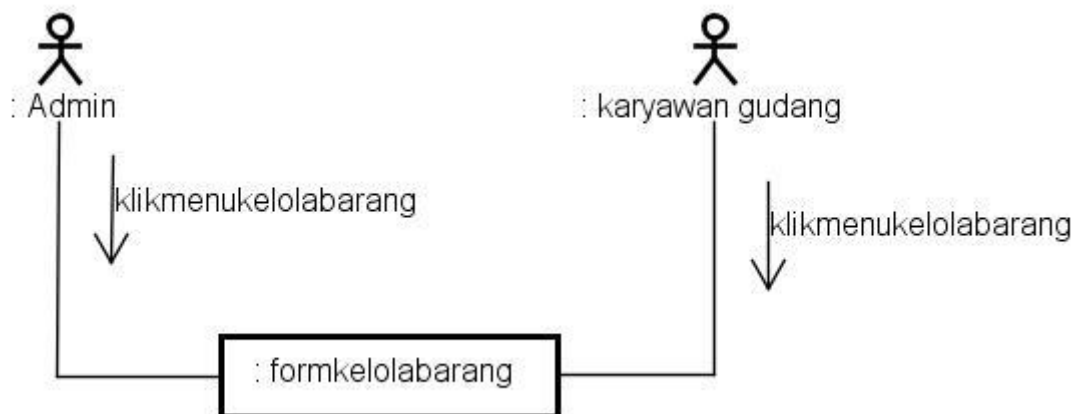
3.2.3.2 Diagram Aktivitas : Kelola Barang



3.2.3.3 Diagram Sekuens : Kelola Barang



3.2.3.4 Diagram Kolaborasi : Kelola Barang



3.2.4 Fungsi 3 : Input Barang

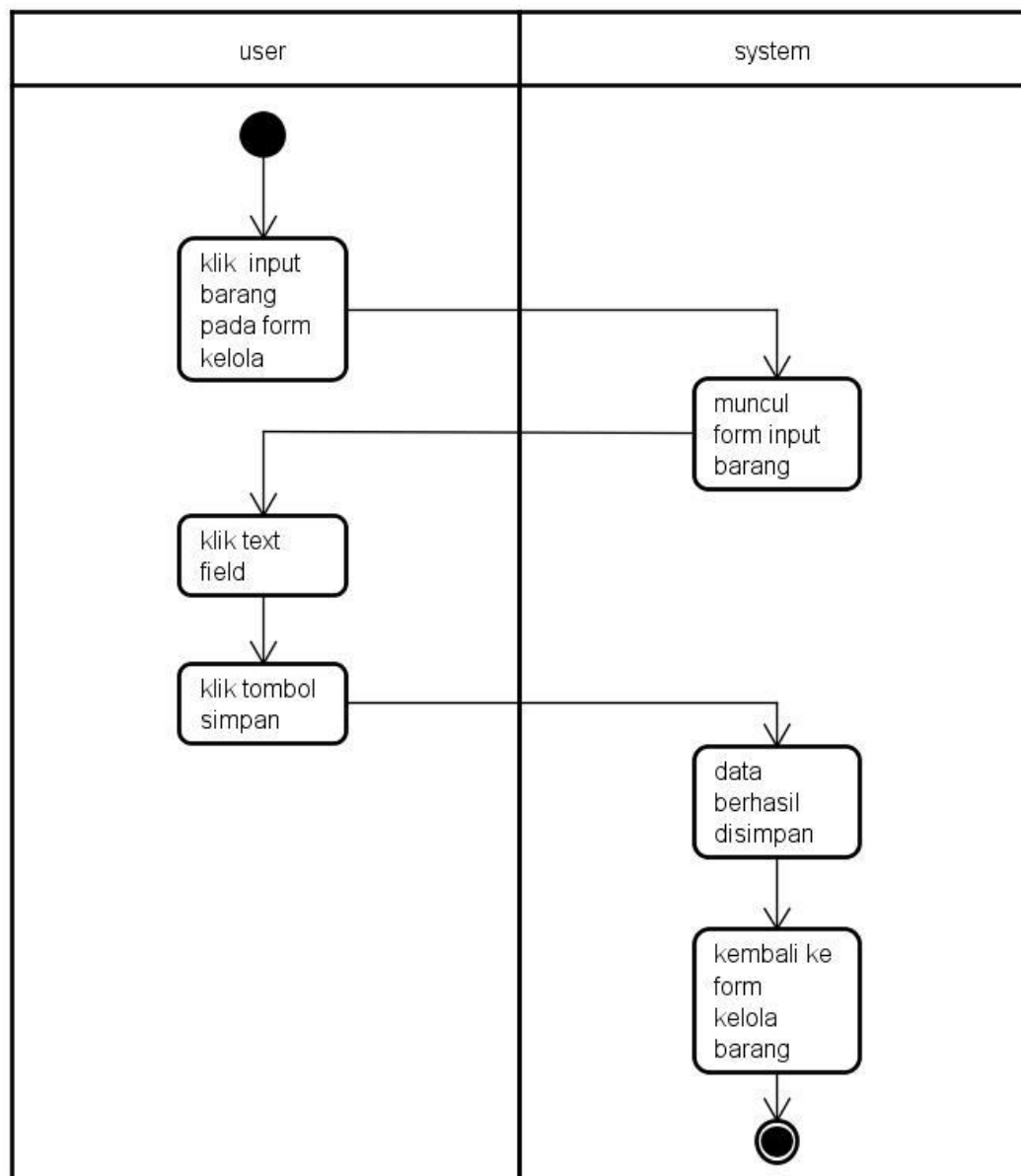
3.2.4.1 Skenario 3 : Input Barang

Nomor : 3
 Nama Use Case : Input Barang
 Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang
 Type : Primary
 Tujuan : Melakukan penginputan data barang ke dalam system
 Deskripsi : Use case ini berfungsi untuk menginput semua data-data mengenai barang, jika data barang sudah ada maka hanya akan menambahkan stocknya saja

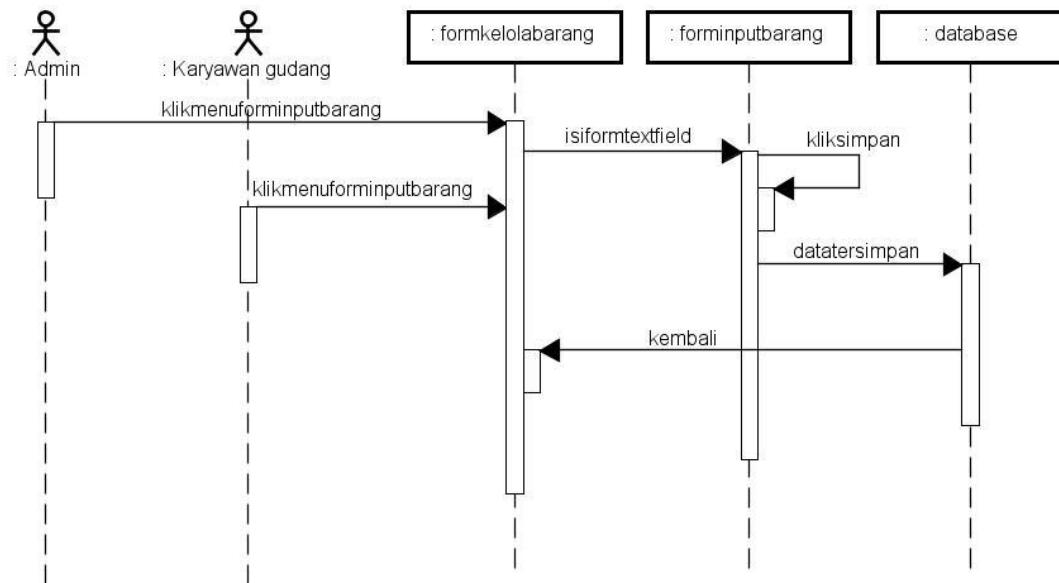
Tabel T05 Skenario Input Barang

Actor	System
1. klik input barang pada menu kelola barang	
	2. memunculkan data-data yang akan diisi oleh <i>user</i>
3. klik <i>text field</i> dan masukkan data barang	
4. data barang sudah selesai di isi lalu klik tombol simpan	
	5. Maka data barang tersimpan di dalam <i>database</i>
	6. Kembali ke menu kelola barang

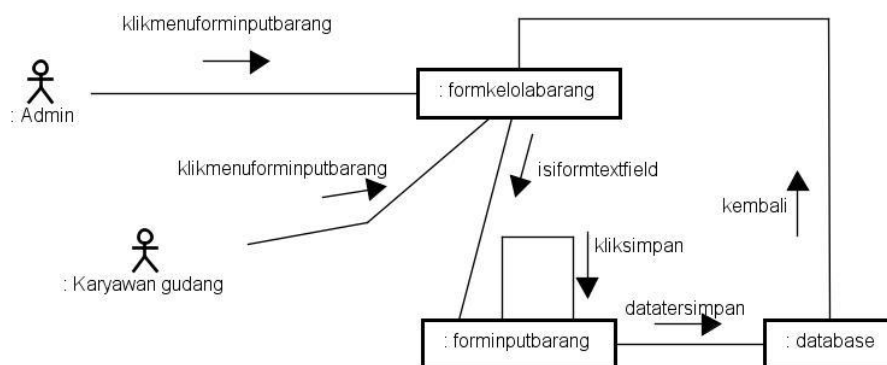
3.2.4.2 Diagram Aktivitas : Input Barang



3.2.4.3 Diagram Sekuens : Input Barang



3.2.4.4 Diagram Kolaborasi : Input Barang



3.2.5 Fungsi 4 : Stock Opname

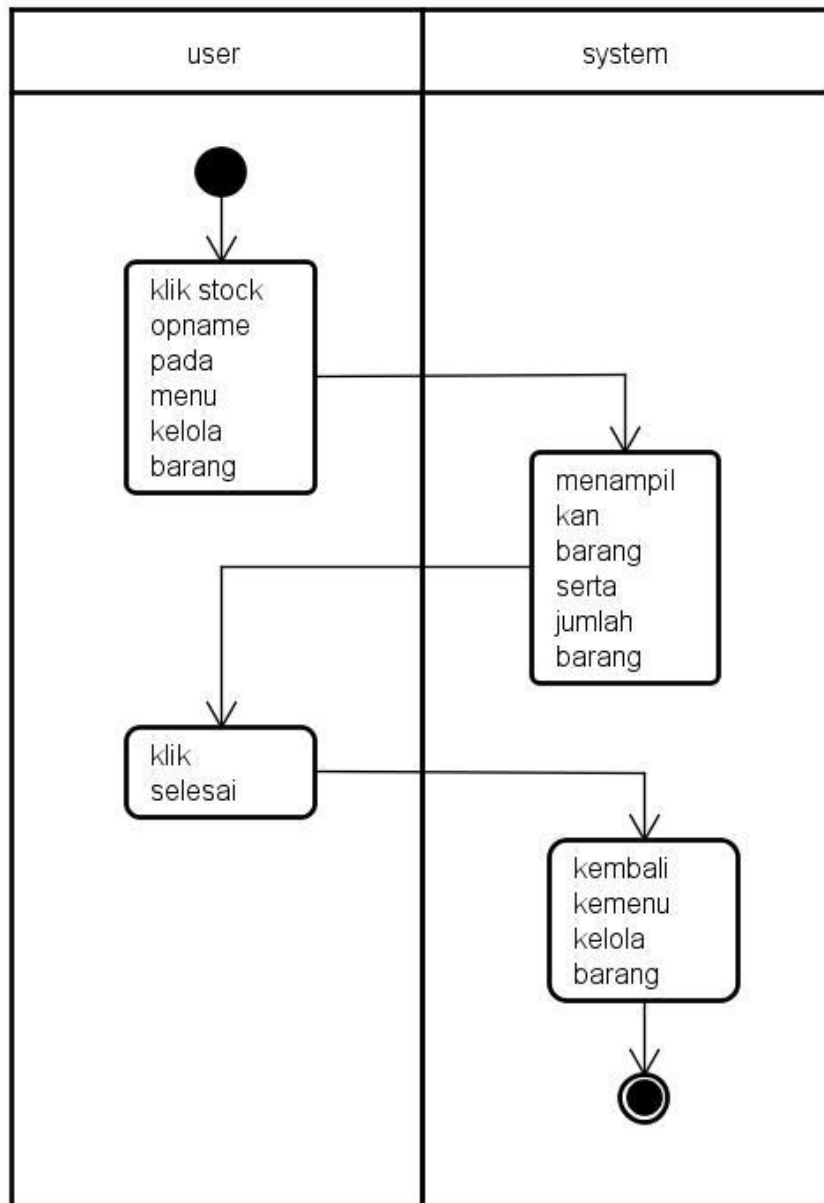
3.2.5.1 Skenario 4 : Stock Opname

Nomor : 4
 Nama Use Case : Stock opname
 Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk melihat stock barang
 Deskripsi : Use case ini berfungsi untuk melihat jumlah stock barang yang ada

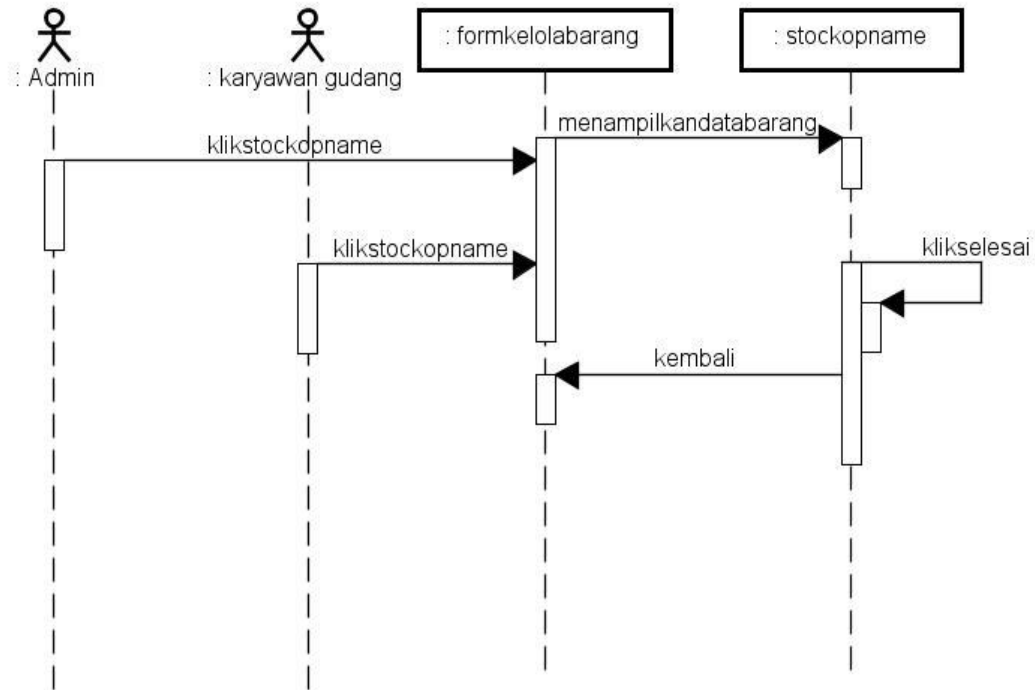
Tabel T06 Skenario Stock Opname

Actor	System
1. klik <i>stock opname</i> pada menu kelola barang	
	2. Aplikasi menampilkan data barang yang ada beserta jumlahnya
3. Jika sudah selesai maka klik selesai	

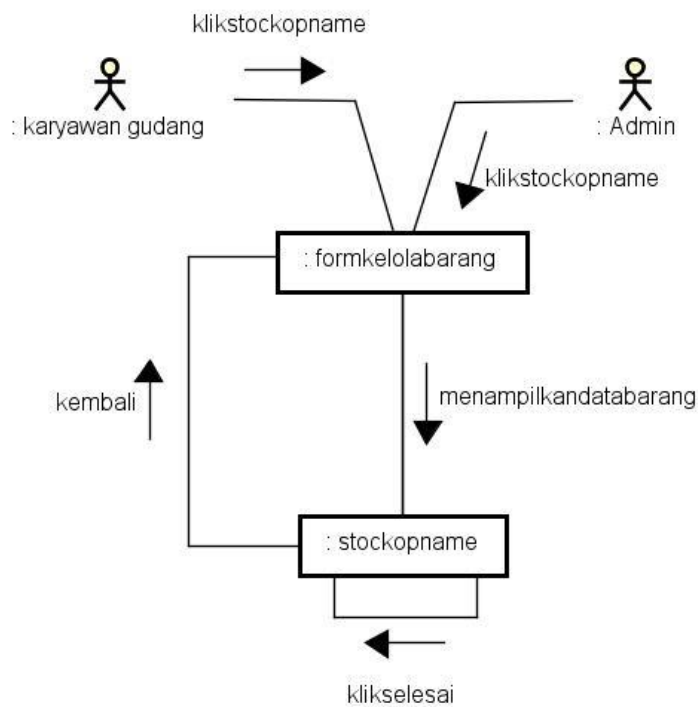
3.2.5.2 Diagram Aktivitas : Stock Opname



3.2.5.3 Diagram Sekuens : Stock Opname



3.2.5.4 Diagram Kolaborasi : Stock Opname



3.2.6 Fungsi 5 : Laporan Keuangan

3.2.6.1 Skenario: Laporan Keuangan

Nomor : 5
Nama Use Case : Laporan Keuangan

Actor : - Admin
 - Kasir

Type : Primary

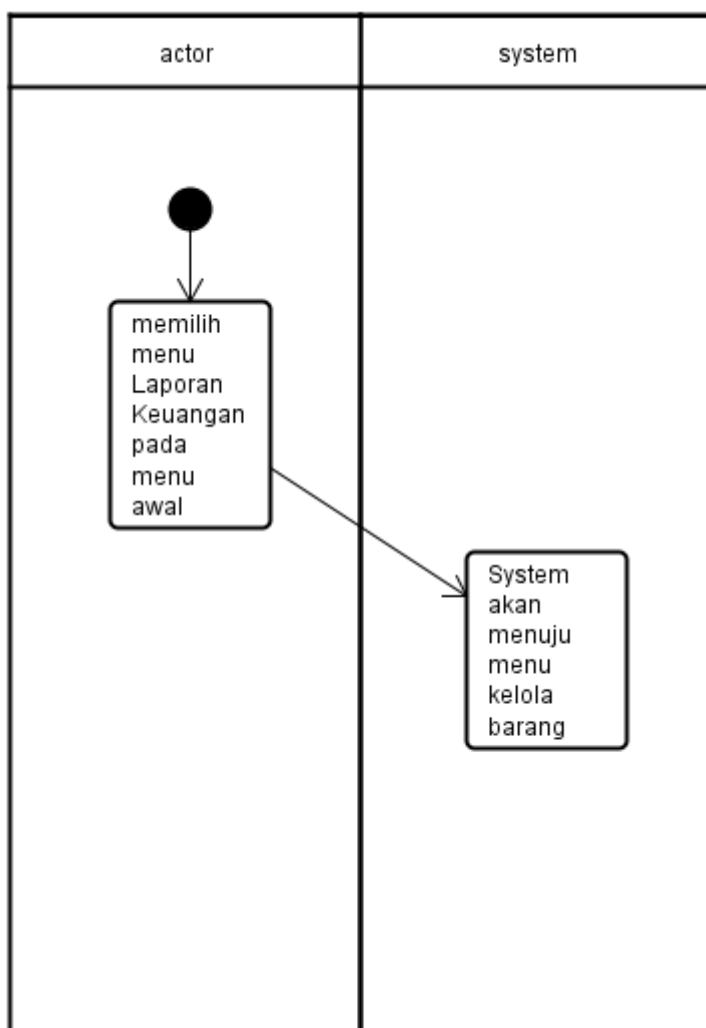
Tujuan : Melakukan pemrosesan data keuangan ke dalam system

Deskripsi : Dengan melakukan proses ini admin dan kasir dapat mengedit atau menginput data mengenai keuangan

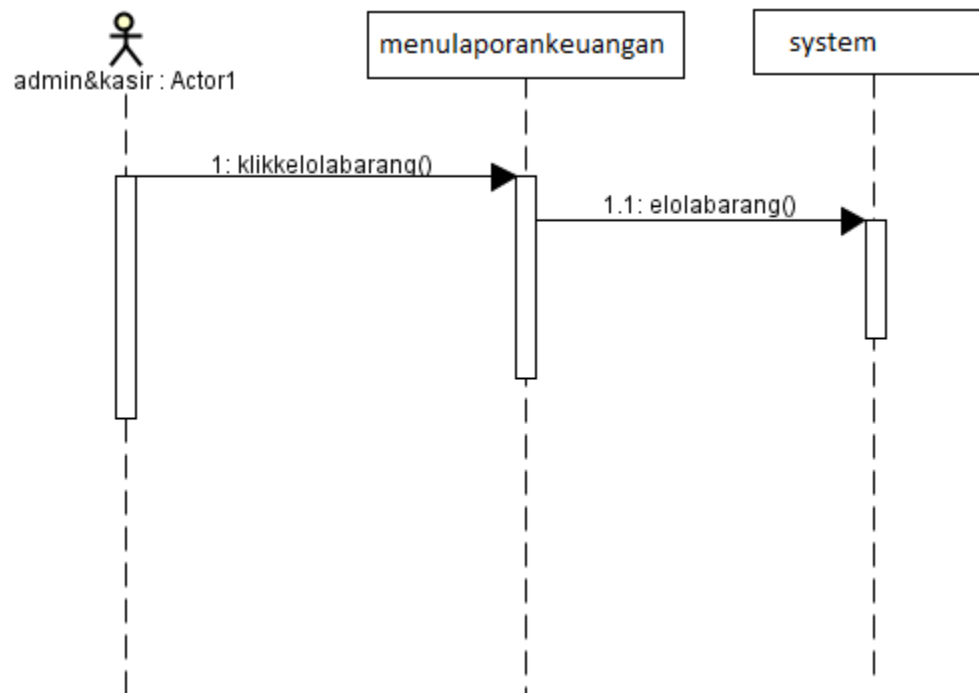
Tabel T07 Skenario Laporan Keuangan

Actor	System
1. memilih menu Laporan Keuangan pada menu awal	
	2. System akan menuju menu kelola barang

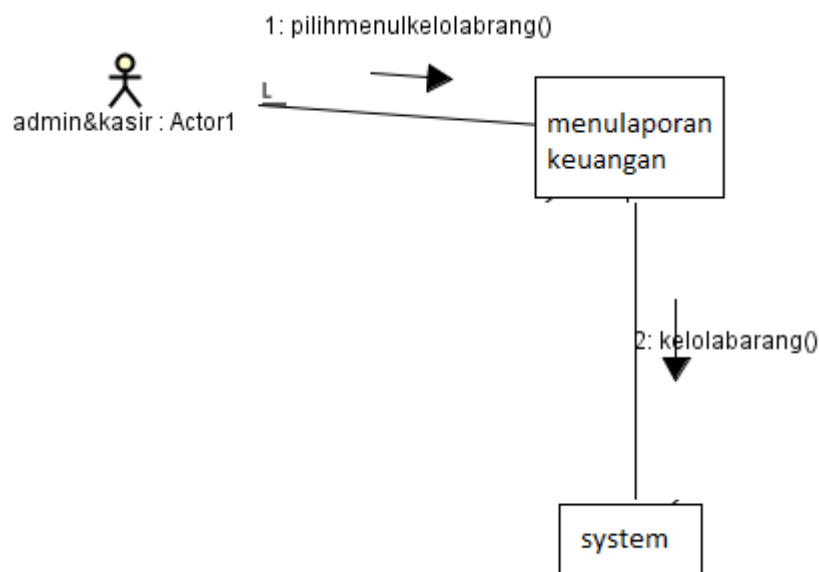
3.2.6.2 Diagram Aktivitas : Laporan Keuangan



3.2.6.3 Diagram Sekuens : Laporan Keuangan



3.2.6.4 Diagram Kolaborasi : Laporan Keuangan



3.2.7 Fungsi 6 : Laporan Rugi-laba

3.2.7.1 Skenario: Laporan Rugi-laba

Nomor : 6
Nama Use Case : Laporan Rugi-laba

Actor : - Admin
 - Kasir

Type : Primary

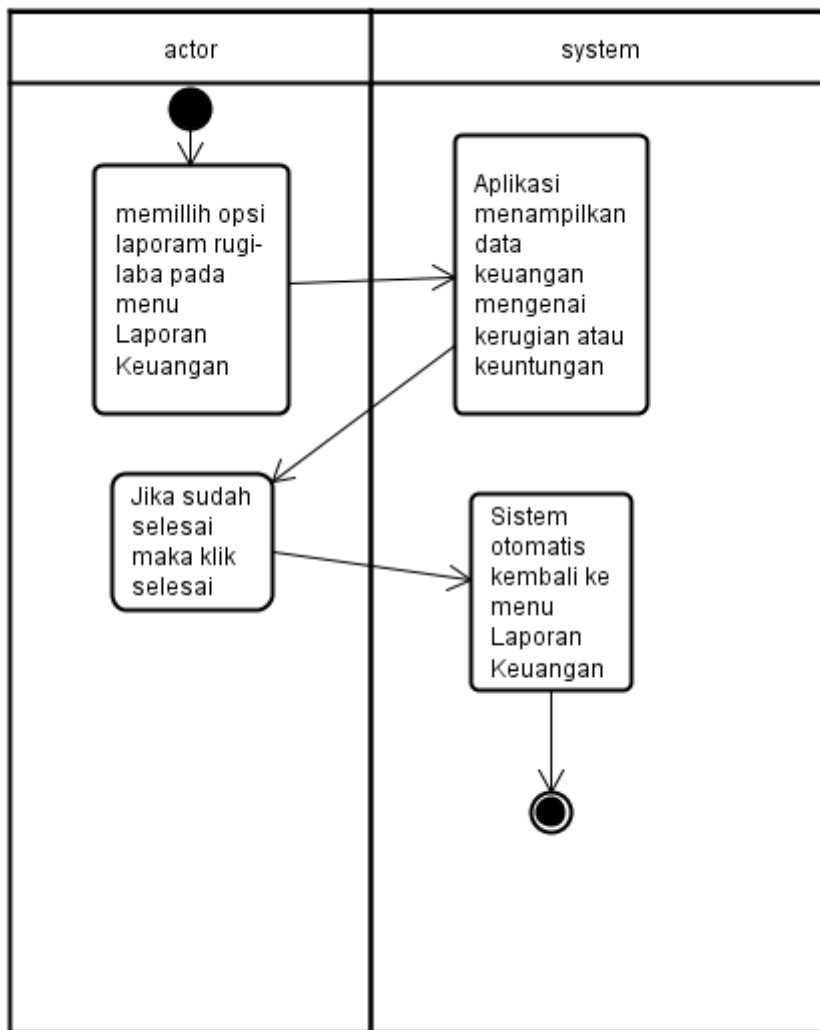
Tujuan : Untuk mengetahui rugi-laba

Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk melihat data keuangan pada bagian rugi-laba

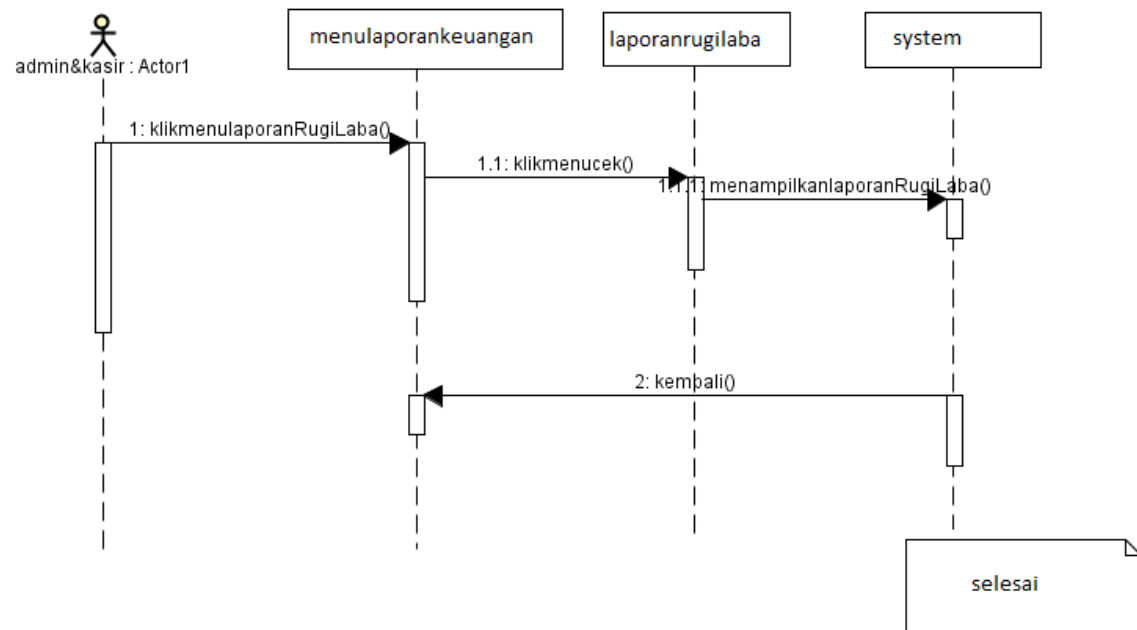
Tabel T08 Skenario Laporan Rugi-laba

Actor	System
1. memilih opsi laporan rugi-laba pada menu Laporan Keuangan	
	2. Aplikasi menampilkan data keuangan mengenai kerugian atau keuntungan
3. Jika sudah selesai maka klik selesai	
	4. Sistem otomatis kembali ke menu Laporan Keuangan

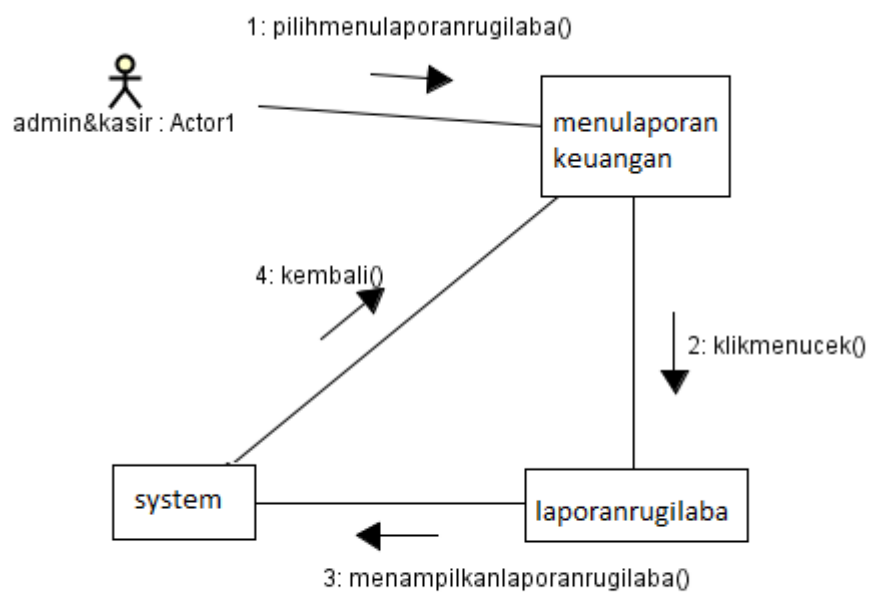
3.2.7.2 Diagram Aktivitas : Laporan Rugi-laba



3.2.7.3 Diagram Sekuens : Laporan Rugi-laba



3.2.7.4 Diagram Kolaborasi : Laporan Rugi-laba



3.2.8 Fungsi 7 : Input Jurnal Keuangan

3.2.8.1 Skenario : Input Jurnal Keuangan

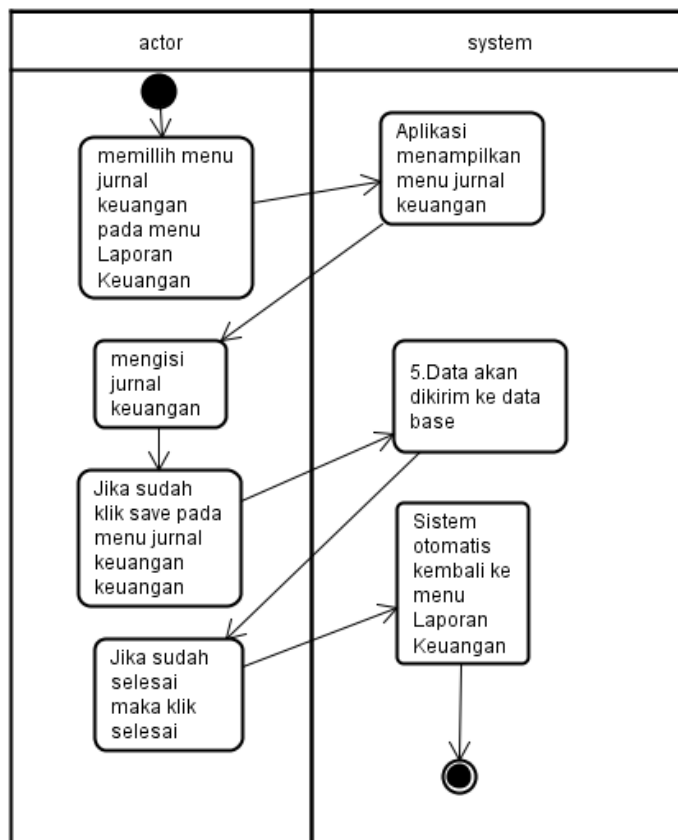
Nomor : 7
 Nama Use Case : jurnal keuangan
 Actor : - Admin

Type : - kasir
 : Primary
 Tujuan : menginputkan jurnal keuangan
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk mengisi jurnal keuangan

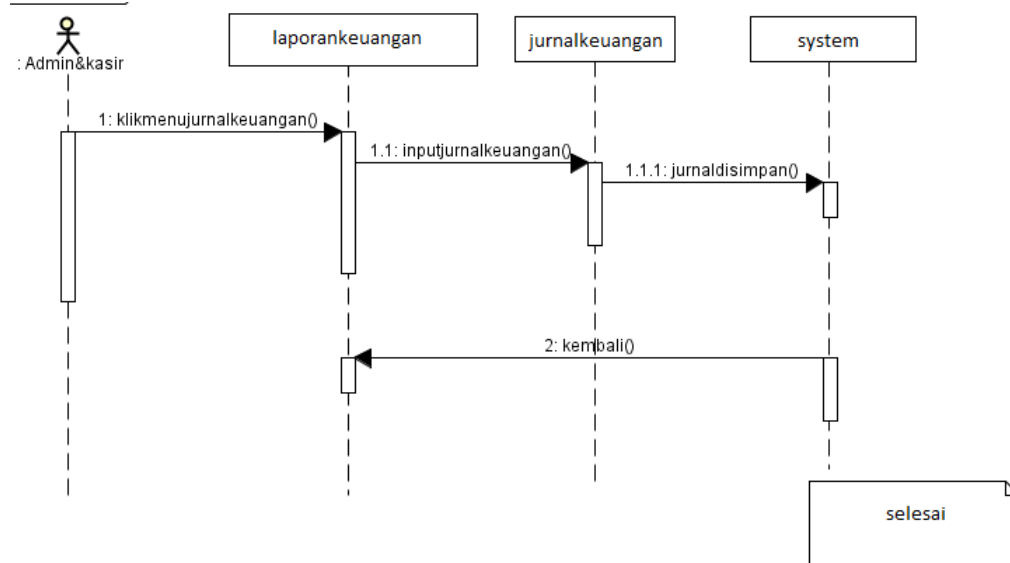
Tabel T09 Skenario input jurnal keuangan

Actor	System
1. memilih menu jurnal keuangan pada menu Laporan Keuangan	
	2. Aplikasi menampilkan menu jurnal keuangan
3. mengisi jurnal keuangan	
4. Jika sudah klik save pada menu jurnal keuangan	
	5. Data akan dikirim ke data base
6. Jika sudah selesai maka klik selesai	
	7. Sistem otomatis kembali ke menu Laporan Keuangan

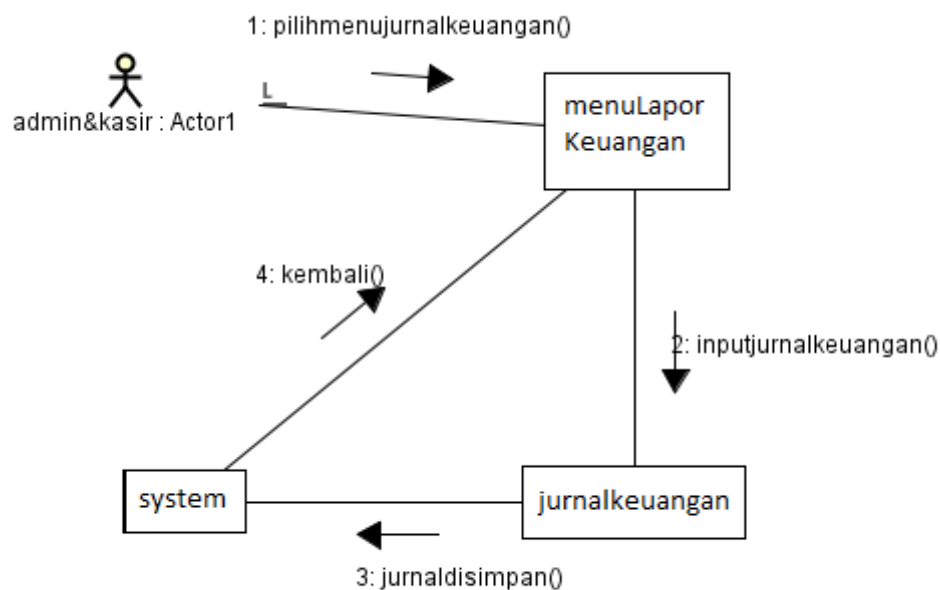
3.2.8.2 Diagram Aktivitas : Input Jurnal Keuangan



3.2.8.3 Diagram Sekuens : Input Jurnal Keuangan



3.2.8.4 Diagram Kolaborasi : Input Jurnal Keuangan



3.2.9 Fungsi 8 : Laporan Hutang-piutang

3.2.9.1 Skenario: Laporan Hutang-piutang

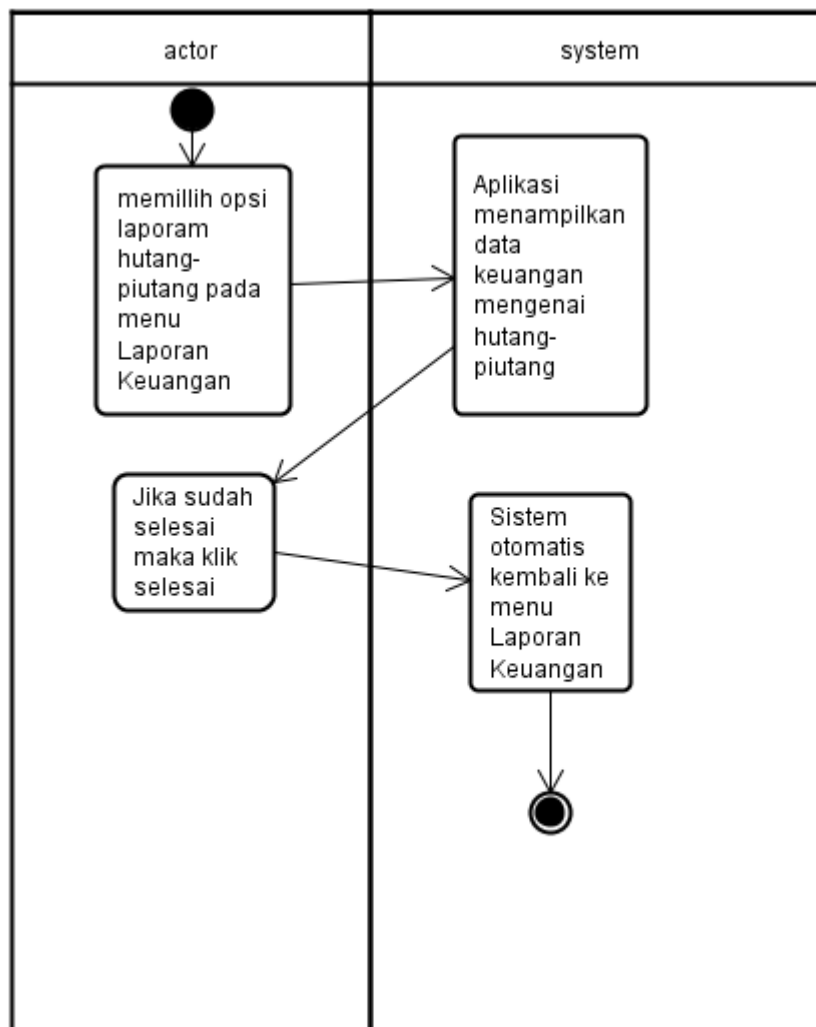
Nomor : 8
 Nama Use Case : Laporan Hutang-piutang
 Actor : - Admin
 - Kasir
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk mengetahui hutang-piutang

Deskripsi : Use case ini berfungsi untuk melihat data keuangan pada bagian hutang-piutang

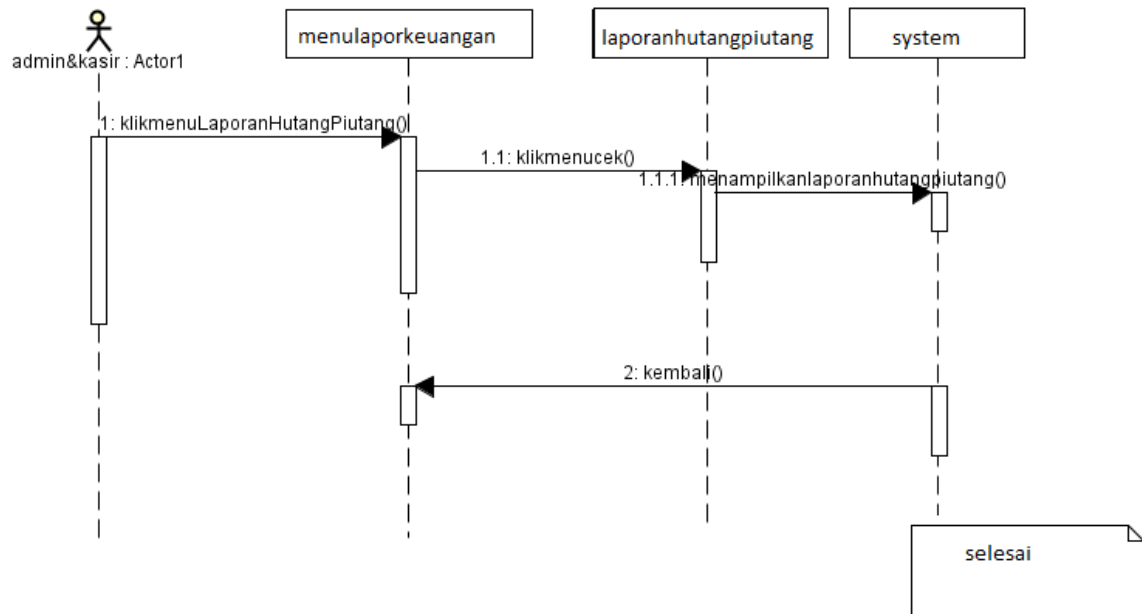
Tabel T10 Skenario Laporan Hutang-piutang

Actor	System
1. memilih opsi laporan hutang-piutang pada menu Laporan Keuangan	
	2. Aplikasi menampilkan data keuangan mengenai hutang-piutang
3. Jika sudah selesai maka klik selesai	
	4. Sistem otomatis kembali ke menu Laporan Keuangan

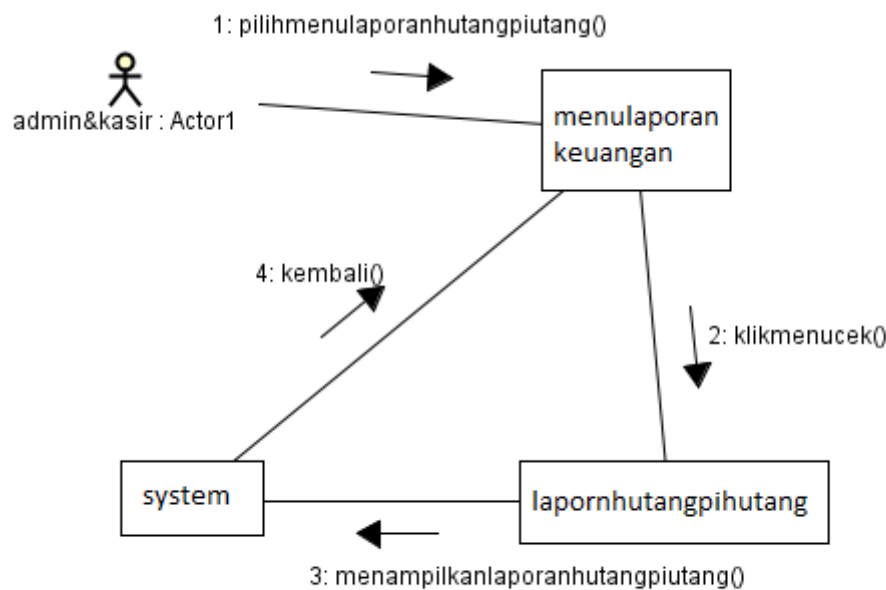
3.2.9.2 Diagram Aktivitas : Laporan Hutang-piutang



3.2.9.3 Diagram Sekuens : Laporan Hutang-piutang



3.2.9.4 Diagram Kolaborasi : Laporan Hutang-piutang



3.2.10 Fungsi 9 : Cetak Laporan Seluruh

3.2.10.1 Skenario 9 : Cetak Laporan Seluruh

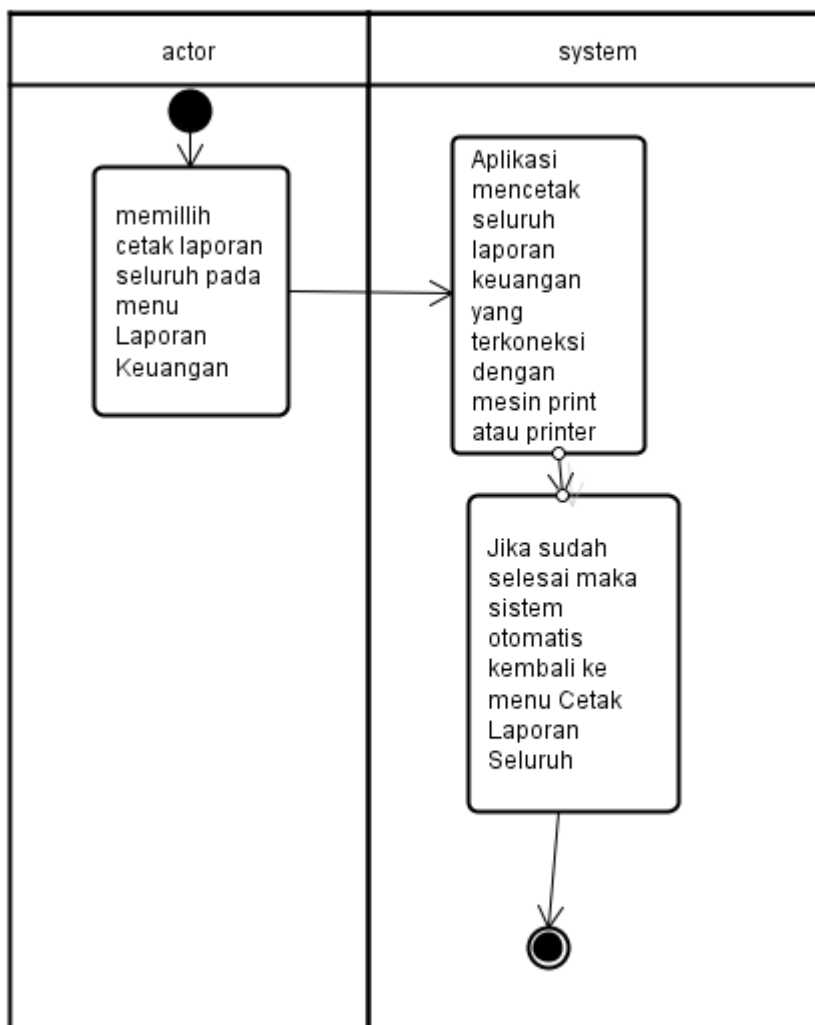
Nomor : 9
 Nama Use Case : Cetak Laporan Seluruh
 Actor : - Admin
 Type : Primary

Tujuan : Untuk mencetak seluruh laporan keuangan
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk mencetak semua data yang dalam Laporan Keuangan

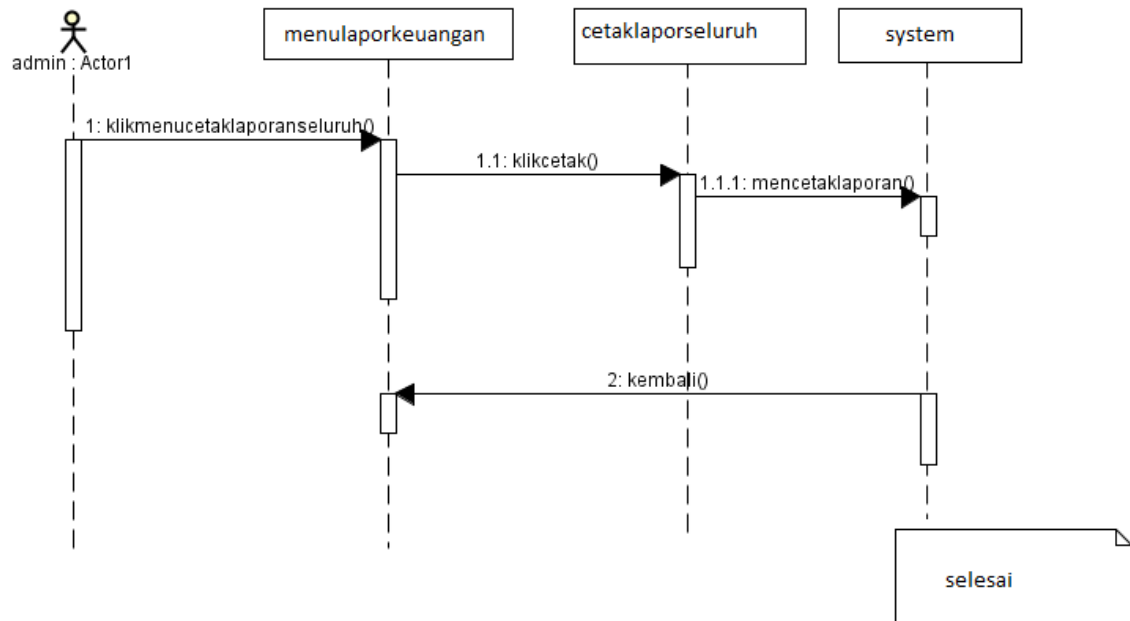
Tabel T11 Skenario Cetak Laporan Seluruh

Actor	System
1. memilih cetak laporan seluruh pada menu Laporan Keuangan	
	2. Aplikasi mencetak seluruh laporan keuangan yang terkoneksi dengan mesin print atau printer
	3. Jika sudah selesai maka sistem otomatis kembali ke menu Cetak Laporan Seluruh

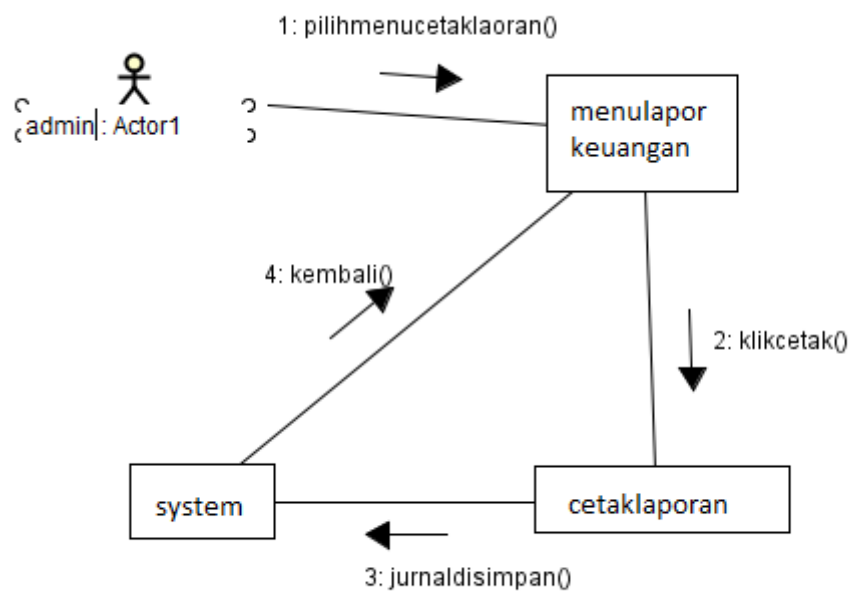
3.2.10.2 Diagram Aktivitas : Cetak Laporan Seluruh



3.2.10.3 Diagram Sekuens : Cetak Laporan Seluruh



3.2.10.4 Diagram Kolaborasi : Cetak Laporan Seluruh



3.2.11 Fungsi 10 : Penjualan

3.2.11.1 Skenario: Penjualan

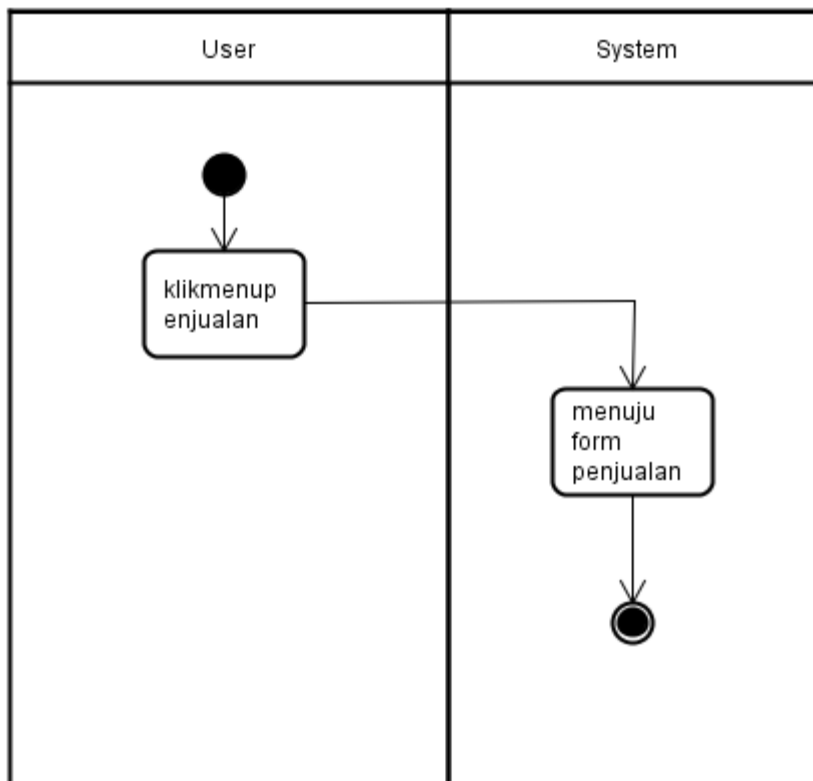
Nomor : 10
 Nama Use Case : Penjualan

Actor : - Admin
 - Kasir
 Type : Primary
 Tujuan : Melakukan pemrosesan data penjualan ke dalam system
 Deskripsi : Dengan melakukan proses ini admin dan kasir dapat menginput data mengenai penjualan

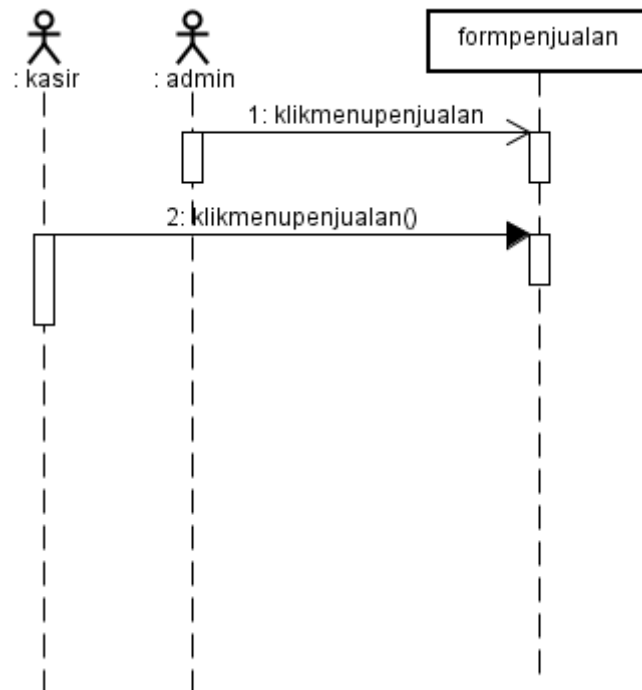
Tabel T12 Skenario Penjualan

Actor	System
1. memilih menu Penjualan pada menu awal	
	2. System akan menuju menu penjualan

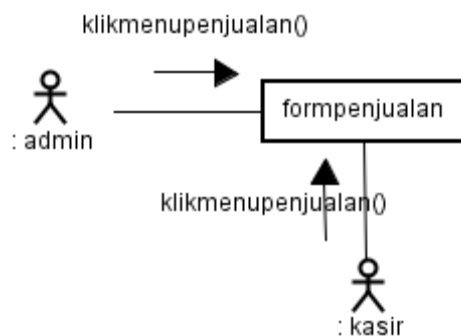
3.2.11.2 Diagram Aktivitas : Penjualan



3.2.11.3 Diagram Sekuens : Penjualan



3.2.11.4 Diagram Kolaborasi : Penjualan



3.2.12 Fungsi 11 : Cetak Struk

3.2.12.1 Skenario 11 : Cetak Struk

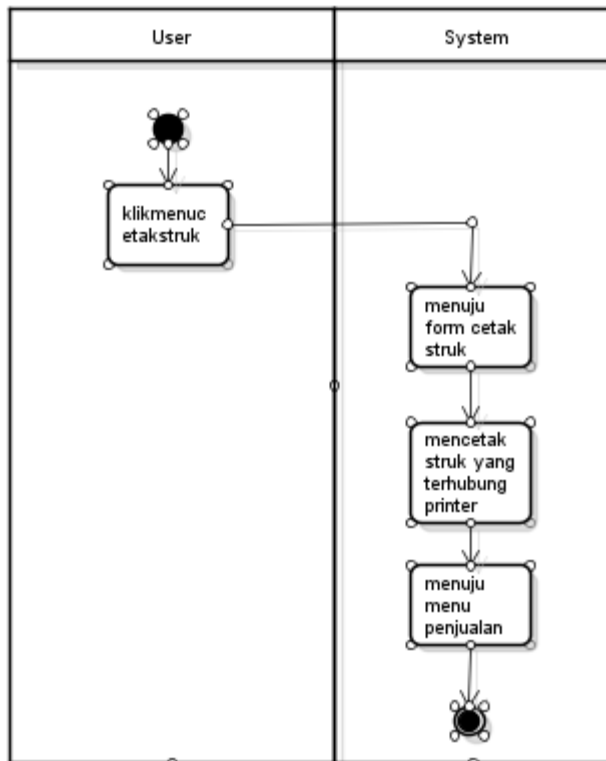
Nomor : 11
 Nama Use Case : Cetak Struk
 Actor : - Kasir
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk mencetak struk yang didapatkan dari penjualan barang
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk mencetak data barang yang telah terjual dan telah dibayar oleh pembeli/customer

Tabel T13 Skenario Cetak Struk

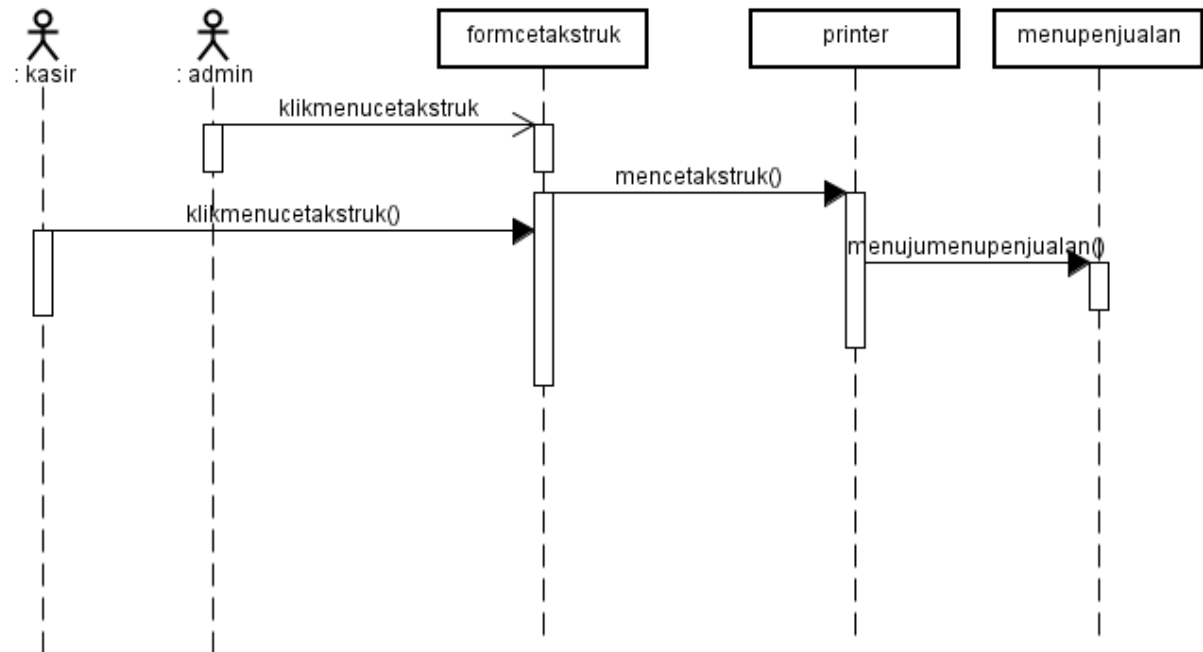
Actor	System
-------	--------

1. memilih cetak struk pada menu Penjualan	
	2. Aplikasi mencetak struk mengenai data barang yang terkoneksi dengan mesin print atau printer
	3. Jika sudah selesai maka sistem otomatis kembali ke menu Penjualan

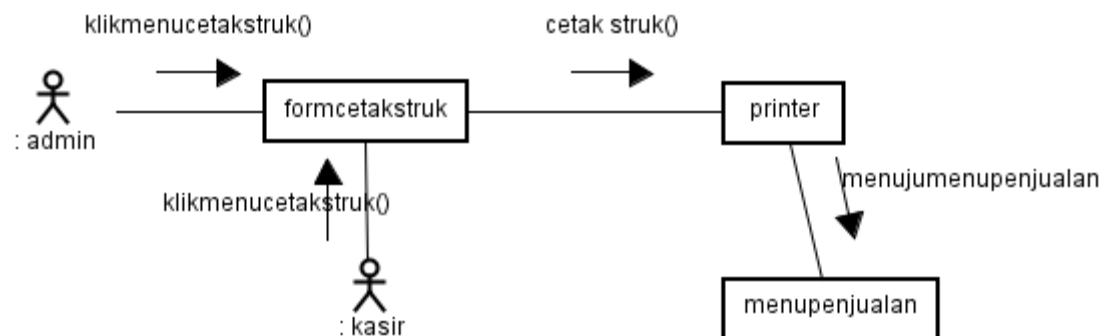
3.2.12.2 Diagram Aktivitas : Cetak Struk



3.2.12.3 Diagram Sekuens : Cetak Struk



3.2.12.4 Diagram Kolaborasi : Cetak Struk



3.2.13 Fungsi 12 : Cek Data Barang

3.2.13.1 Skenario 12 : Cek Data Barang

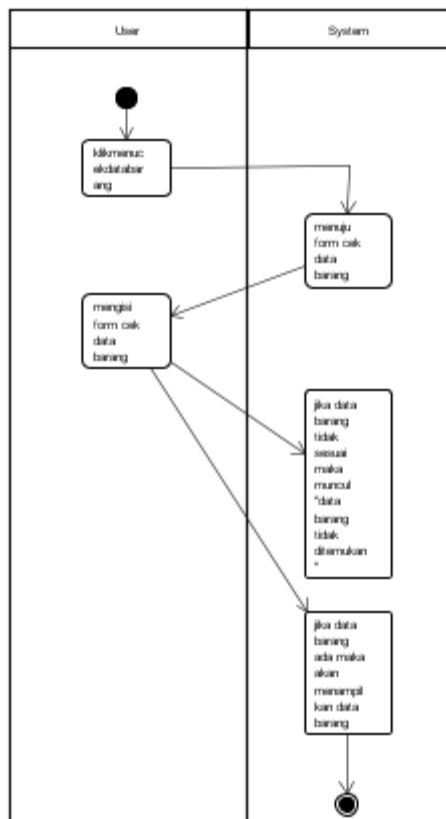
Nomor : 12
 Nama Use Case : Cek Data Barang
 Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang
 - Kasir
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk melihat data barang
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk melihat data barang apakah ada didalam system atau tidak

Tabel T14 Skenario Cek Data Barang

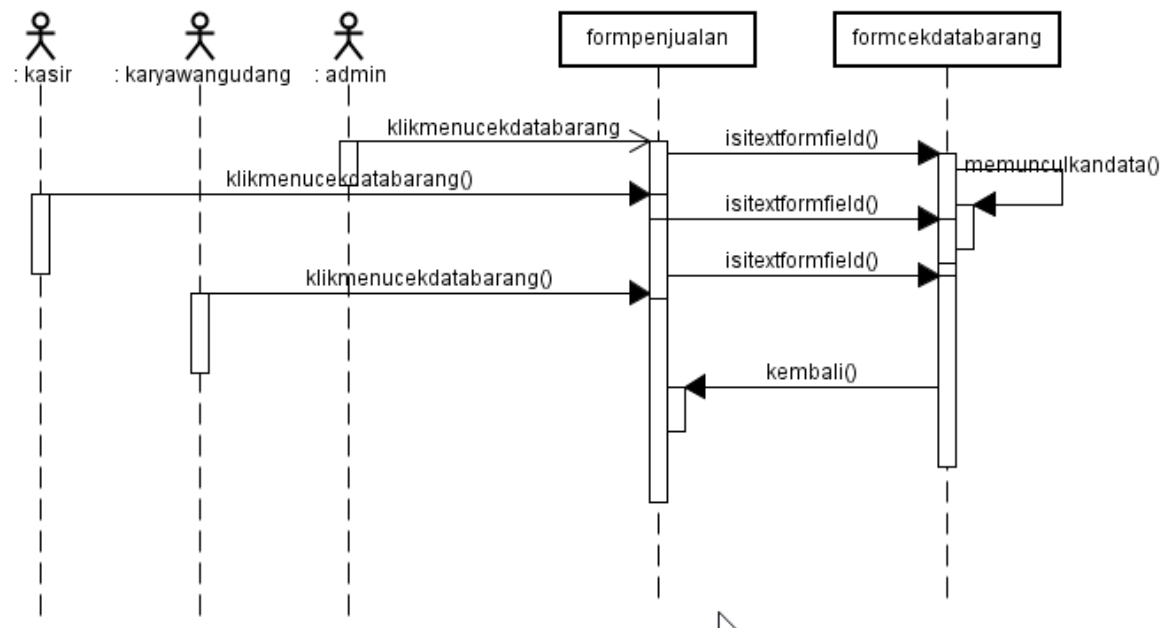
Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-006	Halaman 36 dari 62
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

Actor	System
1. memilih cek data barang pada menu Penjualan	
	2. Aplikasi menampilkan kolom yang harus diisi
3. Mengisi kolom yang tersedia dengan kode barang yang akan dicari dan klik <i>icon search</i>	
	4. Sistem akan mencari apakah barang yang dicari ada pada <i>database</i> atau tidak
	5. jika barang yang dicari ada maka akan ada notifikasi jika barang tersedia beserta jumlah barang yang tersedia
	6. jika tidak ada maka akan ada notifikasi "maaf barang tidak ada"
7. klik selesai	
	8. sistem akan kembali ke menu penjualan

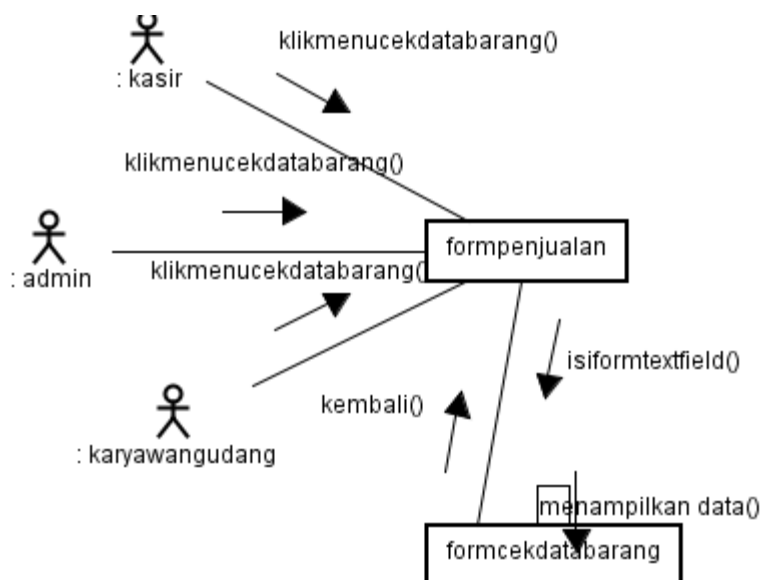
3.2.13.2 Diagram Aktivitas : Cek Data Barang



3.2.13.3 Diagram Sekuens : Cek Data Barang



3.2.13.4 Diagram Kolaborasi : Cek Data Barang



3.2.14 Fungsi 13 : Administrasi Profile

3.2.14.1 Skenario: Administrasi Profil

Nomor : 13

Nama Use Case : Administrasi profil

Actor : - Admin

Type : Primary

Tujuan : Melakukan pemrosesan data profil user

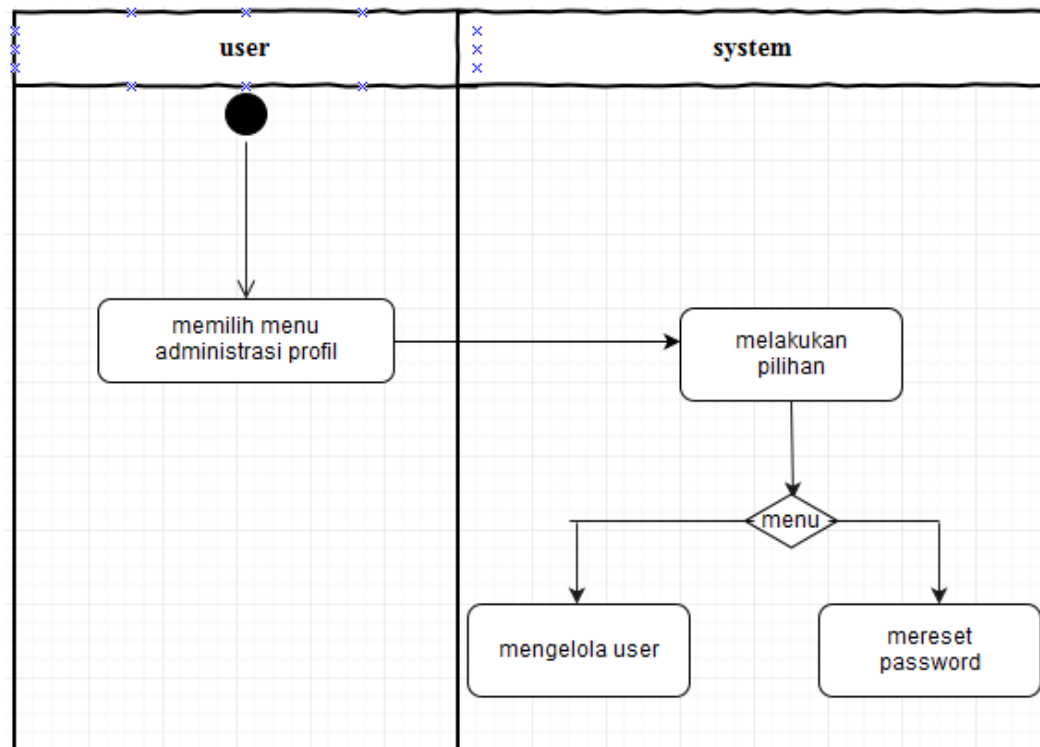
Deskripsi : Dengan melakukan proses ini actor dapat mengedit atau menginput

data mengenai profil user

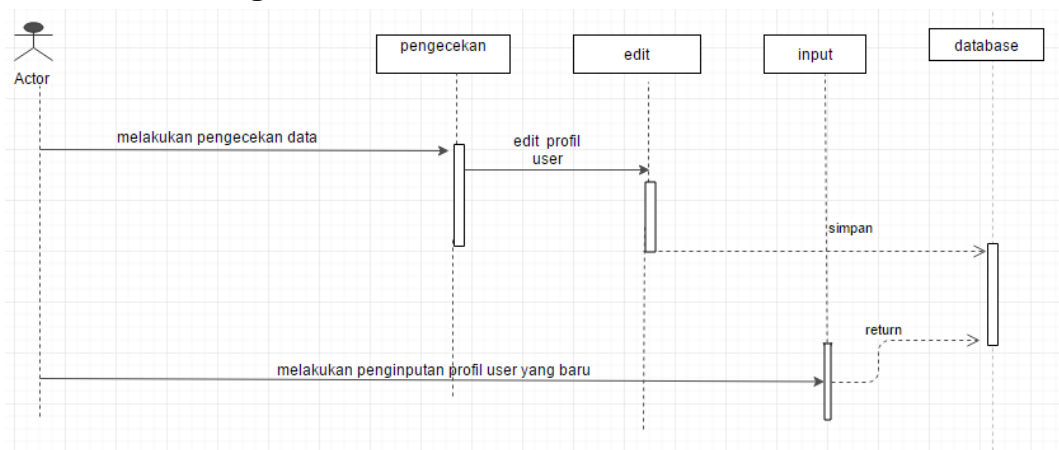
Tabel T15 Skenario Administrasi Profil

Actor	System
1. memilih menu Administrasi Profil pada menu awal	
	2. System akan menuju menu Administrasi Profil

3.2.14.2 Diagram Aktivitas : Administrasi Profil

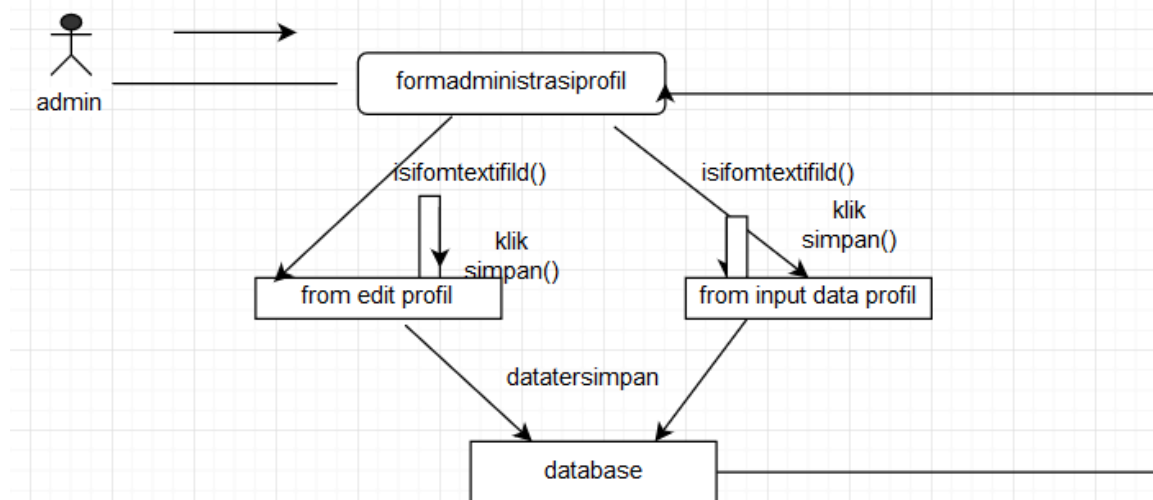


3.2.14.3 Diagram Sekuens : Administrasi Profil



3.2.14.4 Diagram Kolaborasi : Administrasi Profil

klikmenuadministrasiprofil()



3.2.15 Fungsi 14 : Mengelola Role

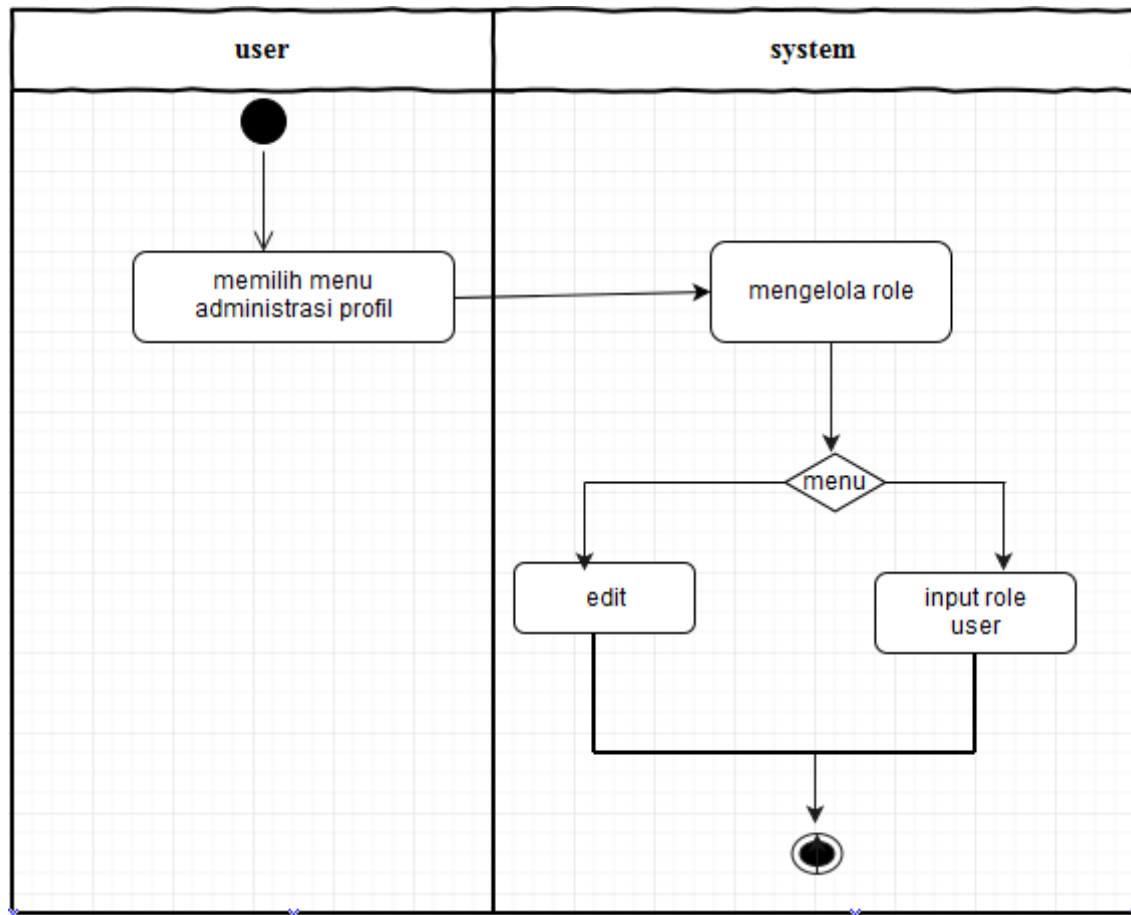
3.2.15.1 Skenario: Mengelola Role

Nomor : 14
 Nama Use Case : Mengelola Role
 Actor : - Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Melakukan pemrosesan pengelolaan role
 Deskripsi : Dengan melakukan proses ini actor dapat mengedit atau menginput Mengenai role *user*

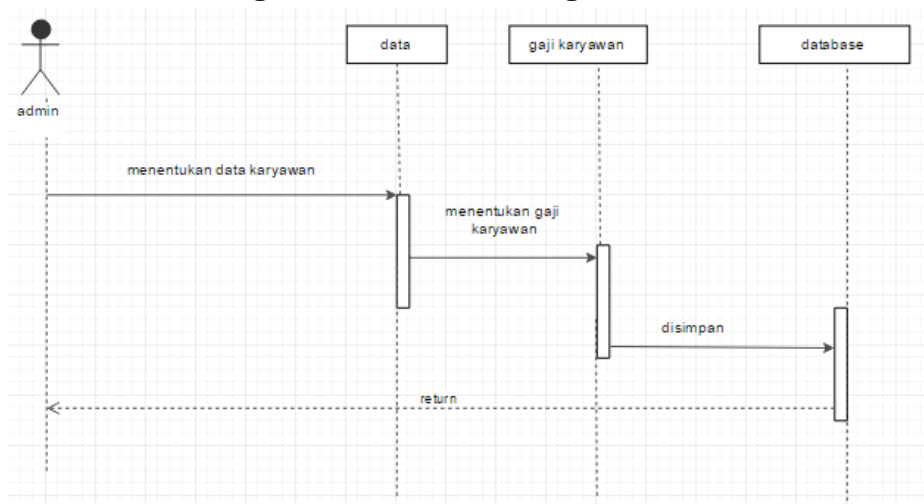
Tabel T16 Skenario Mengelola Role

Actor	System
1. Melakukan pemrosesan pengelolaan role	
	2. Melakukan proses edit dan input mengenai role <i>user</i> data

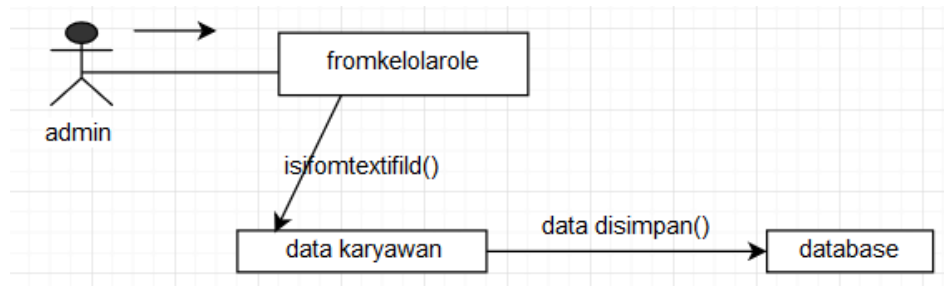
3.2.15.2 Diagram Aktivitas : Mengelola Role



3.2.15.3 Diagram Sekuens : Mengelola Role



3.2.15.4 Diagram Kolaborasi : Mengelola Role



3.2.16 Fungsi 15 : Mengelola User

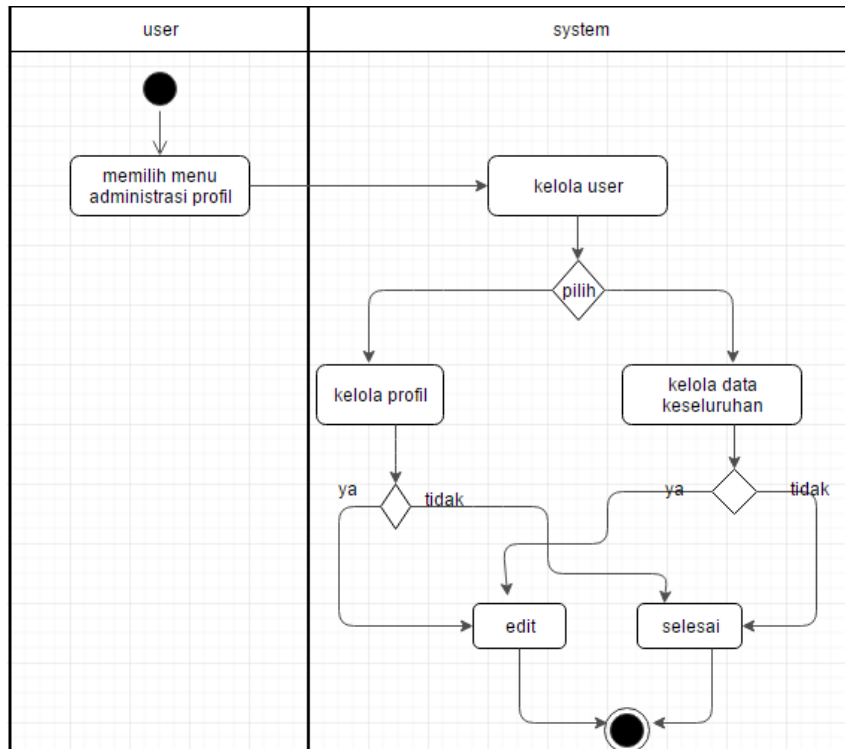
3.2.16.1 Skenario: Mengelola User

Nomor : 15
Nama Use Case : Mengelola User
Actor : - Admin
Type : Primary
Tujuan :
Deskripsi :

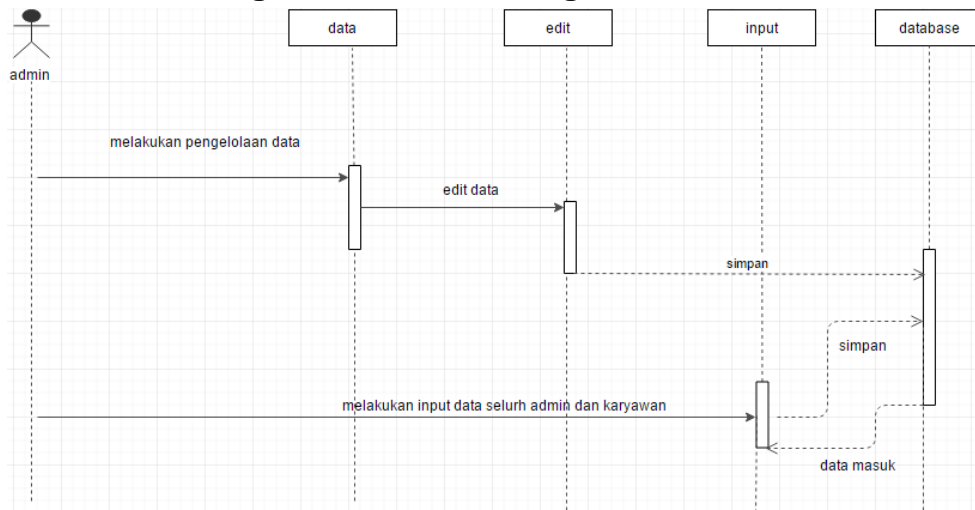
Tabel T17 Skenario Mengelola User

Actor	System
1. Melakukan menu kelola <i>user</i> pada administrasi <i>user</i>	
	2. Lakukan pengelolaan data <i>user</i> dan semua profil
	3. Pilih selesai jika tidak dan edit jika iya

3.2.16.2 Diagram Aktivitas : Mengelola User

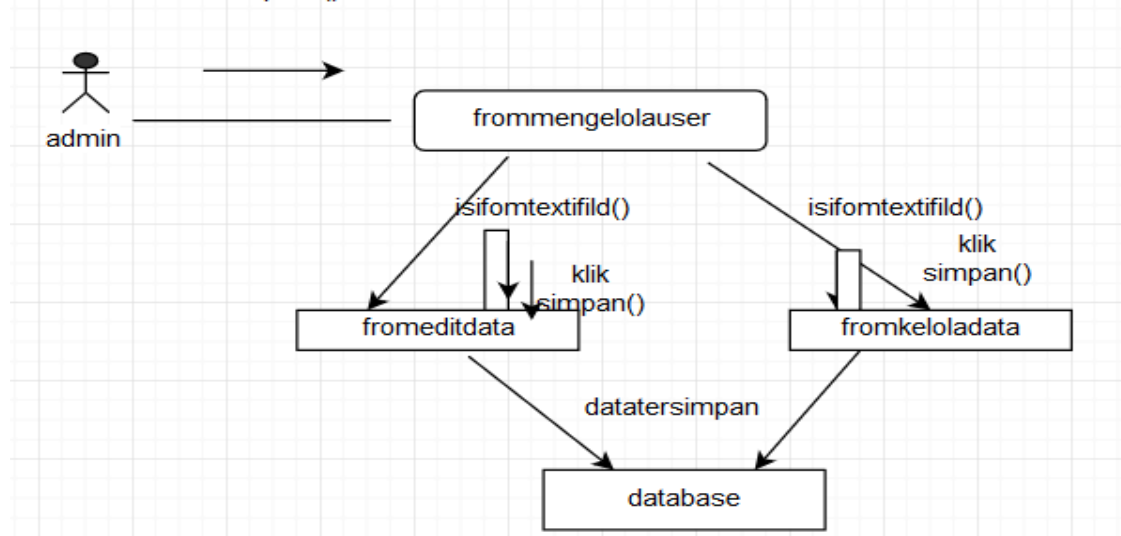


3.2.16.3 Diagram Sekuens : Mengelola User



3.2.16.4 Diagram Kolaborasi : Mengelola User

klikmenuadministrasiprofil()



3.2.17 Fungsi 16 : Mereset Password

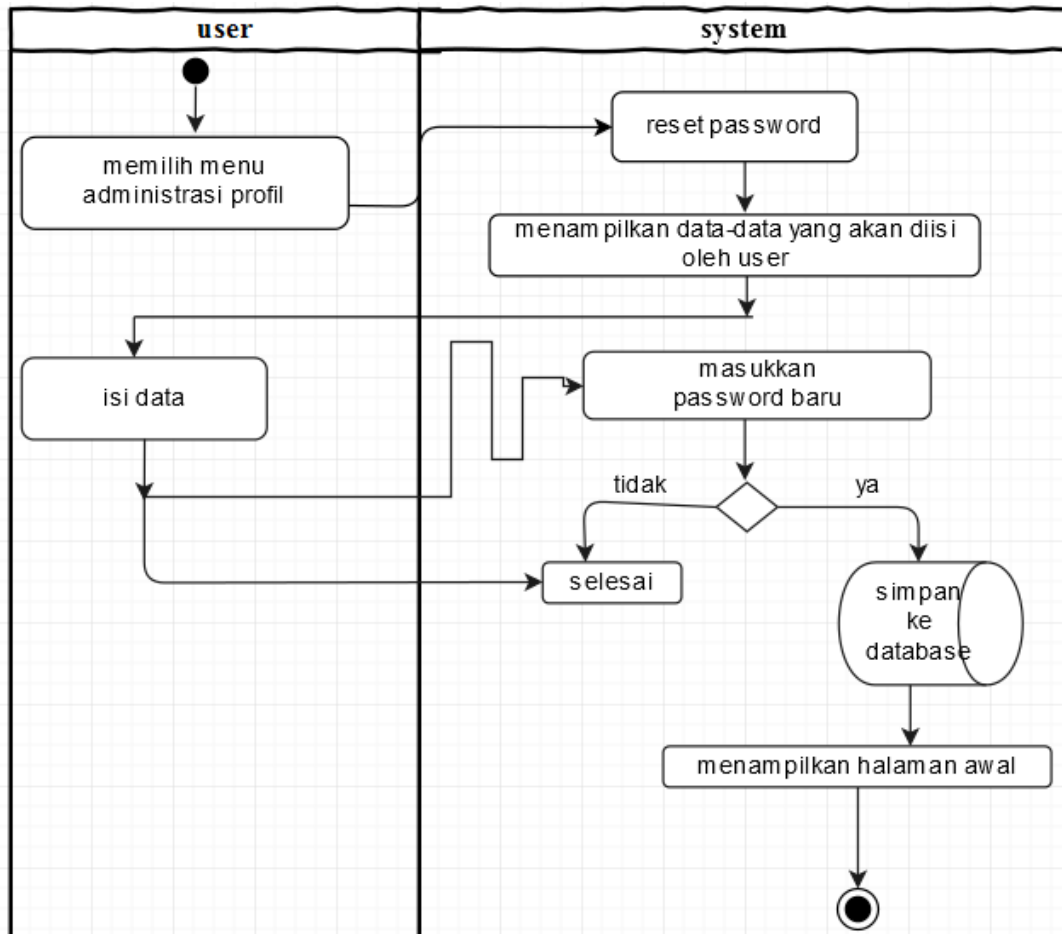
3.2.17.1 Skenario: Mereset Password

Nomor : 16
 Nama Use Case : Mereset Password
 Actor : - Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk merubah/mereset password
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk mereset password jika ada user yang lupa dengan password sebelumnya

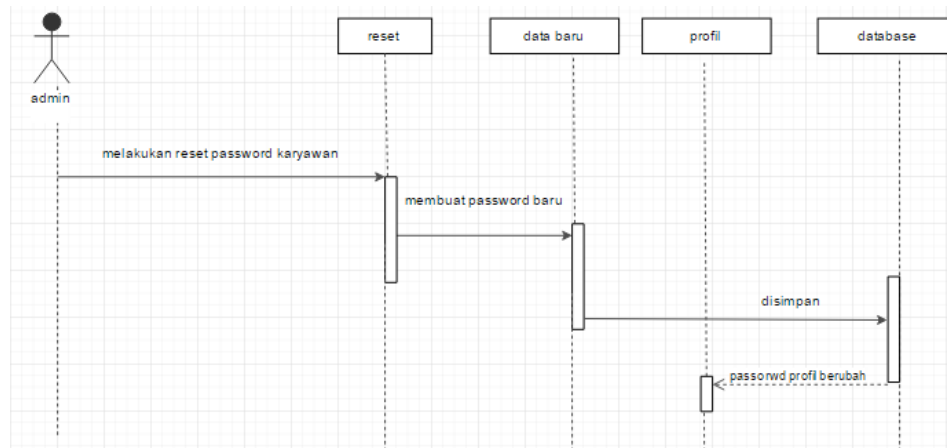
Tabel T18 Skenario Mereset Password

Actor	System
1. memilih mereset <i>password</i> pada menu Administrasi Profil	
	2. memunculkan data-data yang akan diisi oleh <i>user</i>
3. mengisi datanya pada kolom yang tersedia	
4. klik selesai jika telah selesai mengisi data	
	5. muncul kolom untuk memasukkan password baru
6. mengisi password baru pada kolom yang tersedia	
7. klik selesai	
	8. password telah diganti dengan password baru dan tersimpan pada <i>databasae</i>
	9. sistem kembali pada menu Administrasi User

3.2.17.2 Diagram Aktivitas : Mereset Password

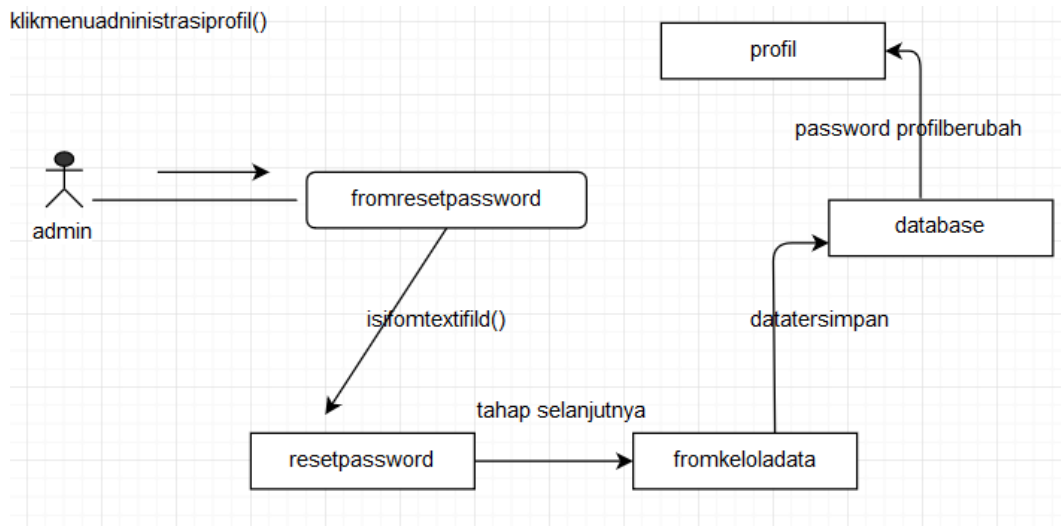


3.2.17.3 Diagram Sekuens : Mereset Password



3.2.17.4 Diagram Kolaborasi : Mereset Password

klikmenuadministrasiprofil()



3.2.18 Fungsi 17 : Administrasi User

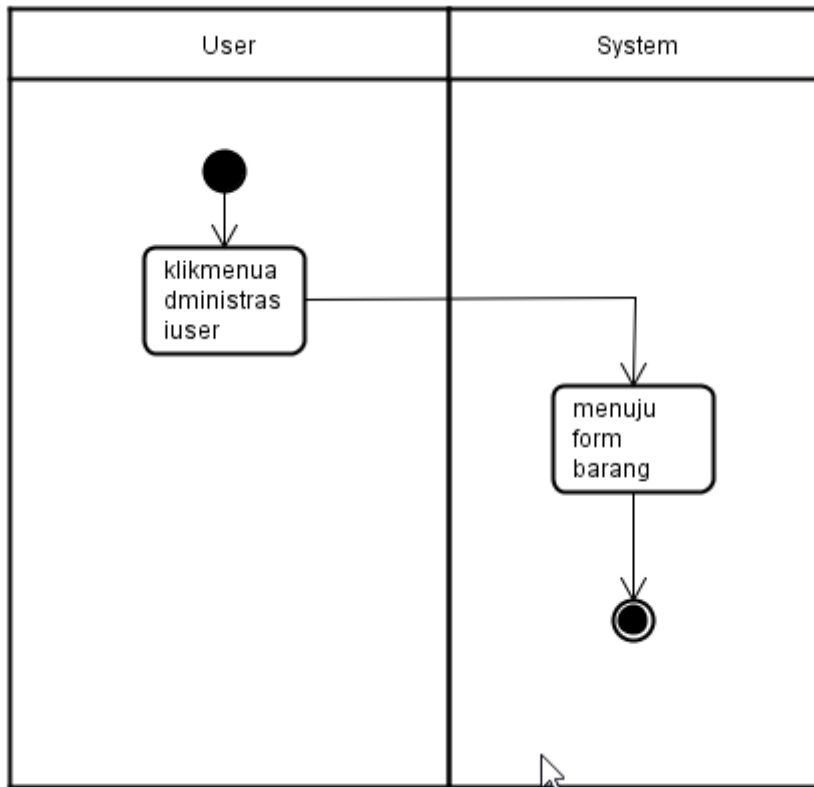
3.2.18.1 Skenario: Administrasi User

Nomor : 17
 Nama Use Case : Administrasi User
 Actor : - Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Melakukan pemrosesan data user
 Deskripsi : Dengan melakukan proses ini actor dapat mengedit atau menginput data mengenai profil user

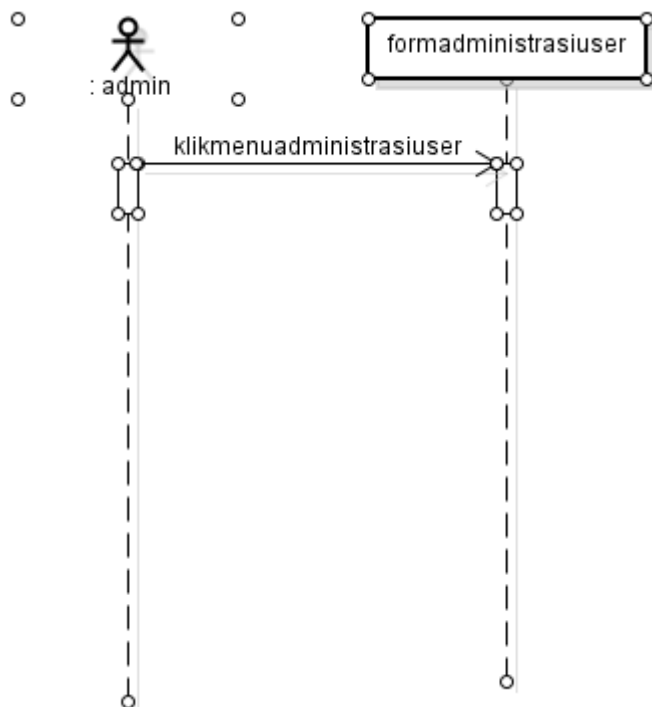
Tabel T19 Skenario Administrasi User

Actor	System
1. memilih menu Administrasi User pada menu awal	
	2. System akan menuju menu Administrasi Profil

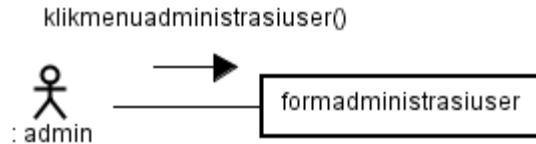
3.2.18.2 Diagram Aktivitas : Administrasi User



3.2.18.3 Diagram Sekuens : Administrasi User



3.2.18.4 Diagram Kolaborasi : Administrasi User



3.2.19 Fungsi 18 : Perbaharui Profil

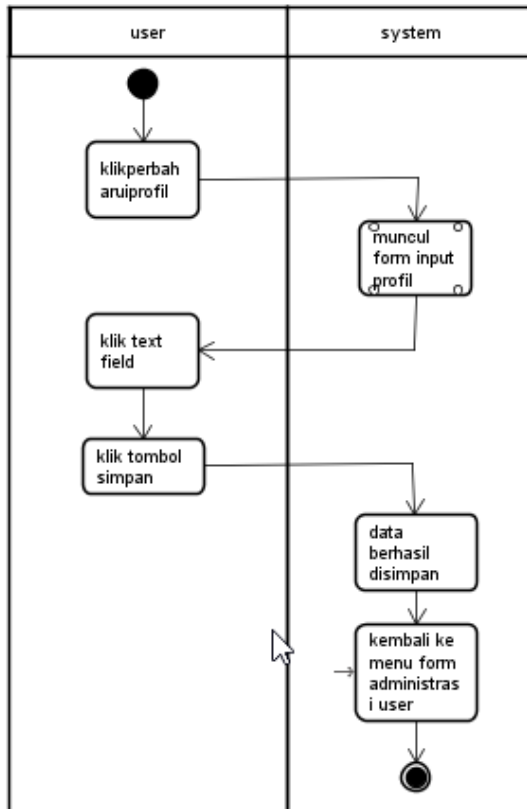
3.2.19.1 Skenario: Perbaharui Profil

Nomor : 18
Nama Use Case : Perbaharui Profil
Actor : - Admin
Type : Primary
Tujuan : Untuk merubah data profil user
Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk merubah/memperbarui data profil jika adanya penambahan/penggantian pada data yang telah ada

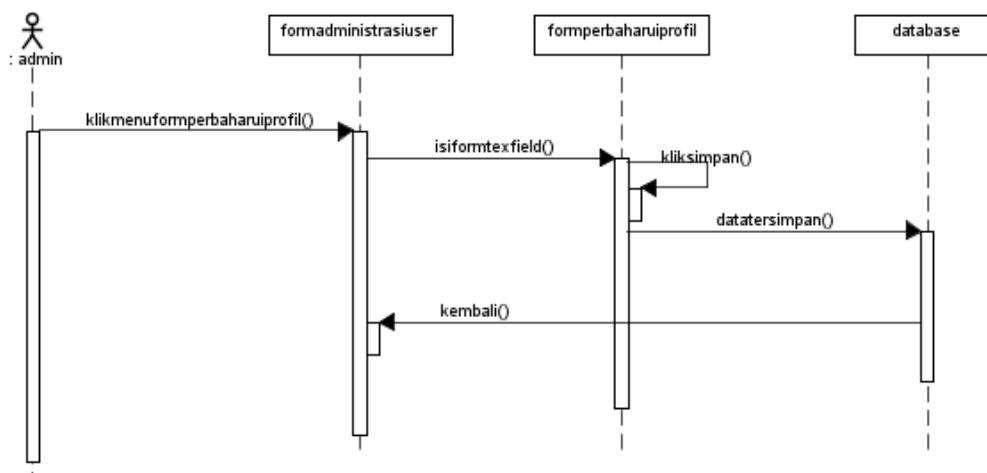
Tabel T20 Skenario Perbaharui Profil

Actor	System
1. memilih perbaharui profil pada menu Administrasi User	
	2. memunculkan data-data yang akan diisi oleh <i>user</i>
3. mengisi datanya pada kolom yang tersedia	
4. klik selesai jika telah selesai mengisi data	
	5. data yang telah diganti dengan data baru dan tersimpan pada <i>databasae</i>
	6. sistem kembali pada menu Administrasi User

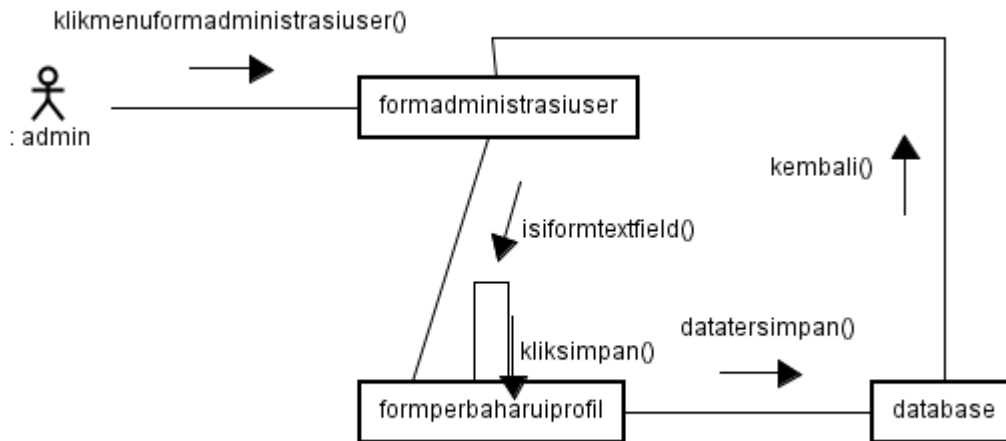
3.2.19.2 Diagram Aktivitas : Perbaharui Profil



3.2.19.3 Diagram Sekuens : Perbaharui Profil



3.2.19.4 Diagram Kolaborasi : Perbaharui Profil



3.2.20 Fungsi 19 : Perbaharui Password

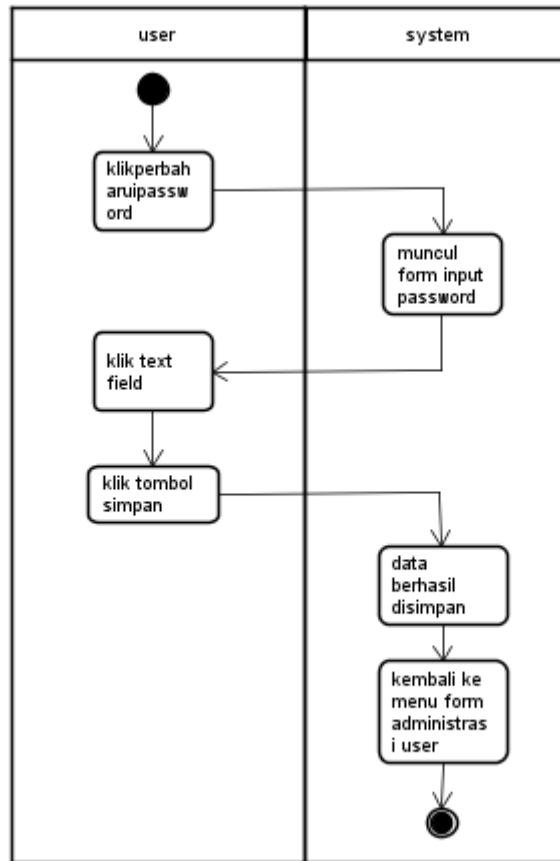
3.2.20.1 Skenario: Perbaharui Password

Nomor : 19
 Nama Use Case : Perbaharui Password
 Actor : - Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Untuk merubah password user
 Deskripsi : *Use case* ini berfungsi untuk merubah/memperbarui password jika adanya penambahan/penggantian pada data yang telah ada

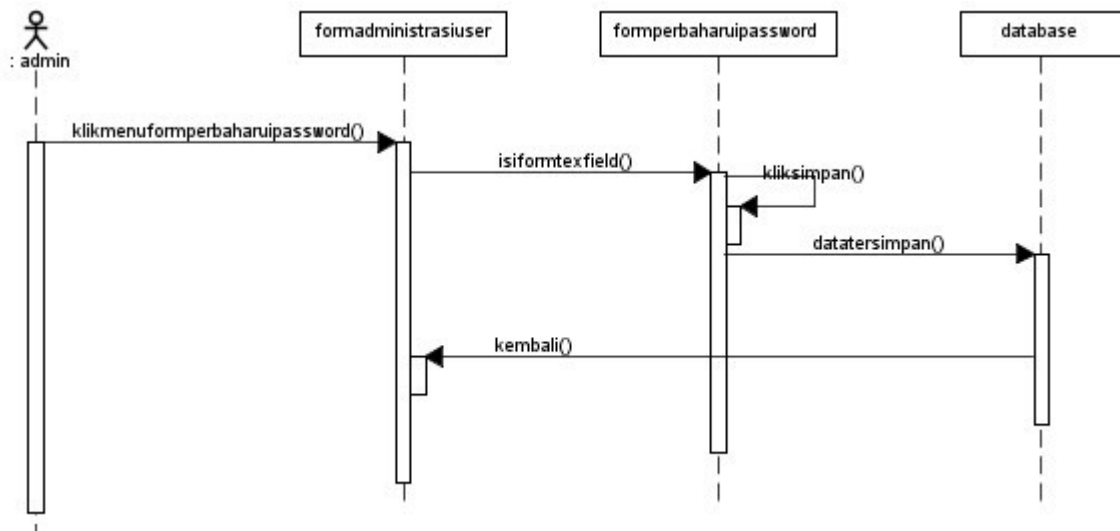
Tabel T21 Skenario Perbaharui Password

Actor	System
1. memilih perbaharui password pada menu Administrasi User	
	2. memunculkan data-data yang akan diisi oleh <i>user</i>
3. mengisi datanya pada kolom yang tersedia	
4. klik selesai jika telah selesai mengisi data	
	5. data yang telah diganti dengan data baru dan tersimpan pada <i>databasae</i>
	6. sistem kembali pada menu Administrasi User

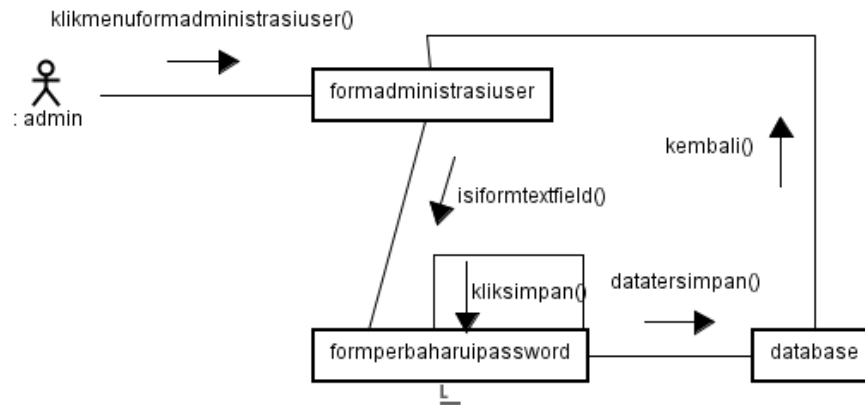
3.2.20.2 Diagram Aktivitas : Perbaharui Password



3.2.20.3 Diagram Sekuens : Perbaharui Password



3.2.20.4 Diagram Kolaborasi : Perbaharui Password



3.2.21 Fungsi 20: Membackup Data

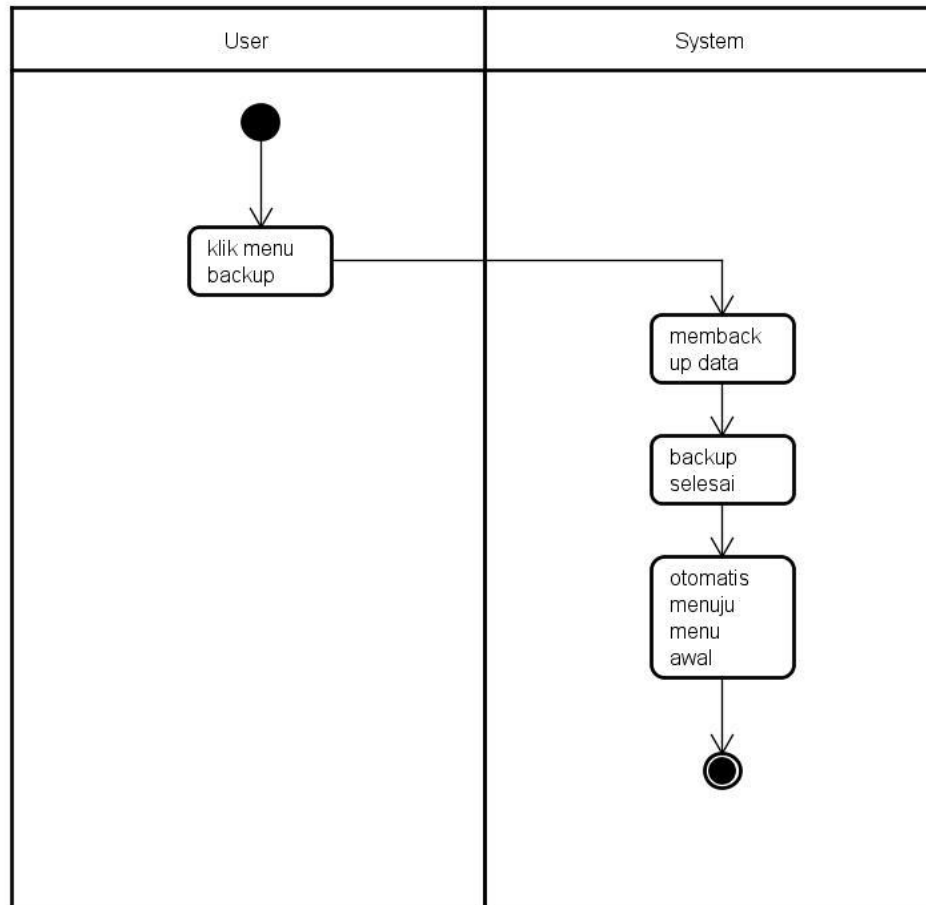
3.2.21.1 Skenario: Membackup Data

Nomor : 20
 Nama Use Case : Membackup Data
 Actor : - Admin
 Type : Primary
 Tujuan : Melakukan proses backup data
 Deskripsi : Dengan melakukan proses ini actor dapat membuat data cadangan

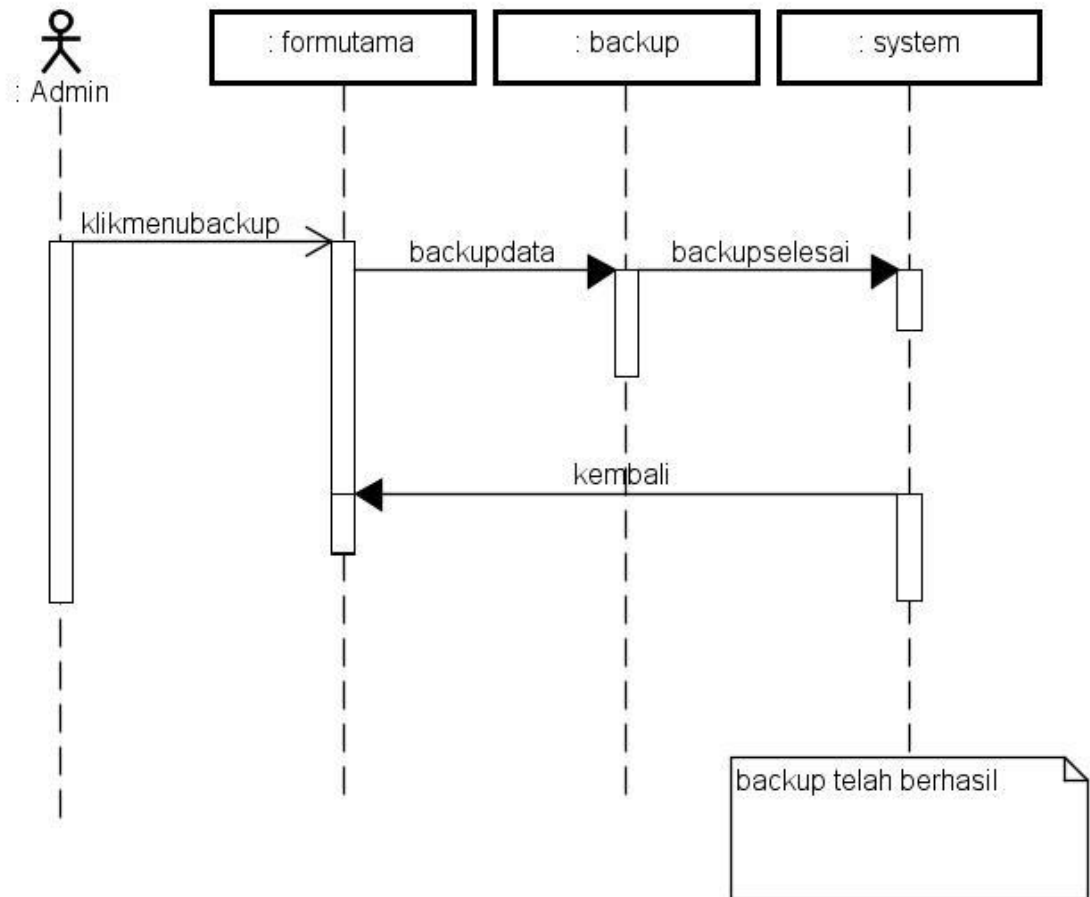
Tabel T22 Skenario Membackup Data

Actor	System
1. Admin mengklik menu backup data pada menu awal	
	2. sistem akan membackup data
	3. proses backup selesai
	4. bakup selesai sistem otomatis langsung menampilkan menu awal
	5.finish

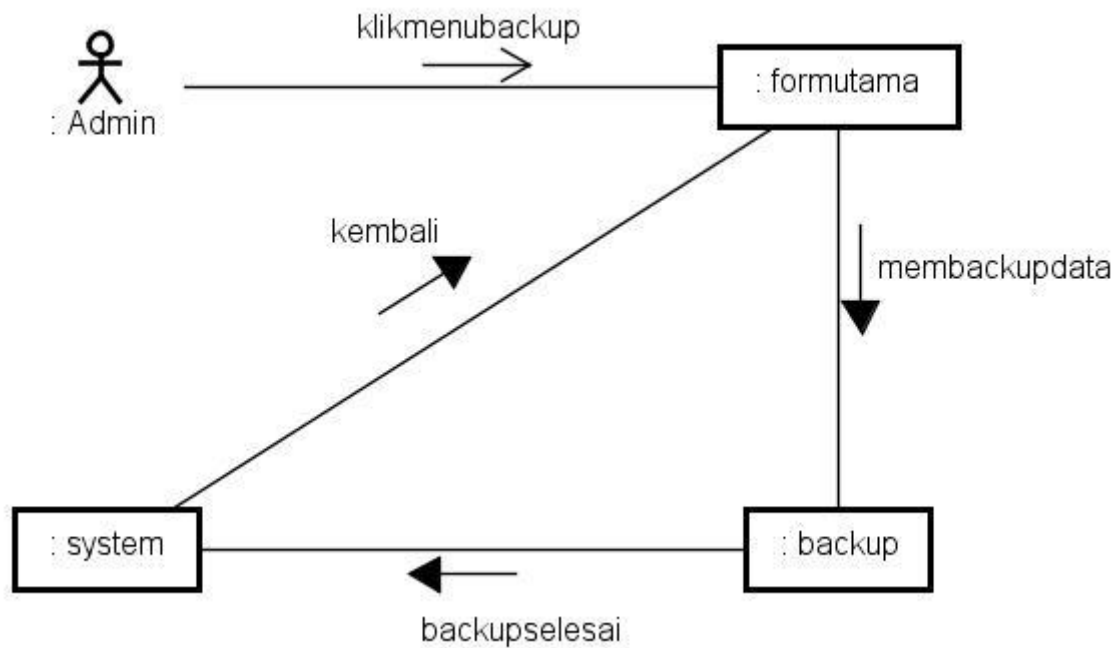
3.2.21.2 Diagram Aktivitas : Membackup Data



3.2.21.3 Diagram Sekuens : Membackup Data



3.2.21.4 Diagram Kolaborasi : Membackup Data



3.2.22 Fungsi 21: Logout

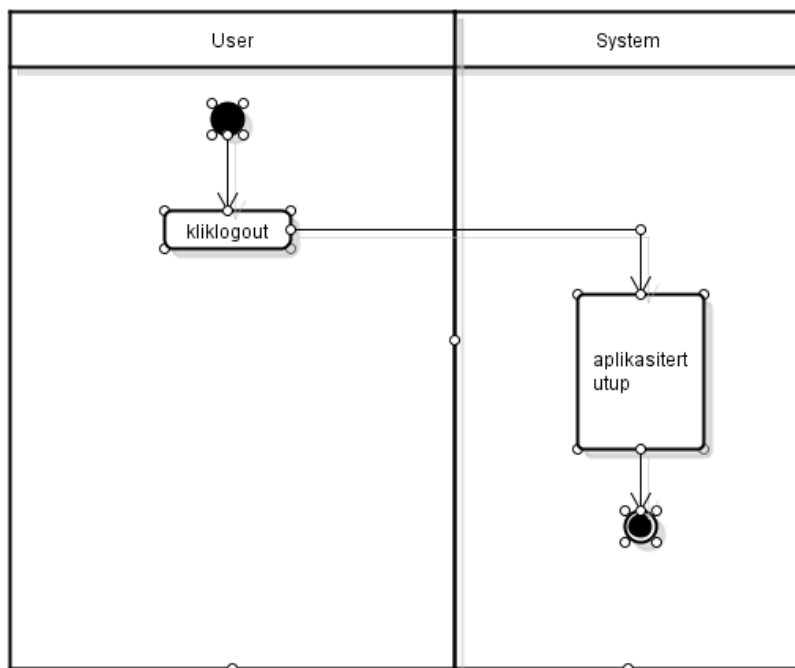
3.2.22.1 Skenario: Logout

Nomor : 21
Nama Use Case : Logout
Actor : - Admin
 - Karyawan Gudang
 - Kasir
Type : Primary
Tujuan : Melakukan proses logout
Deskripsi : Dengan melakukan proses ini admin, karyawan gudang dan kasir dapat keluar dari aplikasi

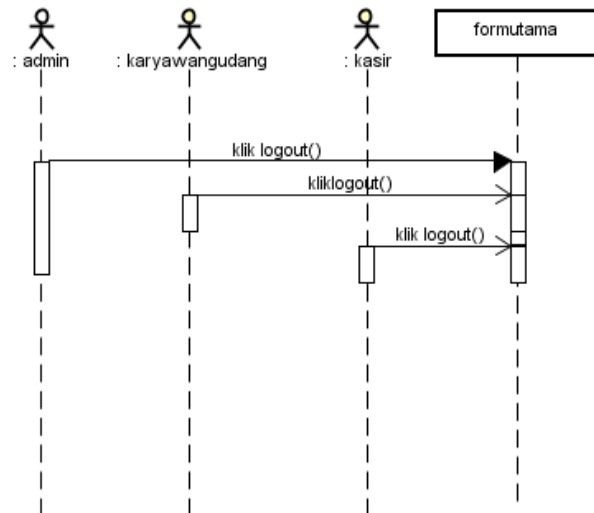
Tabel T23 Skenario Logout

Actor	System
1. User klik logout	
	2. sistem akan kembali kepada menu login

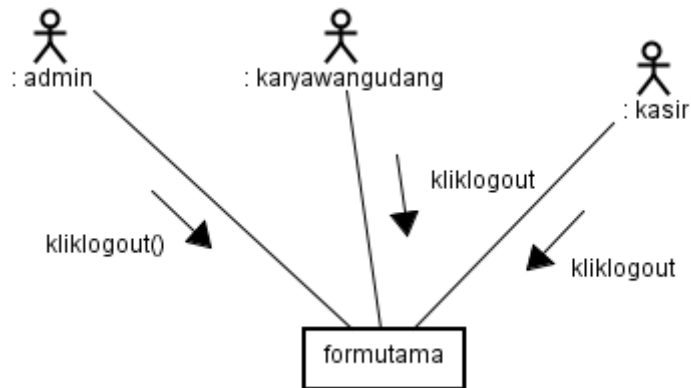
3.2.22.2 Diagram Aktivitas : Logout



3.2.22.3 Diagram Sekuens : Logout

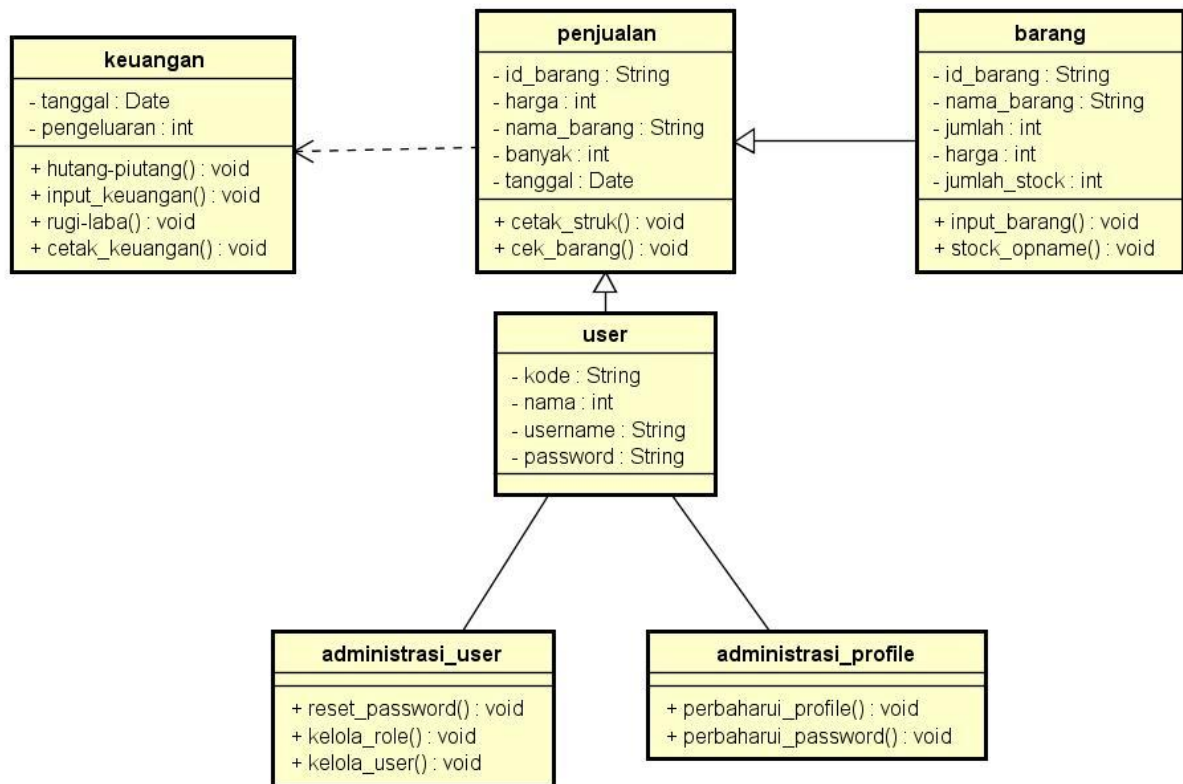


3.2.22.4 Diagram Kolaborasi : Logout



3.3 Deskripsi Kelas-kelas

3.3.1 Diagram Kelas



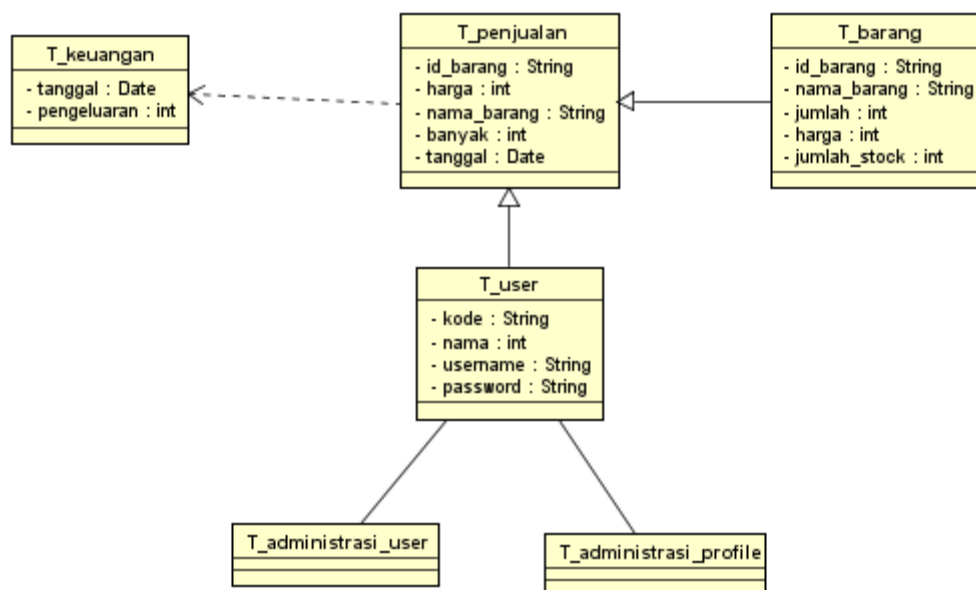
3.3.2 Deskripsi Domain Persoalan

3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali

Tabel T24 Deskripsi Kelas Pengendali

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	Kontrolbarang	Input_barang(): void Stock_opname() : void		Mengelola data barang
2	Kontrolkeuangan	Hutang-piutang(): void Input_keuangan() : void Rugi-laba() : void Cetak_keuangan(): void		Mengelola data keuangan, dan menampilkan data keuangan
3	Kontrolpenjualan	Cetak_struk() : void Cek_barang() : void		Menampilkan kelola penjualan
4	Kontroladministrasi_user	Reset_password() : void Kelola_role : void		Mengelola administrasi user
5	Kontroladministrasi_profile	Perbaharui_profile : void Perbaharui_password: void		Mengelola administrasi user

3.3.4 Deskripsi Kelas *Entity (Persisten)*



Tabel T25 Deskripsi Kelas *Entity*

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	Keuangan	tanggal(date) pengeluaran(int)	simpanData	Menyimpan keuangan

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
2	Penjualan	id_barang(String) harga(int) nama_barang(String) banyak(int) tanggal(Date)	simpanData searchData menampilkanData	Menyimpan data penjualan atau pencarian data barang atau menampilkan data barang
3	Barang	id_barang(String) nama_barang(String) jumlah(int) harga(int) jumlah_stock(int)	simpanData	Menyimpan data barang
4	User	kode(String) nama(int) username(String) password(String)	simpanData	Menyimpan data user
5	Administrasi user		simpanData	Menyimpan data user
6	Administrasi profil		simpanData	Menyimpan data profil

3.3.5 Deskripsi Kelas *Boundary*

Tabel 26 Deskripsi Kelas *Boundary*

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	FormLogin		tampilData	Kelas untuk tampilan pengisian login
2	FormKelolaBarang		tampilData	Kelas untuk menampilkan form pengisian kelola barang
3	FormInputBarang		tampilData	Kelas untuk menampilkan form pengisian input barang
4	FormCekDataBarang		tampilData	Kelas untuk menampilkan form pengisian cek data barang
5	FormPerbaharuiProfil		tampilData	Kelas untuk menampilkan form pengisian perbaharui profil
6	FormPerbaharuiPassword		tampilData	Kelas untuk menampilkan form pengisian perbaharui password

3.4 Deskripsi Perilaku Sistem

{tuliskan statechart diagram disini}

3.5 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 27 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-N01	Availability	Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh pengguna yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda.
----------	--------------	---

SKPL-N02	Reliability	<p>Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah <i>critical application</i>. Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kehandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan.</p> <p>Kehandalan yang dimiliki oleh aplikasi ini juga akan sangat bergantung pada beberapa hal eksternal, seperti kehandalan jaringan telekomunikasi yang digunakan untuk akses internet, kehandalan sistem daya listrik yang digunakan, dll.</p>
SKPL-N03	Ergonomy	<p>Aplikasi ini harus memiliki nilai ergonomi/kenyamanan dipakai yang tinggi bagi user. Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.</p>
SKPL-N04	Memory	<p>Aplikasi ini harus ringan dan tidak membutuhkan memory tinggi. Sehingga aplikasi ini dapat dijalankan pada computer dengan spesifikasi rendah. Hal ini sangat penting karena aplikasi ini akan diakses melalui internet dan mungkin akan diakses melalui warnet dengan spesifikasi hardware yang rendah</p>
SKPL-N05	Response time	<p>Aplikasi ini harus cepat. Karena akan dijalankan melalui internet. Pada daerah – daerah yang koneksi internetnya lambat maka aplikasi ini juga harus dapat diakses secara cepat</p>
SKPL-N06	Security	<p>Aplikasi ini harus aman. Karena terdapat transaksi keuangan maka faktor keamanan menjadi sangat penting</p>
SKPL-N07	Bahasa komunikasi	<p>Bahasa yang digunakan pada web harus komunikatif dan menarik sehingga menarik banyak pengunjung.</p>

3.6 Batasan Perancangan

Aplikasi sistem informasi pengelolaan barang citra mart telkom *university* ini akan dibuat dengan berbasis MySQL. Diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman

PHP, CSS, HTML dengan *database* MySQL. Aplikasi ini dirancang dapat di gunakan oleh admin dan karyawan yang telah melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu.

3.7 Ringkasan Kebutuhan

3.7.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

Tabel T28 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-F001	Menerima data LOGIN oleh karyawan dan admin dan meminta username dan password serta memasukkannya ke database
SKPL-F002	Menerima data karyawan dan admin
SKPL-F003	Menerima data pilihan menu,lalu memasukkan ke database dan menampilkan isi menu pilihan yang telah ada.
SKPL-F004	Menerima data yang diisi pada from,lalu memasukkan ke database dan menampilkan isi forum yang telah diupdate.
SKPL-F005	Menerima data untuk searching informasi obyek wisata pada form searching lalu melakukan searching berdasarkan kata kunci yang telah dimasukkan dan menampilkan hasil searching
SKPL-F006	Menerima data barang yang dinpupserta bisa melakukan pengecekan stocok barang yang habis dan yang tinggal kemudian memverifikasinya dan memasukkan ke database
SKPL-F007	Menerima data yang dipilih karyawan dan admin lalu memasukkannya ke database dan menampilkan pendataan yang dilakukannya.
SKPL-F008	Menerima data karyawan dan admin yang melakukan from login
SKPL-F009	Menerima data pelanggan yang dicentang pada form aktivasi pengguna lalu mengaktifkan login pelanggan tersebut
SKPL-F010	Menerima data keuangan yang digunakan pada citramart dan memasukkannya pada database
SKPL-F011	Menerima data perbaharui akun dan riset pada karyawan oleh admin yang berfungsi untuk mengakses data yang berlaku.

3.7.2 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional

Tabel T29 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	keterangan
SKPL-N01	Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus karna akan diakses oleh pengguna pada waktu yang berbeda-beda.
SKPL-N02	Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin karna aplikasi ini harus bisa menginput barang, stok barang dan opname barang.
SKPL-N03	Aplikasi ini harus memiliki nilai yang tinggi juga sebab aplikasi ini untuk karyawan dan ADMIN untuk menginput data-data keuangan serta untuk yang mengetahui bagian hutang-piutang, penjualan barang, rugi-laba
SKPL-N04	Aplikasi ini tidak terlalu amat digunakan hanya untuk mengecek profil karyawan dan admin tiap akun yang digunakan.
SKPL-N05	Aplikasi ini harus aman. Karena terdapat rekap data barang, history karyawan dan history keuangan
SKPL-N06	Bahasa yang digunakan pada web harus komunikatif dan menarik sehingga menarik banyak pengunjung.