

Proposal Project Java Database

Pemrograman Berorientasi Objek

“Aplikasi Database Konter HP”



Oleh :

Taufik Bima Maulana	(20210040121)
Wigi Januar Rahman	(20210040092)
Khaliffa Mutiara Dalenti	(20210040099)
Syifaa Almubaraq	(20210040129)
Ram Darmansyah	(20210040061)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
NUSA PUTRA UNIVERSITY
SUKABUMI
2023**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Smartphone merupakan salah satu kebutuhan masyarakat modern saat ini yang akan menunjang aktifitasnya. Kebutuhan ini begitu diperhatikan oleh perusahaan elektronik sehingga bermunculan banyak berbagai merek-merek smartphone. Semakin majunya teknologi informasi dan taraf hidup masyarakat mengakibatkan semakin meningkatnya tuntutan masyarakat terhadap kualitas pelayanan dan produk yang digunakan. Kebutuhan smartphone telah menjadi kebutuhan gaya hidup yang dianggap penting bagi sebagian masyarakat modern saat ini. Fenomena tersebut mendukung munculnya banyak smartphone yang menawarkan produknya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan teknologi dalam hal berkomunikasi.

Menurut Kotler & Armstrong (2008) internet adalah jaringan global yang luas dan terus berkembang dari jaringan komputer, awal berkembangnya internet pada akhir tahun 1960-an oleh departemen pertahanan AS, pada awalnya internet sebagai alat menghubungkan laboratorium-laboratorium pemerintah, kontraktor, dan juga instalasi militer. Sekarang ini internet menghubungkan para pengguna komputer, smartphone dan alat teknologi lainnya. Melalui internet kita dapat terhubung dengan satu dan lainnya dan dapat mengenal dari berbagai hal mulai dari jaringan sosial, aplikasi, berita, hingga berbelanja dengan cara online, maka diperlukannya alat pendukung yang handal dalam memudahkan kehidupan di era zaman saat ini, dengan hadirnya Smartphone kita dapat mempermudah dalam urusan tersebut dan mudah dibawa kemana-mana.

B. Tujuan Proyek Sistem Informasi

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
3. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi matrik yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
4. Membuat aplikasi database smartphone yang dapat membantu dalam mencari informasi tentang smartphone.

C. Batasan Masalah

- Sistem yang ada di database tidak bisa keluar dari konteks yang ada
- Pencarian tidak bisa secara asal
- User hanya bisa menggunakan menu yang tersedia
- User tidak bisa menambah menu dan mengubah rancangan

BAB II RANCANGAN SISTEM

A. Deskripsi Sistem

Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan database MySQL. Aplikasi ini akan sangat berguna bagi pengguna yang ingin mencari informasi tentang smartphone. Aplikasi ini dapat membantu dalam mencari informasi tentang harga, spesifikasi, dan merk smartphone.

B. Fungsionalitas Aplikasi

1. Login penjaga konter/owner menggunakan username dan password
2. Penjaga konter melakukan input data barang, mengupdate stok data barang, menghapus data barang, melakukan transaksi terhadap pelanggan, membuat laporan penjualan dan memantau sistem.

C. Target Pengguna

Target pengguna perangkat lunak ini adalah :

- Seluruh Pengguna Internet

D. Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan

Teknologi perangkat lunak yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi :

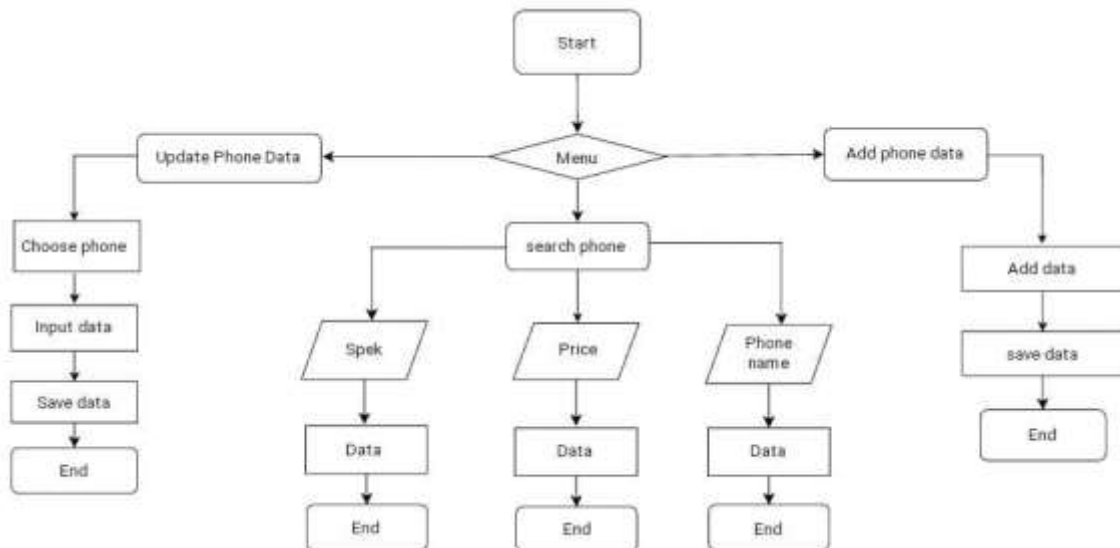
1. Netbeans 8 : IDE pada pengembangan perangkat lunak
2. Java : Bahasa pemrograman dalam pengembangan perangkat lunak
3. PHP myadmin : database penyimpanan data

E. Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan

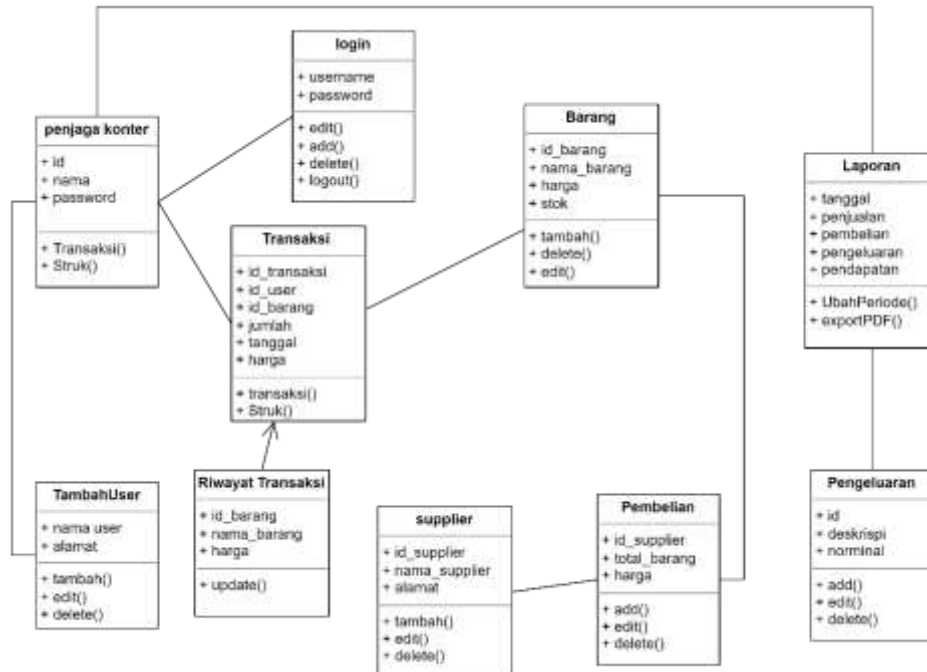
Teknologi perangkat keras yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi :

- Computer/laptop : perangkat keras yang kami gunakan

F. Flowchart



G. Class Diagram



BAB III METODOLOGI KERJA

A. Metodologi Pengembangan

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi database smartphone yang diajukan dalam proposal tersebut adalah metodologi Waterfall. Metodologi Waterfall adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang dikenal sebagai metode tradisional yang diterapkan dalam proyek-proyek perangkat lunak.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam metodologi Waterfall adalah:

- Analisis kebutuhan: Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja yang diperlukan dalam aplikasi, seperti fitur, tampilan, dan lain-lain.
- Desain: Desain dilakukan untuk merancang tampilan dan struktur aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.
- Implementasi: Implementasi dilakukan untuk menuliskan kode program dan mengimplementasikan desain yang telah dibuat.
- Uji coba: Uji coba dilakukan untuk mengetes aplikasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.
- Maintenance: Maintenance dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul setelah aplikasi diimplementasikan dan digunakan.

Metodologi Waterfall cocok digunakan untuk proyek yang memiliki spesifikasi yang jelas dan tidak terlalu kompleks. Namun, metodologi ini kurang cocok digunakan untuk proyek yang memiliki spesifikasi yang terus berubah atau proyek yang kompleks.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Project ini akan membuat aplikasi database smartphone yang dapat membantu dalam mencari informasi tentang smartphone. Aplikasi ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan database MySQL. Aplikasi ini akan memiliki 3 tabel yang saling berhubungan dan memiliki fitur pencarian yang berguna bagi pengguna.

