LAPORAN REVISI PROYEK 1



Disusun oleh:

Kelompok 5

|  |
| --- |
| Eko Permana; 2003068 |
| Ica Natasya; 2003073 |
| Nandang Eka Prasetya; 2003081 |
| Nur Fajri Maulidia; 2003083 |

Kelas D3 TI1C

TEKNIK INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU

Jl. lohbenerLama No. 08 Lohbener Legok Kabupaten Indramayu Kode Pos 45252 Telp. (0234) 5746464

Email : [info@polindra.ac.id](mailto:info@polindra.ac.id) 2021

# DAFTAR ISI

[Daftar Isi 1](#_TOC_250000)

Pendahuluan 2

* 1. Tujuan 2
  2. Ruang Lingkup 2
  3. Definisi, Istilah, dan Singkatan 3
  4. Referensi 3
  5. Teknologi yang digunakan 3
  6. Gambaran Umum Dokumen 4
     1. Deskripsi Gambaran Umum 4
     2. Kebutuhan Fungsional 4
     3. Kebutuhan Non Fungsional 4

Deskripsi Umum 4

* 1. Perspektif produk 4
  2. Software Interface 4
  3. Hardware Interface 4
  4. Manfaat Produk 5
  5. Karakteristik User 5
  6. Batasan Bantuan 5
  7. Asumsi dan Ketergantungan 5

1. Pendahuluan

Penyebaran wabah covid-19 yang masih melumpuhkan sebagian aktivitas perkantoran, sekolah, bahkan aktivitas perkuliahan dan lain sebagainya. Semenjak pertengahan bulan Maret 2020, pemerintah telah menghimbau masyarakat indonesia untuk melakukan semua aktivitas dirumah.

Penggunaan teknologi seperti aplikasi berbasis web dianggap mampu mengatasi kendala dalam menjalankan aktivitas sehari-hari ,karena pada era pandemi ini kebanyakan aktivitas dilakukan dengan metode online.Karena dengan menggunakan teknologi ini dapat memudahkan semua orang dalam menjalani aktivitasnya masing-masing .

* 1. Tujuan

1. Untuk menyediakan informasi terkait konter tersebut

Menyediakan informasi tentang stok produk seperti kuota data dan pulsa yang tersedia di konter tersebut.

1. Mempermudah orang dalam melakukan transaksi penjualan pulsa atau kuota .

Pada jaman serba canggih saat ini kita memang tak bias lepas dari penggunaan internet dan smartphone. Kedua barang ini tak terlepas dari tangan manusia, karena itu kita membuat suatu aplikasi penjualan pulsa secara online untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi penjualan pulsa atau kuota.

1. Efesiensi waktu

Dengan kita melakukan transaksi pembeliian pulsa dan kuota secara online maka kita dapat mengefesiensikan waktu karena kita bias melakukan transaksi pembelian pulsa dan kuota

1. Menghinadari kontak langsung antara penjual dan pembeli

Dengan melakukan transaksi penjualan pulsa dan kuota secara online maka dapat menghinadari kontak langsung antara penjual dan pembeli, mengurangi perjumpaan, menghindari kontak fisik, menjauhi tempat-tempat berkumpul orang banyak, sehingga kita dapat mencegah penyebaran virus covid-19.

* 1. Ruang lingkup
     + Masyarakat

Target pemasaran untuk semua kalangan yang mengakses website

* + - Gawai

Sebagai alat utama untuk mengakses website

* + - Internet

Koneksi jaringan agar gawai dapat mengakses website

* + - Informasi

Isi yang terdapat dalam website

* + - Alamat

Lokasi mitra yang berada di Jalan Lohbener Desa Lohbener Kecamatan Lohbener Kabupaten Indramayu

* 1. Definisi, istilah, dan singkatan
     + Kuota internet

Kuota internet adalah jumlah batasan atau limit pemakaian penggunaan internet. Contohnya kuota internet adalah 1GB selama 1 bulan. Hal ini berarti hanya bias mengakses internet sebesar 1GB selama 1 bulan, setelah melewati 1GB maka tidak bias mengakses internet lagi atau kecepatan internet akan diturunkan yang bias dikenal dengan kuota FUP (Fair Usage Policy) tergantung 7 kebijakan provider masing-masing.

* + - Iklan

iklan online (internet) atau Online Advertising adalah Info atau pesan yang disampaikan kepada khalayak umum dengan tujuan untuk mengenalkan, mengajak, membujuk agar khalayak umum atau masyarakat ikut pada suatu ajakan tertentu yang terpasang dan bisa terlihat pada jaringan internet.

* + - Jual Beli

Jual beli ialah suatu perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai **secara** sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati.

* 1. Referensi

Terinspirasi dari pengembangan akses konter pulsa yang berada di Jalan Lohbener Desa Lohbener Kecamatan Lohbener Kabupaten Indramayu.

* 1. Tekonologi yang digunakan

1. Front end
   * HTML
   * CSS
   * JavaScript
   * Jquery
2. Software
   * Visual Studio Code
   * Adobe Xd
   * Web Browser
   * DBMS
3. Hardware
   * Laptop
   1. Gambaran umum dokumen

Dokumen ini dibuat untuk menjelaskan gambaran mengenai website yang kami buat.

* + 1. Deskripsi Gambaran Umum

Website ini memiliki beberapa fitur dani fungsi yang berbeda

* + 1. Kebutuhan Fungsional
       - Testimoni

Menyediakan fitur untuk memberikan kesan setelah melakukan transaksi

* + - * Formulir Pemesanan

Terdapat fitur untuk memesan pulsa beserta providernya, nominal, pembelian pulsa, nomor HP, dan metode pembayaran.

* + - * Pembuatan Akun

Formulir pengisian untuk membuat akun dan masuk ke akun yang sudah dibuat untuk dapat mengakses fitur pemesanan

* + - * Informasi

Menyediakan informasi seperti ketersediaan produk

* + - * Ratting

Apresiasi terhadap website kami

* + - * Riwayat Transaksi

Data transaksi terdahulu

* + 1. Kebutuhan non Fungsional
       - Sistem memiliki user interface yang mudah dipahami
       - Sistem memberikan pengalaman yang mengesankan pada user
       - Sistem Dapat melakukan Input produk ,harga,dll,
       - Sistem Dapat Menampilkam Informasi produkSistm dapat melakukan perhitungan
       - Sistem Dapat melakukan pendaataan pembeliSistem dapat melakukan transaksi

1. **Deskripsi Umum**
   1. Persepektif produk

**Website ini merupakan website yang dikembangkan untuk memberikan layanan mitra terhadap konsumen atau masyarakat secara online, website ini ditujukan untuk transaksi pembelian voucher ,pulsa,kuota internet,token listrik.**

* 1. Software Interface

Software yang digunakan dalam pengembangan website ini diantara lain:

* + - Visual Studio Code
    - Adobe Xd
    - Web Browser
  1. Hardware Interface

Hardware yang digunakan dalam pengembangan website:

* + - Laptop
  1. Manfaat Produk

1. Pembuat aplikasi
   * Hasil pembuatan aplikasi ini dapat bermanfaat untuk pembuat aplikasi yaitu untuk memplajari tentang sistem aplikasi.
   * Dapat Berkomunikasi dengan mitra
   * Menciptakan inovasi
2. Pengguna
   * Meningkatkan visibilitas mitra
   * Efesiensi waktu
   * Mengurangi mobilitas masyarakat dimasa pandemi.
   1. Karakteristik User

Pengguna website ini merupakan pelanggan atau masyarakat lokal daerah tersebut (user) dan admin konter terkait (Admin):

* + - User: Melakukan Input pemesanan produk
    - Admin: Melayani Permintaan User
  1. Batasan Bantuan

1. Keuangan :
   * Hostting Rp.500.000
   * Kuota Internet RP.100.000
2. Kebutuhan Mitra :
   * Perjanjian timbal balik
   1. Asumsi dan Ketergantungan
3. Proses pembuatan:
   * Perancangan desain proyek
   * Mencari titik lemah proyek
   * Memikirkan apa yang sudah diperoleh
4. Pasca rilis:
   * Evaluasi untuk melakukan peningkatan
   * Melakukan Maintenance/perbaikan server