

# **Projek Java Database**

## **Pemrograman Berorientasi Objek**

**“Sistem Admin Penjualan Buah (Shop Buah)”**



**Disusun Oleh :**

Ahmad Busaeri (20210040175)

Dirga Marin Ramadhan (20210040148)

Putri Fahriani Bukhoriyah (2021004080)

Shanika Layung Medal Wangi(20210040155)

**Kelas TI21F**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

**SUKABUMI**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era sekarang ini, teknologi sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari manusia. Dimana banyak teknologi yang digunakan untuk memudahkan aktivitas manusia. Salah satu teknologi yang berperan penting dalam kehidupan adalah Sistem dengan sistem yang mempermudah penggunaannya.

Sistem Sistem Admin Penjualan Buah (Shop Buah) dapat digunakan untuk mengelola bisnis Shop Buah dan mempermudah admin dalam mengelola data.

Sistem ini juga dapat digunakan untuk mencatat transaksi, mengelola data buah. Hal ini memungkinkan pengelola Shop Buah untuk mengetahui jumlah stok barang yang tersedia, Histori Transaksi. Ini memungkinkan pengelola Shop Buah untuk mengambil keputusan bisnis yang lebih baik dan meningkatkan pelayanan pelanggan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang sering muncul berhubungan sehingga diperlukannya pembuatan Sistem Sistem Admin Penjualan Buah (Shop Buah) ini yaitu:

1. Bagaimana cara mempermudah pekerjaan dan menghindari resiko human error dengan memanfaatkan teknologi.
2. Bagaimana cara meningkatkan pelayanan pelanggan dengan menggunakan Sistem Sistem Admin Penjualan Buah (Shop Buah) ?
3. Bagaimana cara mengoptimalkan bisnis dengan menggunakan Sistem Sistem Admin Penjualan Buah (Shop Buah) agar data tidak berantakan ?
4. Bagaimana cara mengoptimalkan keputusan bisnis dengan menggunakan data yang tersedia dalam sistem basis data Shop Buah ?
5. Bagaimana cara mengatasi kesulitan dalam mengelola data transaksi secara manual ?

### **1.3 Sasaran & Tujuan Proyek Sistem Data Base Shop Buah**

1. Membuat sistem Database admin Shop Buah.
2. Membuat sistem yang efisien dan akurat dalam mengelola informasi Shop Buah.
3. Menyediakan sistem basis data yang dapat digunakan untuk mengelola informasi Shop Buah secara efisien dan akurat.
4. Memberi kemudahan kepada Admin Shop Buah dalam mengelola informasi.
5. Memenuhi kewajiban dalam Ujian Akhir Semester Ganjil.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari sistem data base pengelolaan Shop Buah ini adalah :

1. Sistem hanya dapat digunakan oleh pengelola Shop Buah

2. Sistem hanya dapat digunakan dalam lingkungan yang sesuai dengan spesifikasi teknis yang ditentukan.
3. Sistem tidak memiliki fitur untuk mengirimkan laporan dan data kepada pihak ketiga.
4. Sistem hanya dapat digunakan untuk mengelola data dari satu Shop Buah saja.

## **BAB II**

### **RANCANGAN Sistem**

#### **2.1 Deskripsi Sistem**

Sistem Admin Penjualan Buah adalah Sistem yang digunakan untuk menjalankan bisnis terkait dengan operasi bisnis Shop Buah. Sistem Ini dirancang untuk membantu Admin Shop Buah dalam melakukan insert, input, update dan delete data. Fitur-fitur yang terdapat dalam sistem ini antara lain:

1. Login akun
2. Halaman utama:
  - Login
  - Logout
3. Halaman Menu:
  - Mengedit Data Buah
  - Mengupdate Data Buah
  - Menghapus Data Buah
  - Menginput Transaksi
  - Melakukan pencarian
  - Melihat Histori Transaksi

#### **2.2 Fungsionalitas Sistem Admin Penjualan Buah**

1. Login menggunakan akun id admin yang telah terdaftar.
2. Admin melakukan input, update, dan delete data.

#### **2.3 Target User / Pengguna**

Target pengguna perangkat lunak ini adalah :

1. Admin Shop Buah

#### **2.4 Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan**

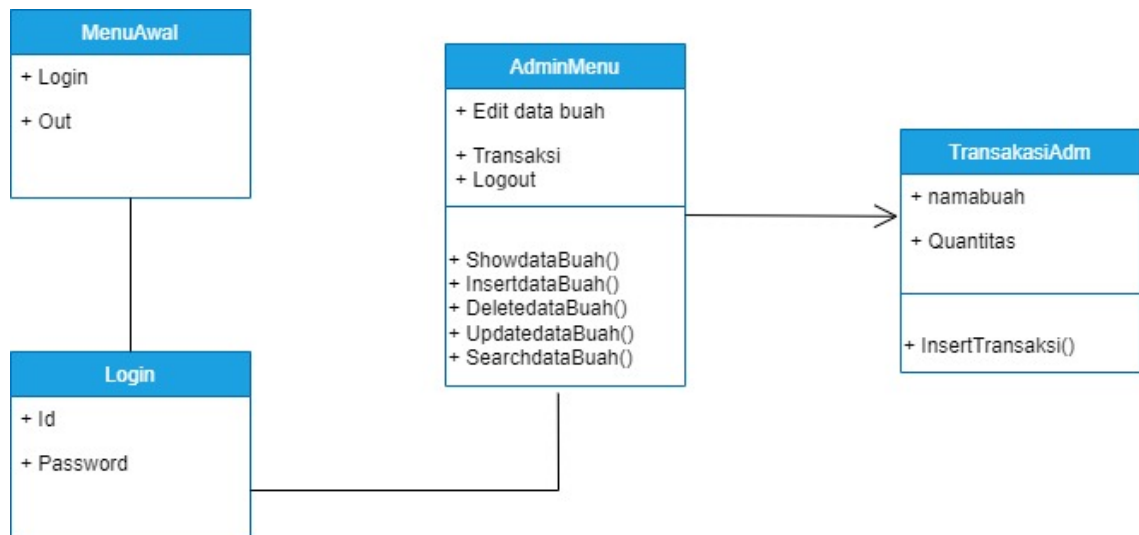
Teknologi perangkat lunak yang kami gunakan untuk membuat system data base ini adalah :

1. VSCODE : IDE pada pengembangan perangkat lunak
2. Java : Bahasa pemrograman dalam pengembangan perangkat lunak
3. Mysql : Membuat database untuk menyimpan dan memanipulasi data, serta menentukan keterkaitan antara masing-masing tabel.
4. Xampp : media atau web server localhost yang bisa digunakan secara offline.

## 2.5 Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan

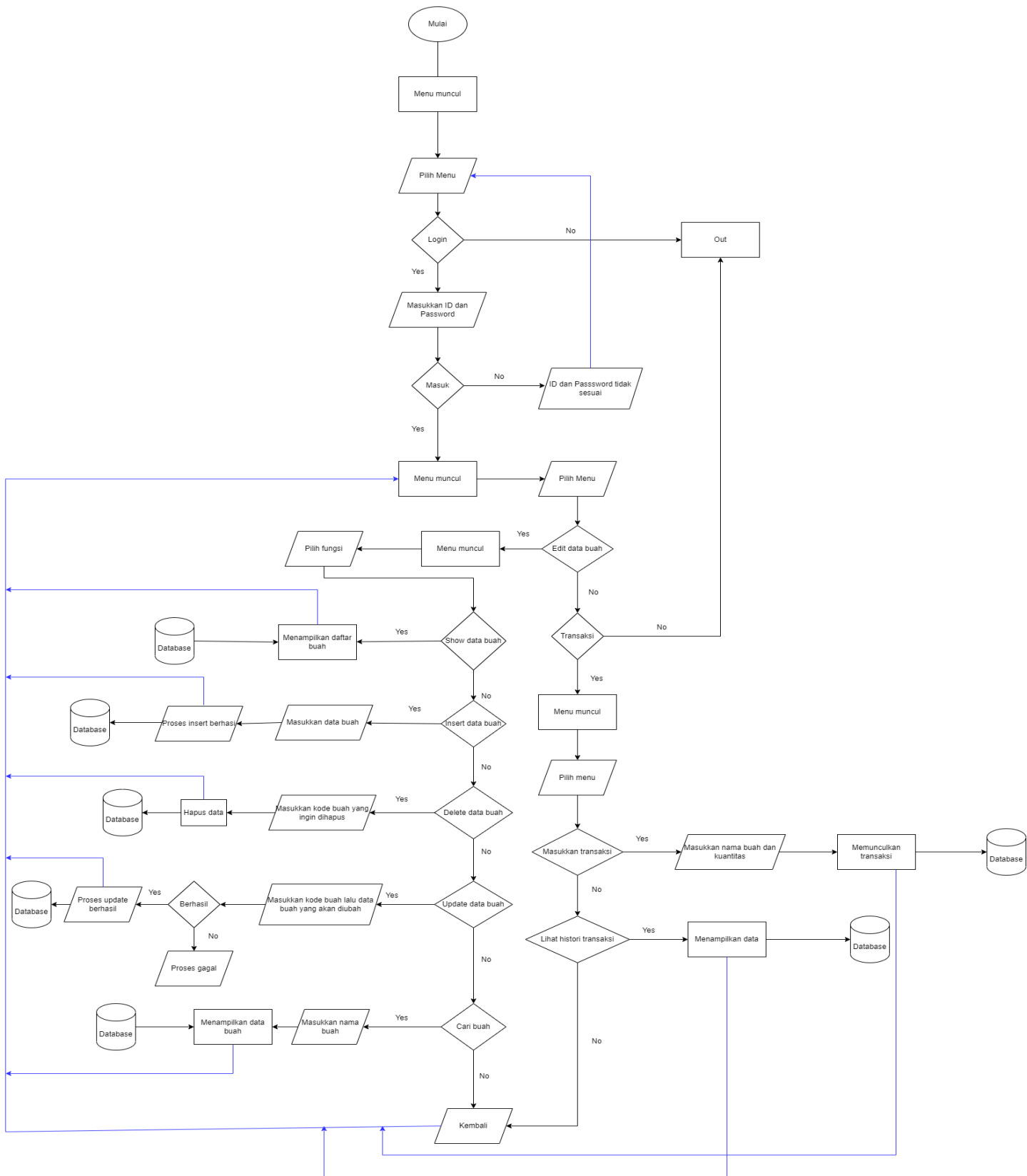
1. Laptop/personal computer(pc)

## 2.6 Diagram Class



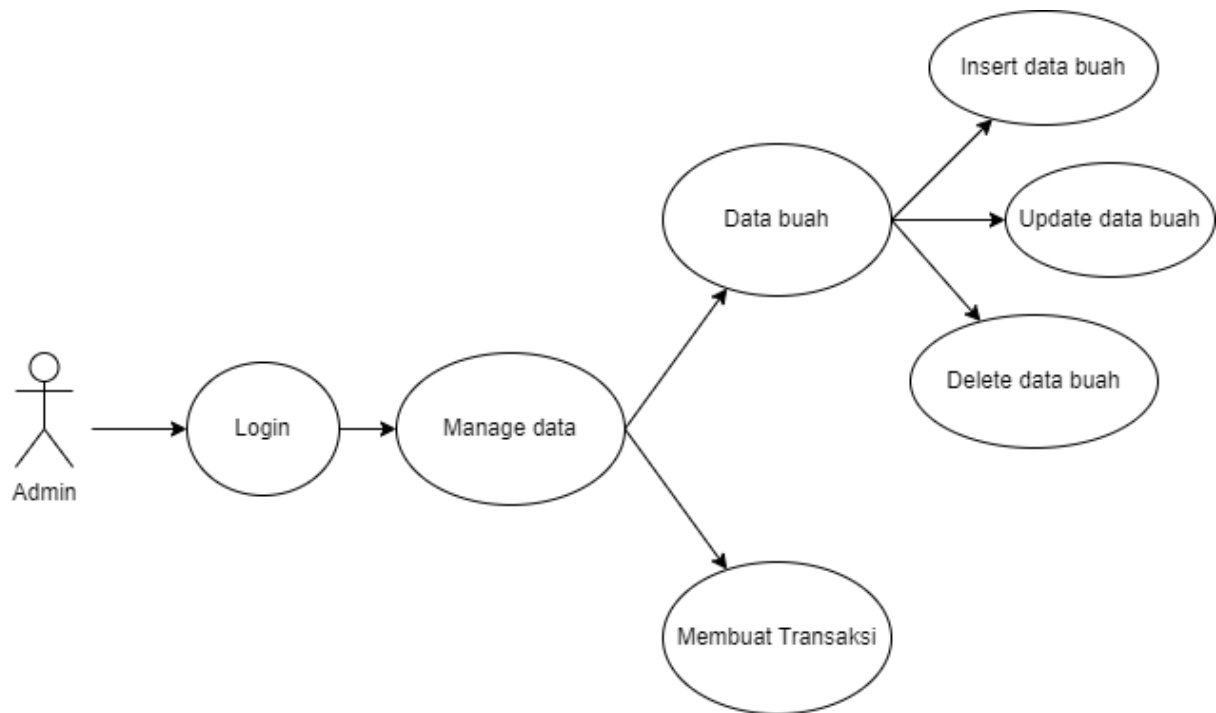
*gambar 1 Diagram Class sistem admin penjualan buah*

## 2.7 Flow chart



*gambar 2 Flowchart sistem admin penjualan buah*

## 2.8 Use Case Diagram



*gambar 3 Use Case Diagram sistem admin penjualan buah*

## 2.9 Skenario Admin :

### 1. Login

Admin Melakukan Login Pada sistem untuk mengakses (Manage data)

### 2. Penginputan data

Setelah login admin dapat me manage data dengan menu data buah( Insert data, update, delete search) kemudian mengakses data transaksi (menginput transaksi, serta melihat history transaksi)

## **BAB III**

### **METODOLOGI KERJA**

#### **3.1 Metodologi Pengembangan**

Metode Waterfall adalah metode pengembangan sistem yang berurutan dan tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya sebelum tahap selanjutnya selesai. Metode ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini, tim pengembangan akan berkumpul dengan stakeholder dan pengguna untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan sistem yang diinginkan. Informasi ini kemudian digunakan untuk menentukan spesifikasi sistem yang akan dikembangkan.
2. Perencanaan: Setelah spesifikasi sistem ditentukan, tim pengembangan akan membuat desain sistem yang mencakup diagram alir, desain antarmuka, dan dokumentasi teknis.
3. Implementasi: Pada tahap ini, tim pengembangan akan mulai menulis kode untuk mengembangkan sistem sesuai dengan desain yang ditentukan.
4. Uji coba: Setelah sistem selesai dikembangkan, tim pengembangan akan melakukan pengujian untuk menentukan apakah sistem dapat berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan.
5. Maintenance: Setelah sistem diimplementasikan, tim pengembangan akan terus melakukan pemeliharaan sistem seperti perbaikan bug, pembaruan fitur dan dokumentasi.
6. Deployment: Setelah sistem diuji dan diperbaiki, sistem akan diimplementasikan ke lingkungan produksi dan pengguna akan dilatih tentang cara menggunakan sistem.

Metode Waterfall cocok digunakan untuk proyek yang memiliki spesifikasi yang jelas dan tidak mengalami perubahan signifikan selama proses pengembangan. Namun metode ini kurang fleksibel untuk proyek yang membutuhkan perubahan spesifikasi selama proses pengembangan.

### 3.2 Jadwal Proyek

No	Step	18 - 19 Januari 2023	20- 22 Januari 2023	23 Januari 2023	29 - 31 Januari 2023	02 Februari 2023
<b>A</b>	<b>Tahap Persiapan</b>					
	Pembuatan Flowchart, Kelas Diagram					
<b>B</b>	<b>Sprint 1</b>					
	Implementasi fungsionalitas kelas diagram					
	Fungsionalitas testing kelas diagram					
<b>C</b>	<b>Sprint 2</b>					
	Perancangan dan implementasi sistem database					
	Testing sistem database					
<b>D</b>	<b>Sprint 3</b>					
	Perancangan dan implementasi code menggunakan Pemrograman Java					
	Testing Final code serta database					
<b>E</b>	<b>presentasi</b>					



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Sebuah Sistem yang dibuat dan dikembangkan untuk mengelola informasi sehingga mempermudah Admin Shop Buah dalam mengolah data untuk menghindari resiko human error yang sering kali terjadi dan menyebabkan kendala pada bisnis. Selain itu, Sistem ini dirancang agar mempermudah si pemilik Toko untuk melihat data.

Sebuah sistem yang dikembangkan untuk mengelola informasi yang terkait dengan operasi bisnis toko Admin Penjualan Buah, seperti stok buah, data pemesanan, data transaksi. Sistem ini dirancang untuk membantu pengelola toko Shop Buah dalam mengelola informasi secara efisien dan akurat, serta untuk meningkatkan pelayanan pelanggan dengan memberikan akses yang mudah dan cepat ke informasi yang diperlukan. Selain itu dapat meningkatkan kecepatan mengetahui informasi. Metode Waterfall yang digunakan dalam proyek pengembangan sistem ini, yaitu metode yang berurutan dan tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya sebelum tahap selanjutnya selesai. Sistem ini dapat diakses melalui komputer dengan koneksi internet yang stabil, dan dapat dioperasikan oleh pengelola toko Admin Penjualan Buah dan staf yang diberikan akses ke sistem tersebut.