

**LAPORAN PRATIKUM
WORKSHOP MOBILE APPLICATION**

TIF130707

PERTEMUAN 3 ACARA 7-8



MEMBUAT LAPORAN DOKUMEN SRS

Studi Kasus : Toko online untuk UMKM

Kelompok 3B

Nama Anggota :

1. Lukas Raden Arya Jatayu (E41212218)
2. Dimas Habib Idrus (E41212196)
3. Putri Rahayu Kusuma Ningrum (E41212086)
4. Mochamad Yunus Ikhsanodin (E41212095)
5. Gilang Liswiyana Putra (E41212192)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA PSDKU NGANJUK

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI JEMBER

TAHUN 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Laporan Praktikum Workshop Mobile Applications” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari laporan ini adalah untuk memenuhi tugas pada mata kuliah Workshop Mobile Applications. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk mengetahui cara untuk mengetahui dokumen srs untuk kasus toko online untuk UMKM bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Terlebih dahulu, saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Raditya Arief Pratama, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Workshop Mobile Applications yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni ini.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan semua, terima kasih atas bantuannya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas ini.

Kemudian, kami menyadari bahwa tugas yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun kami butuhkan demi kesempurnaan laporan ini.

Nganjuk, 14 September 2022

Kelompok 3B

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	1
BAB II PEMBAHASAN	2-5
2.1 Tujuan Pengembangan.....	2
2.2 Audiens	2
2.3 Cakupan Pengembang	2
2.4 Deskripsi Umum Sistem	2
2.5 Kebutuhan Pengguna	3
2.6 Fitur dan Kebutuhan Sistem	3-5
BAB III PENUTUPAN	6
3.1 Kesimpulan	6
DAFTAR PUSTAKA	7

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha UMKM adalah usaha produktif yang dimiliki oleh perorangan atau unit usaha yang memenuhi kriteria usaha mikro. Pada kenyataannya, UMKM ini dapat berbentuk toko kecil yang menjual barang dan jasa kelas menengah. Sistem yang digunakan juga sangat bervariasi, mulai dari menggunakan toko kecil hingga menggunakan platform digital seperti media sosial untuk menawarkan produk kepada pembeli.

Dalam hal ini, produk digital dapat diciptakan untuk mendukung pemasaran produk UMKM untuk memperluas target audiens yang diinginkan dan meningkatkan efektivitas pengelolaan dan penjualan kepada konsumen. Untuk mencapai hal ini diperlukan perangkat lunak yang mudah diimplementasikan. Tentu saja, selama tahap pengembangan perangkat lunak, Anda memerlukan dokumen SRS sebagai patokan dan panduan yang merinci spesifikasi yang diperlukan untuk perangkat lunak yang Anda bangun. Dokumen ini menjelaskan persyaratan fungsional untuk perangkat lunak yang dikembangkan sesuai dengan persyaratan survei literatur.

Tugas ini menjelaskan tentang pentingnya SRS (Software Requirement Specifications) sebagai titik awal pengembangan aplikasi UMKM online dan laporan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Dalam hal ini, tim kami membuat studi kasus bisnis kecil dengan bahan makanan buatan sendiri. Ini sering dijual secara manual oleh penjual melalui media sosial seperti status WhatsApp.

1.2 Rumusan Masalah

1. Untuk Mengetahui Tujuan Pengembangan dan Audiens Software Requirement Specifications
2. Untuk Mengetahui Cakupan Pengembangan dan Deskripsi Umum Sistem Software Requirement Specifications
3. Untuk Mengetahui Fitur, Kebutuhan Pengguna dan Kebutuhan Sistem Software Requirement Specifications

1.3 Tujuan

Tujuan penulisan laporan terkait Software Requirement Specification kali ini yaitu untuk mengetahui cara merancang SRS (Software Requirement Specification), tujuan pengembangan dan audiens serta agar mengetahui cakupan pengembangan dan kebutuhan pengguna & sistem pada sebuah aplikasi dengan studi kasus UMKM.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Tujuan Pengembangan

Untuk membangun sebuah software aplikasi mobile dan terintegrasi dengan website kami mengambil aplikasi UMKM dengan studi kasus makanan seafood. Tujuan pengembangan aplikasi ini untuk membantu para pelaku penjual produk UMKM dalam memasarkan produk yang dijual dan menyimpan data penjualan.

2.2 Audiens

Dokumen ini ditujukan kepada beberapa pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan perangkat lunak ini, diantaranya:

1. Pihak pengembang software perangkat lunak. Pihak pengembangan menggunakan SRS ini sebagai bahan acuan dan pedoman dalam mengembangkan perangkat lunak.
2. Pihak kedua adalah Pihak Usaha Dagang (UD) UMKM makanan Homemade selaku pengguna sistem. Pengguna akan menggunakan dokumen ini untuk melakukan pengecekan atau validasi terhadap kebutuhakebutuhan yang akan diimplementasikan oleh pengembang.

2.3 Cakupan Pengembangan

Adapun cakupan pengembangan pada aplikasi UMKM dengan studi kasus makanan seafood kali ini yaitu untuk membantu pelaku UMKM dalam mengelola semua data penjualan produknya. Untuk mengetahui segala macam produk UMKM yang dijual, kami juga mengintegrasikan aplikasi mobile tersebut dengan website, dan diharapkan para calon pembeli tersebut melakukan pembelian produk UMKM yang dijual lewat platform digital.

2.4 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi ini berfungsi sebagai pembantu dalam penjualan produk UMKM makanan seafood dengan wujud aplikasi android untuk penjual dalam mencatat pesanan penjualan dan terintegrasi website bagi pembeli yang ingin membeli agar dapat tercatat dalam aplikasi penjual didalamnya. Dalam praktiknya aplikasi hanya dapat diakses oleh penjual dalam mencatat penjualan yang dilakukan, serta website untuk pembeli yang berisi display produk makanan untuk kemudian dapat dipilih pembeli agar data tersebut dapat terekam dalam aplikasi penjual.

2.5 Kebutuhan Pengguna

Dalam hal ini pelaku UMKM atau sebagai pengguna, membutuhkan suatu platform atau aplikasi untuk memudahkan dalam melakukan penjualan segala macam produk UMKM yang dijual oleh pengguna. Selain itu pengguna juga membutuhkan alat bantu untuk melakukan rekap setiap penjualan produk, oleh karena itu diharapkan dari adanya aplikasi mobile untuk merekap data penjualan dan website untuk melakukan memasarkan penjualan produk dapat membantu pengguna.

2.6 Fitur dan Kebutuhan Sistem

2.6.1 Sistem Fungsional

Pada sistem ini, pengguna dapat dibagi menjadi 2 yaitu penjual dan pembeli

- a. Penjual
 - 1. Login
 - 2. Melakukan registrasi akun
 - 3. Kelola data barang
 - 4. Kelola data transaksi
 - 5. Kelola data profil
 - 6. Kelola riwayat transaksi
- b. Pembeli
 - 1. Login
 - 2. Melihat data barang
 - 3. Melakukan transaksi
 - 4. Melihat riwayat transaksi

2.6.2 Sistem External Interface

A. User Interfaces

Antarmuka semua level user akan dikembangkan dengan menggunakan GUI (Graphical User Interface). Seluruh user ketika berinteraksi dengan aplikasi pertama kali akan langsung ke tampilan login untuk melakukan autentikasi lalu akan masuk ke tampilan halaman utama pada masing-masing level user. Aplikasi akan menerima inputan dari user melalui perintah yang di klik. atau yang diketikkan melalui keyboard. Keluaran dari aplikasi dapat dilihat semua user pada layar smartphone android.

B. Hardware Interfaces

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam Aplikasi Pemasaran makanan homemade. Minimum spek yang bisa digunakan aplikasi ini adalah android 5 (Lollipop). Sedangkan untuk pembangunan aplikasi ini menggunakan antarmuka perangkat keras komputer atau Laptop.

C. Software Interfaces

Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi adalah sistem android minimal versi 5(Lollipop), sedangkan untuk pembangunan aplikasi ini menggunakan Windows 10 sebagai sistem operasi komputer, Android Studio sebagai SDK dan firebase sebagai basis data.

D. Communications Interfaces

Perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan antarmuka komunikasi untuk keamanan proses pada beberapa fitur. Adapun jenis spesifikasi antarmuka komunikasi pada aplikasi yang dibangun adalah antarmuka komunikasi Client. Pada sisi client, proses yang dilakukan adalah melakukan request pada server untuk meminta data. Oleh karena itu antarmuka yang dibutuhkan pada sisi client adalah perangkat komunikasi yang memungkinkan smartphone client terhubung dengan jaringan internet

2.6.3 Fitur dalam Sistem

- Dapat melakukan daftar dan login pada aplikasi
- Dapat melakukan transaksi pada aplikasi.
- Memiliki UI/UX yang dapat dimengerti oleh user.
- Dapat membuat dan mencetak riwayat pembelian maupun penjualan.
- Dapat menyimpan deskripsi semua data produk.

2.6.4 Sistem Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional terbagi menjadi beberapa analisis yaitu:

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

1. Untuk laptop/pc : sistem operasi yang digunakan adalah windows 7/8/10/11.
2. Untuk mobile application : sistem yang digunakan adalah Android 5.0 (Lollipop).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.
4. *Code Editor* yang digunakan adalah Android Studio.

5. *Database* yang digunakan untuk aplikasi dan web ini adalah MySQL.
- b. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
 1. Untuk laptop/pc dengan spesifikasi Processor Intel® Core™ i3, RAM 4GB
 2. Satu Unit *Smartphone*.
- c. Kebutuhan Pengguna (*Brainware*)
 1. Penjual merupakan pengguna yang mempunyai wewenang untuk mengelola seluruh data yang ada di sistem.
 2. Penjual harus terbiasa menggunakan aplikasi berbasis android atau website. Website digunakan untuk mempromosikan data barang penjual. Sedangkan untuk mobile android digunakan untuk penyimpanan data hasil transaksi yang telah dilakukan di website.
 3. Pembeli merupakan pengguna di dalam sistem yang melakukan transaksi pembelian melalui website

BAB III

PENUTUPAN

3.1 Kesimpulan

Dari uraian diatas terkait dokumen *Software Requirement Specification* tentang aplikasi produk UMKM makanan seafood dapat kami simpulkan bahwa dengan membuat produk digital UMKM ini dapat membantu pemasaran produk dalam memperluas target konsumen yang diinginkan guna meningkatkan efektivitas pengelolaan dan penjualan kepada konsumen..

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniana T., “*Software Requirements Specification for Aplikasi Bergerak Penjadwalan Distribusi Sembako pada UD. Kuning Mas Palangka Raya*”, May 2022.[Online].
https://www.researchgate.net/publication/360779629_Software_Requirements_Specification_for_Aplikasi_Bergerak_Penjadwalan_Distribusi_Sembako_pada_UD_Kuning_Mas_Palangka_Raya.
- Universitas Bakrie., “*Rancang Bangun Web Semantik Berbasis Ontologi dan Thesaurus Berpedoman Pada Web Semantic Design Method (WSDM) Guna Memperoleh Hasil Pencarian Resep Masakan Provinsi Sulawesi Selatan Yang Relevan*”, 4 January 2016.[Online].
<https://repository.bakrie.ac.id/262/33/05.%20Lampiran.pdf>.
- Putra T.D.W., Budiman E., Hairah U., “*Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM)*”, December 2019.