**Term Of Reference**

**No. TOR-** PA2-2023-08

**Proyek Akhir 2022/2023**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pemberi Kerja (*Job owner*)**  Ike Fitriyaningsi, S.Si., M.Si | **Penerima Kerja** (Mahasiswa IT-DEL)  1. Juan Saut Pandapotan Sitorus\_11322025  2. Resa Halen Manurung\_11322048  3. Elisabeth Uli Tambunan\_11322050  4. Monica Silaban \_11322062 |

**Periode Kerja (*Job Period*):**

16 Minggu Akademik (mulai Januari 2023 s/d Mei 2023 )

**Topik (*Topic*):**

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket KBT

**Uraian Singkat (*Brief Description*):**

Toko Bahagia merupakan salah satu toko yang berada di Laguboti, Desa Ompu Raja Hutapea. Toko Bahagia dikelola oleh salah satu masyarakat desa tersebut, Toko Bahagia mempunyai banyak pelanggan. Toko Bahagia menjual beberapa barang yang diperlukan oleh masyarakat yaitu bahan bahan pokok untuk memenuhi kebutuhan keseharian masyarakat Desa Ompu Raja Hutapea.Toko Bahagia menyediakan layanan untuk pembelian pulsa dan token listrik karena pelanggan Toko Bahagia membutuhkan penyedia layanan tersebut agar tidak terlalu jauh untuk melakukan pembayarannya. Mayoritas pelanggan dari Toko Bahagia berasal dari Desa Ompu Raja Hutapea dan tidak menutup kemungkinan dari luar dari Desa Ompu Raja Hutapea. Pelanggan Toko Bahagia sudah banyak yang melakukan pembelian dan melakukan pemesanan secara online menggunakan media sosial yaitu whatsapp. Contoh kasus pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan Toko Bahagia secara online adalah pemesanan gas. Hasil pesanan pelanggan Toko Bahagia diminta untuk dikirimkan ke rumah atau mengambil langsung dari Toko Bahagia. Dalam pengelolaan Toko Bahagia dibutuhkan tenaga yang besar. Jika situasi Toko Bahagia dikelola sendiri, banyak kegiatan yang harus dilakukan yaitu menghitung stok barang, mengelola keuntungan, melakukan pemesanan online, pemesanan datang ke Toko Bahagia dan penjualan pulsa sehingga memerlukan aplikasi untuk mempermudah pengelolaan Toko Bahagia. Jika pelanggan sedang ramai, Toko Bahagia akan mengalami kesulitan untuk memberikan pelayanan untuk setiap pelanggan yang ingin membeli. Pelanggan juga kesulitan untuk mencari barang yang diperlukan jika pemilik Toko Bahagia sedang melayani dalam keramain, pelanggan tentu tidak mengetahui stock dari barang yang ingin dibeli.

Fungsi-fungsi utama dari aplikasi yang akan diberikan kepada pengguna *(user)* yang terdiri dari admin dan pembeli. Aplikasi Toko Bahagiamempunyai fungsi dalam kebutuhan *user* antara lain:

1. Fungsi Autentikasi

Fungsi autentikasi (*login* dan *logout*) dilakukan oleh admin dan *user* sebelum mengakses Aplikasi Toko Bahagia dengan memasukkan inputan berupa *password* dan *username* yang akan disimpan dalam *database*.

1. Fungsi melakukan registrasi

Fungsi digunakan oleh *user* untuk mendaftar ke Aplikasi Toko Bahagia agar dapat mengakses aplikasi Toko Bahagia untuk *login* ke aplikasi.

1. Fungsi mengelola barang

Fungsi digunakan oleh admin untuk menambah, mengedit, mengubah dan menghapus barang.

1. Fungsi menghitung total penjualan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghitung keuntungan yang didapatkan setelah penjualan barang.

1. Fungsi diskon barang

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk  mengelola dan menampilkan barang- barang diskon yang diperjual belikan dalam Aplikasi Toko Bahagia.

1. Fungsi mengelola pesanan

Fungsi ini digunakan oleh admin dan user untuk membatalkan pesanan, meng*update*  pesanan, dan menghapus pesanan.

1. Fungsi penjualan pulsa

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk memesan pulsa pada aplikasi dan admin untuk menjual pulsa.

1. Fungsi mengelola keranjang

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk menambah, mengedit  dan menghapus dari keranjang

1. Fungsi memesan barang

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk melakukan pemesanan barang.

1. Fungsi mencari barang

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk melakukan pencarian barang dalam kategori barang

**Hasil dan *Deliverables* (*Result*):**

Produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi mobile beserta dengan dokumen dalam pengerjaan Aplikasi Mobile Toko Bahagia.

1. ToR-08 (*Term of Reference*)

Dokumen ini berisi mengenai gambaran umum dari sistem yang dikerjakan, fungsi apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut, dan siapa saja yang akan melakukan dan membuat aplikasi ini.

1. PiP-08 (*Project Implementation Plan*)

Dokumen ini berisi mengenai jadwal pekerjaan yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini.

1. MoM-08 (*Minutes of Meeting*)

Dokumen ini berisi informasi mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan dengan dosen dan anggota kelompok dalam pengerjaan proyek ini.

1. LA-08 (*Log Activity*)

Dokumen ini berisi informasi kegiatan yang dilakukan oleh setiap anggota kelompok dalam pengerjaan proyek ini.

1. UC-08 (*Use Case*)

Dokumen ini menjelaskan gambaran interaksi antara aktor terhadap aplikasi yang dibangun.

1. SWTD-08 (*Software Technical Document*)

Dokumen ini berisi informasi mengenai sistem yang akan dibangun, dan bagaimana cara pembuatan atau metode pembuatan sistem ini agar sesuai dengan kebutuhan *client*.

1. Aplikasi Mobile Toko Bahagia

Aplikasi ini merupakan hasil akhir dari pengerjaan proyek.

**Pendekatan dalam Melaksanakan Pekerjaan (*Job Approach*) :**

Mahasiswa akan mengerjakan :

1. Melakukan wawancara dengan *owner.*
2. Analisis data/informasi yang diperoleh untuk melakukan list kebutuhan yang tepat dalam membangun aplikasi.
3. Melakukan *design* aplikasi yang akan dibangun.
4. Melakukan proses konstruksi aplikasi.
5. Mendokumentasikan proses pelaksanaan kerja dalam *log activity*.
6. Mempresentasikan hasil aplikasi ke dalam bentuk laporan dan presentasi di acara sidang seminar PA 2 yang dihadiri oleh dosen pembimbing dan dosen penguji.

**Lingkup (*Scope*):**

Mempersiapkan rencana kerja dan menuangkannya menjadi dokumen Project Implementation Plan (PiP).

* Melaksanakan analisis persoalan dan mendefinisikan persoalan perancangan produk yang akan dibangun.
* Mengumpulkan informasi dan bahan-bahan untuk digunakan dalam membangun animasi.
* Melakukan pra-desain, desain animasi dan mengkonstruksinya. Setelah sebelumnya berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
* Mempersiapkan laporan pelaksanaan tugas.
* Melakukan finalisasi proyek
* Mempersiapkan dokumen-dokumen proyek
* Mempersiapkan bahan presentasi dan mempresentasikan nya di acara sidang seminar PA 2.

**Persyaratan Masukan (*Input requirement*):**

1. Proyek dikerjakan selama 16 minggu perkuliahan. Proyek dikerjakan oleh Kelompok 08 yang terdiri dari 4 orang yaitu ;

a. Akdes Simamora : Project Manager & Programmer

b. Maryono Marpaung : Designer

c. Theofil Nainggolan : Analysis

d. Rosa Linda Ma : Tester

2. Pembimbing Teknis : Ike Fitriyaningsih, S.Si., M.Si

3. Perangkat-perangkat yang digunakan selama kegiatan proyek :

a. Laptop

|  |  |
| --- | --- |
| Prosesor | Intel Pentium Gold 6405U Processor  Intel Core i3-1005G1 processor  Intel Core i5-1035G1 processor |
| Sistem operasi | Windows 10 Home |
| Tampilan | 14″ FHD (1920 x 1080) IPS, 200 nits, 45% NTSC  14″ HD (1366 x 768) TN, 200 nits, 45% NTSC |
| RAM | Hingga 8GB DDR4 |
| Audio | 2 x 1,5W speaker  Dolby |

4. Spesifikasi Software yang dipakai untuk membangun produk:

a. Visual Studio Code

b. XAMPP

c. Figma

d. Bizzagi

e. StarUML

**Perkiraan Pelaksanaan Aktivitas (*Activity Estimation*) :**

*Pelaksanaan kegiatan ISP dapat dilihat pada tabel berikut ini.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Waktu | Keterangan |
| 1 | Menentukan Topik | 23 Januari 2023 s/d 30 Januari 2023 | Menetapkan kelompok PA dan Menentukan Topik bersama  dosen pembimbing |
| 2. | Melakukan Requirmemt Gathering | 30 Januari 2023 s/d 13 Februari 2023 | Melakukan *Requirement Gathering* dan menyusun pertanyaan kepada *client* |
| 3 | Melakukan Analisis | 13 Februari 2023 s/d 20 Maret 2023 | Mendiskusikan hasil dari *Requirement Gathering* dengan dosen pembimbing |
| 4 | Membuat Desain | 13 Februari 2023 s/d 20 Maret 2023 | Membuat model dari UML seperti Usecase Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, dan melakukan Desain Interface pada website |
| 5 | Melakukan Implementasi | 20 Maret 2023 s/d 24 April 2023 | Membangun Aplikasi menggunakan Framework Laravel dan Flutter |
| 6 | Testing | 17 April 2023 s/d 24 April 2023 | Menguji validasi dari fungsi aplikasi yang dibangun |
| 7 | Menghadiri Seminar PA2 | 1 Mei 2023 s/d 8 Mei 2023 | Demo hasil PA2 di hadapan pembimbing dan penguji |
| 8 | Melakukan Revisi dan seminar PA2 | 8 Mei 2023 s/d 15 Mei 2023 | Mengumpulkan Artefak PA2 dan melakukan revisi berdasarkan hasil seminar |

**Catatan: Perkiraan Jadwal Pelaksanaan Aktivitas di atas sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan arahan Dosen Pembimbing.**

Sitoluama, 7 Maret 2022

Project Manager Mengetahui

Dosen Pembimbing

(Akdes Simamora) (Ike Fitriyaningsih, S.Si., M.Si)