

# **SOFTWARE REQUIRMENT SPECIFICATION (SRS) SISTEM INFORMASI GUDANG METODOLOGI DESAIN PERANGKAT LUNAK PRAKTIK**

Disusun Guna Memenuhi Tugas Pertemuan 2  
Mata Kuliah Metodologi Desain Perangkat Lunak Praktik  
Dosen Pengampu : Endang Anggiratih, S.T., M.Cs.



**SRS disusun oleh kelompok 2:**

AGUNG RAMADHANDY	5200411019
RIRIN ARDIANI	5200411102
CINDANA PUSPAWARDANI	5200411134
MUHAMMAD RIZKY P	5200411533

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021

## **RINGKASAN EKSEKUTIF**

Abstrak - Ada beberapa aktivitas kerja pada gudang garage kustom yang belum optimal dalam penggunaan perangkat komputer salah satunya inventory barang. Inventory barang yang berjalan masih sederhana, yang mana pada permintaan barang, admin toko harus mendatangi gudang secara langsung untuk mengetahui stok yang tersedia. Semua pencatatan termasuk pencatatan purchase order dan retur barang masih menggunakan tulis tangan di secarik kertas, sehingga seringkali terjadi daftar barang sulit terbaca. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan melakukan observasi dan wawancara serta menggunakan metode pendekatan Object Oriented Programming dan dikembangkan dengan metode pengembangan prototype. Hasil dari penelitian menghasilkan sebuah sistem informasi inventory barang berbasis web yang memiliki keunggulan, diharapkan dapat membantu semua prosedur yang terdapat pada inventory barang di gudang garage kustom.

# DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF .....	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I Pendahuluan .....	3
1.1 Latar Belakang .....	3
1.2 Tujuan.....	3
1.3 Lingkup Sistem .....	3
1.4 Terminologi .....	3
1.5 Referensi.....	4
1.6 Sistematika Dokumen .....	4
BAB II Deskripsi Umum Sistem .....	5
2.1 Tujuan Bisnis.....	5
2.2 Organisasi Usulan .....	5
2.3 Prosedur-prosedur Usulan .....	5
BAB III Kebutuhan Fungsional .....	6
3.1 Diagram Use-Case.....	6
BAB IV Kebutuhan Data .....	8
4.1 Data Masukan.....	8
4.2 Laporan – laporan.....	8
BAB V Ketentuan dan Konstrain Sistem.....	10
5.1 Perangkat Lunak dan Tools.....	10
5.2 Perangkat Keras.....	10
BAB VI Penutup .....	11
6.1 Kesimpulan dan Saran.....	11

# **BAB I Pendahuluan**

## **1.1 Latar Belakang**

Teknologi computer saat ini sudah banyak digunakan di berbagai tempat seperti perusahaan atau instansi. Teknologi Komputer di gunakan untuk memudahkan para pegawai atau penggunanya serta meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan tersebut. Di berbagai perusahaan baik besar maupun menengah teknologi komputer selalu diterapkan seperti sistem informasi karena sistem informasi dapat membantu perusahaan dalam kegiatan pengolahan data dengan cepat serta akurat dan menghasilkan informasi yang jelas.

Ada beberapa aktivitas kerja yang belum optimal dalam penggunaan perangkat komputer salah satunya inventory barang. Permasalahan yang terjadi pada beberapa prosedur yaitu, prosedur permintaan, purchase order dan prosedur retur. Dimana untuk prosedur permintaan, jika terdapat permintaan oleh admin toko ke bagian gudang, terlebih dahulu admin toko melakukan pengecekan barang yang tersedia ditoko, jika barang yang tersedia  $\leq 1$  maka nama barang tersebut dicatat ke secarik kertas yang berisi daftar permintaan barang. Untuk melakukan permintaan barang admin toko harus mendatangi gudang untuk mengetahui stok barang yang tersedia. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses permintaan barang.

## **1.2 Tujuan**

Dokumen Software Requirement Specification (SRS) ini ditulis untuk mengetahui permasalahan sistem informasi inventory barang yang berjalan pada gudang Garage Kustom, untuk pembuatan perancangan sistem informasi inventory barang di Gudang Garage Kustom dalam membantu proses pengadaan, pemesanan, retur barang, permintaan dan laporan, dan untuk mengetahui pengujian sistem informasi inventory barang berbasis web pada Garage Kustom dengan menggunakan Black Box.

## **1.3 Lingkup Sistem**

Perancangan sistem yang diusulkan meliputi aktivitas Purchase order, Retur barang dan permintaan barang. Perancangan ini mencakup use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram.

## **1.4 Terminologi**

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dapat didalam suatu organisasi yang dibuat oleh manusia yang menghubungkan komponen-komponen yang ada didalamnya yang memiliki suatu tujuan yang dapat menghasilkan informasi. [1]

Inventory adalah sebagai modal yang tersedia untuk melakukan penjualan pada kegiatan usaha, seperti dalam bentuk bahan baku, bahan jadi atau barang yang digunakan untuk melakukan proses produksi. [2]

Website adalah yang terdapat beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi dapat berupa text, gambar, video dan animasi lainnya. Website membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berhubungan antara halaman dengan halaman yang lain. [3]

PHP adalah bahasa pemrograman yang dapat membuat website menjadi dinamis, karena website tersebut dapat terhubung dengan database. [4]

Laravel adalah salah satu framework yang berbasis php yang memiliki sifat open source. [5]

MySQL adalah sistem manajemen database yang dapat menangani data yang memiliki volume yang besar.[6]

## **1.5 Referensi**

[https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2576/13/10515078\\_YUSRIL%20IHZA%20NUGRAHA\\_Artikel%20Turnitin%20Asli.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2576/13/10515078_YUSRIL%20IHZA%20NUGRAHA_Artikel%20Turnitin%20Asli.pdf)

## **1.6 Sistematika Dokumen**

BAB I. Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II. Deskripsi Umum Sistem, berisi tentang tujuan bisnis, organisasi susunan dan prosedur – prosedur usulan.

BAB III. Kebutuhan Fungsional, berisi tentang diagram use-case dan skenario untuk setiap fungsi.

BAB IV. Kebutuhan Data, berisi tentang data masukan dan laporan-laporan.

BAB V. Ketentuan dan Konstrain Sistem, berisi tentang perangkat lunak dan tools dan infrastruktur sistem.

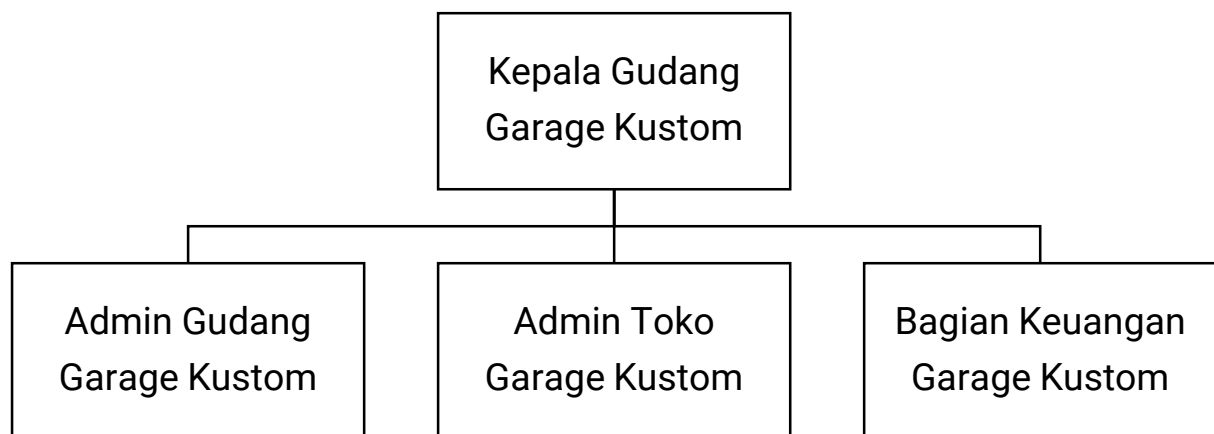
BAB VI. Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan SRS yang telah disusun.

## BAB II Deskripsi Umum Sistem

### 2.1 Tujuan Bisnis

Dalam pemanfaatan system ini digunakan untuk pengelolaan pada barang elektronik yang terdapat di dalam gudang. Dan untuk pemantauan oleh system yang lebih aman untuk digunakan. Dan juga guna untuk mengembangkan program dalam pengelolaan barang elektronik yang masuk dan juga keluar.

### 2.2 Organisasi Usulan



*Gambar 2.2-1 - Struktur Organisasi Susulan*

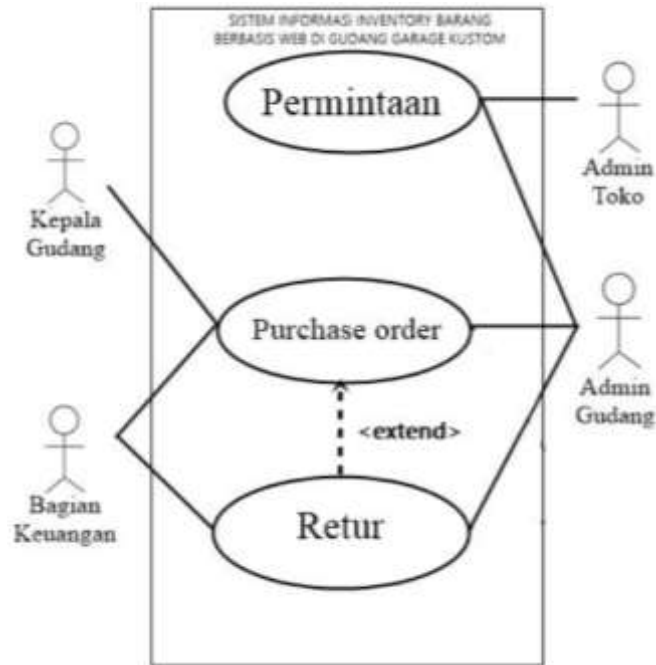
### 2.3 Prosedur-prosedur Usulan

Sistem yang diusulkan ini memiliki beberapa tahapan/prosedur dalam pelaksanaan operasional sistem. Adapun tahapan/prosedur yang diusulkan penulis terdiri dari :

1. Purchase Order  
Merupakan proses pengadaan barang yang memiliki stok kurang sama dengan 1, serta proses pemesanan barang yang sudah di verifikasi.
2. Permintaan  
Merupakan proses untuk memenuhi permintaan barang dari toko ke Gudang.
3. Retur  
Merupakan proses pengembalian barang yang rusak atau expired.

## BAB III Kebutuhan Fungsional

### 3.1 Diagram Use-Case



Gambar 3.1-1 - Use Case Diagram

Berdasarkan dari gambar 3.1-1, dapat terlihat bahwa sistem informasi inventory barang di gudang garage kustom memiliki 3 aktor yaitu kepala gudang, admin gudang, admin toko. Sistem informasi inventory barang gudang Garage kustom ini juga memiliki 3 use case yaitu purchase order, retur, permintaan. Selanjutnya penjelasan dari masing-masing aktor akan disajikan pada tabel 1.

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Kepala Gudang	Aktor yang mempunyai hak untuk memvalidasi pengadaan dan melihat laporan semua aktivitas gudang
2.	Admin Gudang	Aktor yang memiliki peran atas hak semua aktivitas dan pengoperasian system informasi inventory barang elektronik yang ada di gudang
3.	Admin Toko	Aktor yang mempunyai akses ke system untuk melakukan permintaan barang dari gudang untuk kebutuhan penjualan di toko
4.	Bagian Keuangan	Aktor yang memiliki akses ke system untuk melakukan persetujuan <i>purchase order</i> dan retur barang

Tabel 3.1-1 - Definisi Aktor

Dari gambar 3.1-1 juga didapatkan bahwa sistem informasi inventory barang di Gudang garage kustom memiliki 3 use case, yaitu yaitu purchase order, retur, dan permintaan. Penjelasan use case tersebut akan disajikan pada table 2.

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Permintaan	Merupakan proses untuk memenuhi permintaan barang dari toko ke Gudang
2.	Purchase order	Merupakan proses pengadaan barang yang memiliki stok kurang sama dengan 1, serta proses pemesanan barang yang sudah di verifikasi
3.	Retur	Merupakan proses pengembalian barang yang rusak atau expired

*Tabel 3.1-2 - Definisi Use Case*



## BAB IV Kebutuhan Data

### 4.1 Data Masukan

Didata masukan mendeskripsikan dengan rinci setiap data yang digunakan oleh pengguna. Kebutuhan data dapat dipaparkan dalam format tabular sebagai berikut :

Data	Atribut-atribut pada Data
Toko	Nama Toko, Lokasi Toko, Status Toko, Nama Pemilik, Alamat Pemilik, Telepon
Barang	Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Tanggal barang masuk, Tanggal barang habis stock, Harga/Item, Harga/Pack

Berikut ini matriks akses data dalam format sebagai berikut :

Data	Pemilik toko	Admin gudang
Toko	R	R,U,I,D
Barang	R	R,U,I,D

Keterangan : R = Read, I = Insert, U = Update, D = Delete

Jika dibutuhkan format laporan dapat juga dipaparkan disini. Pada gambar dibawah ini format laporan dari toko pelanggan.

The image shows a web-based data entry form. The fields are: Nama Pemilik (text input), Jenis Kelamin (radio buttons for Laki-laki and Perempuan), Alamat Pemilik (text input), Tempat Lahir (text input), Tanggal Lahir (text input with a date picker icon), Telepon (text input), Nama Toko (text input), Lokasi Toko (dropdown menu with 'Gedung Rektorat' selected), and Password (text input). At the bottom, there are 'Simpan' and 'Batal' buttons. A Windows watermark is visible in the bottom right corner.

### 4.2 Laporan – laporan

Dilaporan ini mendeskripsikan dengan rinci setiap yang dibutuhkan oleh pengguna. Kebutuhan laporan dapat dipaparkan dalam format tabular sebagai berikut:

Pengguna	Nama laporan	Atribut - atribut pada laporan
Admin gudang	Toko pelanggan	Nama toko, lokasi toko, status toko, nama pemilik, alamat pemilik, telepon
Admin gudang	Barang	Kode bareng, nama barang, jumlah, tanggal barang masuk, tanggal barang habis stock, harga

Jika dibutuhkan format laporan dapat juga dipaparkan disini. Pada gambar dibawah ini format laporan barang.

Kode barang	Nama barang	Jumlah	Tanggal masuk	Tanggal habis stock	Harga
001	Stang Custom	10	12-10-2021	19-12-2021	Rp.500.000

## BAB V Ketentuan dan Konstrain Sistem

### 5.1 Perangkat Lunak dan Tools

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem operasi	Windows 10 Pro 64-bit
Bahasa pemrograman	PHP framework Laravel
Web server	Apache
Database server	MySQL
Web browser	Google Chrome, Mozilla Firefox
Core editor	Sublime Text

### 5.2 Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Dual-core Processor 2.4 GHz (2CPUs)
RAM	4 GB
VGA	NVIDIA GeForce GT-720
Harddisk	128 GB
Monitor	Generic Pnp Monitor

## **BAB VI Penutup**

### **6.1 Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya sistem informasi inventory barang akan mempermudah admin toko dalam melakukan permintaan, karena sudah ada form permintaan serta daftar barang beserta stok yang tersedia.
2. Diharapkan dengan adanya sistem informasi inventory barang akan mempermudah untuk semua data yang dibutuhkan.
3. Dengan adanya sistem informasi inventory barang berbasis web yang sudah terintegrasi dengan database dapat membantu menghindari adanya kehilangan dokumen yang dibutuhkan.

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti terdapat beberapa saran untuk pengembangan sistem berikutnya dan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk kedepannya sistem informasi inventory barang di Gudang garage kustom dapat terintegrasi dengan aktivitas di bagian penjualan.
2. Diharapkan untuk kedepannya sistem informasi inventory barang ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile untuk mempermudah akses kepada aplikasi ini.