**Tugas Kelompok MPDL Praktik**



**Anggota kelompok :**

5200411507 - Sutan Muhammad Bukhari

5200411184 - Way Lilo Tandang Trengginas

5200411335 - Ibnu Risky Pramudito

5200411032 - Muhammad Dzaky

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

## DAFTAR ISI

**1. Pendahuluan ..........................................................................................................**

1.1 Tujuan...............................................................................................................

1.2 Ruang Lingkup..................................................................................................

1.3 Definisi, Istilah, dan Singkatan..........................................................................

1.4 Referensi...........................................................................................................

1.5 Teknologi yang Digunakan ...............................................................................

1.6 Gambaran Umum Dokumen..............................................................................

1.6.1 Deskripsi Gambaran Umum ......................................................................

1.6.2 Kebutuhan Fungsional ...............................................................................

## 2. Deskripsi Umum ....................................................................................................

2.1 Perspektif Produk..............................................................................................

2.2 Software Interface .............................................................................................

2.3 Hardware Interface............................................................................................

2.4 Manfaat Produk.................................................................................................

2.5 Karakteristik User .............................................................................................

2.6 Batasan-Batasan ................................................................................................

2.7 Asumsi dan Ketergantungan..............................................................................

# Pendahuluan

## Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah:

a) Memudahkan perusahaan dalam mencari costumer.

b) Membantu pengelola Perusahaan Penjulan barang dalam mengola data

Transaksi dan melayani costumer.

c) Menyajikan informasi dengan cepat dan dapat menarik costumer

## Ruang Lingkup

Untuk membatasi ruang lingkup system pembahasan, system informasi yang akan dibangun dibatasi beberapa hal dibawah ini, yaitu:

a) Sistem dibuat dengan menggunakan LocalHost sebagai server basis data dan Android Studio untuk membuat aplikasi.

b) Pengembangan system hanya pada tahap pembuatan basis data dan aplikasi.

c) Sistem hanya membuat tentang hasil input, relasi tiap table, dan membuat laporan dari basis data ini.

## Definisi, Istilah dan Singkatan

* + - *Software Requirement Specification* (SRS) : Dokumen yang menggambarkan detail spesifikasi, mencatat semua kebutuhan calon pengguna, sebagai kontrol pada saat prosess pengembangan dilakukan sehingga hasil akan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
    - *Software* : Perangkat lunak
    - *Hardware* : Perangkat Keras
    - *Interface* : Antar muka
    - *Entri penjualan* : urutan produk yang paling banyak terjual atau stoknya menipis pada aplikasi kasir
    - *Admin/operator* : Orang yang mengelola semua yang ada dalam

system Penjulan barang dan memiliki semua Hak Akses terhadap system dan database.

* + - *Costumer* : adalah orang yang melakukan pemesanan dan pembelian barang

## Referensi

*- https://pdfcoffee.com/download/srs-sistem-penjualan-online-pdf-free.html*

* + - IEEE 830-1998, *Recommended Practice for Developing Software Requirements Specifications* (SRS), 1998

## Teknologi yang digunakan

Teknologi yang digunakan dalam merancang aplikasi penjualan online shop ini adalah sebagai berikut:

1. JSP ialah teknologi untuk mengontrol isi atau tampilan halaman Web melalui penggunaan servlet, program kecil yang dijalankan di server Web.
2. Servlet adalah komponen perangkat lunak Java yang memperluas kemampuan server..
3. Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang bersifat *open source* dan digunakan untuk kebutuhan pembuatan tampilan desain visual dari aplikasi web atau situs website.
4. CSS adalah bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML.
5. localhost adalah nama host yang merujuk ke komputer saat ini yang digunakan untuk mengaksesnya. Ini digunakan untuk mengakses layanan jaringan yang berjalan pada host melalui antarmuka jaringan loopback. Menggunakan antarmuka loopback memintas setiap perangkat keras antarmuka jaringan lokal.
6. ADOdb adalah pustaka abstraksi basis data untuk PHP, awalnya didasarkan pada konsep yang sama dengan Objek Data ActiveX Microsoft. Hal ini memungkinkan pengembang untuk menulis aplikasi secara konsisten terlepas dari sistem database yang mendasarinya menyimpan informasi.

## Gambaran Umum Dokumen

* + 1. **Deskripsi Gambaran Umum**

Aplikasi Online Shop ini adalah aplikasi yang membantu Admin dalam mendata penjualan dan mempermudahkan Customer dalam melakukan transaksi. Dokumen SRS ini menjelaskan tentang kebutuhan secara detail untuk perancangan aplikasi Online Shop ini

## Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang terdapat dalam sistem berdasarkan hasil pengamatan dan pengujian yang dilakukan dengan bertujuan untuk menilai apakah perancangan aplikasi online shop ini layak untuk dilakukan atau tidak.

# Deskripsi Umum

## Perspektif Umum

Perangkat lunak yang dibuat ini adalah perangkat lunak yang dibuat untuk membantu admin/operator dan costumer dalam melakukan transaksi pemesanan dan pembeliaan produk. Perangkat lunak ini juga bersifat user friendly, sehingga operator dapat menggunakannya dengan mudah. Kegiatan-kegiatan yang dapat ditangani oleh perangkat lunak ini antara lain pendataan produk, pendataan transaksi, dan pendataan costumer, serta Pengelolaan data transaksi penjualan produk.

## Software Interface

Dalam proses membangun sistem informasi online shop ini membutuhkan software untuk pendukung, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi

Sistem operasi admin/operator : Windows, MacOs Sistem operasi customer : Semua tipe platform

1. Basis data

Data relation : LocalHost, ADOdB

1. Bahasa pemrograman Web

Bahasa pemrograman : JSP, Servlet, CSS JavaScript Framework : Bootstrap

1. Browser

Browser : Mozilla Firefox

## Hardware Interface

Hardware interface yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi ini yaitu:

a) PC dan Notebook

b) Monitor VGA yang dapat menampilkan resolusi minimal 800 x 600

pixel.

c) Keyboard dan mouse untuk interaksi antara pengguna dengan system.

d) Alat koneksi internet (seperti : Modem)

e) Semua perangkat keras yang digunakan merupakan perangkat standar

dalam system computer serta untuk koneksi internet.

## Manfaat Produk

Kegunaan dari perangkat lunak ini nantinya adalah dapat membantu operator dalam melaksanakan kegiatan operasionalnya. Kegiatan tersebut meliputi pendataan costumer, pendataan produk, pengelolaan data transaksi serta mempermudah pencarian produk yang di butuhkan costumer. Keberadaan perangkat lunak ini, membuat operator dapat melaksanakan kegiatan operasional Penjualan produk secara efisien, serta mengurangi kesalahan dalam pencatatan data transaksi.

Selain bagi operator, kegunaan perangkat lunak juga dapat dirasakan oleh pengguna layanan online shop ini. Dengan adanya perangkat lunak ini, mereka bisa mendapatkan data-data produk secara mudah, akurat serta memudahkan dalam pemesanan dan pembelian.

* 1. **Karakteristik User**

Pengguna perangkat lunak ini adalah Admin/Operator, dan costumer/member yang ingin menggunakan jasa Online Shop ini. Masing-masing pengguna yang berinteraksi dengan system dihubungkan dengan hak akses dan level.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke Aplikasi** |
| Admin/Operator | Menangani semua kegiatan yang berlangsung di lingkungan Aplikasi | Memiliki semua Hak Akses terhadap system dan database |
| Customer | Melakukan Transaksi pemesanan dan pembelian produk | Mengakses data Produk |

* 1. **Batasan – Batasan**

a) Pengembangan perangkat lunak tidak akan merubah file-file ataupun database

yang ada pada saat ini tanpa adanya seijin dari pimpinan Perusahaan.

b) Pengembangan perangkat lunak ini akan mengoptimisasi pengelolaan data-data yang ada di Perusahan online shop, yang meliputi data member, data transaksi pembelian produk, data produk dan laporan penjulan untuk pimpinan Perusahaan.

c) Waktu pengembangan perangkat lunak yang singkat membuat adanya kemungkinan tidak semua fungsi yang ada dapat dilakasanakan.

* 1. **Asumsi dan ketergantungan**

Asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam sistem informasi apalikasi online shop ini adalah sebagai berikut:

* + 1. Semua admin dan costumer di lingkungan Perusahan online shop yang telah memiliki akun anggota member Perusahan online shop adalah anggota perusahaan online shop
    2. Semua pembeli di Perusahan online shop ini adalah Member