

# **BAB 1 PERSYARATAN PRODUK**

## **1.1 Pendahuluan**

Pada abad ini, komputerisasi dan otomatisasi telah menjadi sebuah kebutuhan agar semua proses dapat berjalan lebih cepat serta akurat. Banyak kesalahan dapat terjadi apabila menggunakan sistem manual. Kesalahan atau kelalaian yang dapat terjadi misalnya kesalahan dalam penghitungan harga, pencatatan data, dan sebagainya yang dapat merugikan usaha sebuah toko. Selain itu dengan sistem manual, pelanggan sering kali melakukan penawaran harga sebesar-besarnya yang dapat memperlambat proses penjualan. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dan terotomatisasi maka masalah-masalah tersebut dapat diminimalisasi.

Toko X adalah sebuah toko yang menjual barang-barang pecah belah seperti piring, gelas, sendok, garpu, dan lain-lain. Toko tersebut menjual barang dalam jumlah eceran maupun dalam jumlah banyak dan masih menggunakan sistem manual dalam mengatur tokonya. Masalah- masalah yang timbul akibat sistem manual sering kali terjadi di toko ini. Pemilik juga sering mengalami kesulitan ketika ingin memeriksa jumlah barang yang tersedia. Pemilik sering mencari barang ke tempat lain dan harus memeriksa jumlah barang yang tersedia pada saat ingin membeli sebuah barang. Dengan sistem manual, pemilik yang sedang tidak berada di toko harus menelepon pegawai yang ada di toko untuk menanyakan jumlah barang yang tersedia di toko.

Dengan sistem manual, proses pemesanan barang pun sering mengalami kesulitan karena pemesanan yang dilakukan lewat telepon sangat besar kemungkinan terjadinya kesalahan. Kemungkinan kesalahan yang dapat terjadi antara lain kesalahan pencatatan pemesanan, kesalahpahaman informasi antara pelanggan dan pegawai yang menerima pemesanan melalui telepon.

Dengan adanya sistem informasi toko X ini, penjualan barang, pembelian barang, dan pemesanan barang dapat dilakukan secara terkomputerisasi. Pemeriksaan jumlah barang yang tersedia dapat dilakukan secara terkomputerisasi dan dimanapun pemiliknya berada.

### **1.1.1 Tujuan**

Berdasarkan masalah-masalah yang dijelaskan pada latar belakang diatas, maka tujuan dari aplikasi ini adalah :

1. Mencatat dan mempermudah pengelolaan proses pembelian, penjualan, dan pemesanan barang.
2. Mencatat dan mempermudah pengelolaan data pelanggan dan penyuplai.
3. Mencatat pemasukan barang dan pengeluaran barang dari gudang.
4. Membantu menyediakan fasilitas bagi pemilik yang tidak berada di tempat untuk dapat mengetahui data penjualan, pembelian, dan stok barang dengan menggunakan perangkat *mobile*.

### **1.1.2 Ruang Lingkup Proyek**

Untuk memperjelas tujuan diatas, maka akan dijelaskan lebih rinci lagi ruang lingkup dari aplikasi ini, yaitu :

1. Aplikasi dapat mencatat penjualan, pembelian, pemesanan, dan retur. Proses-proses tersebut perlu dicatat karena mempengaruhi jumlah barang yang tersedia di gudang.
2. Aplikasi dapat mencatat pembayaran tunai dan kredit, baik pembayaran ke penyuplai maupun pembayaran dari pelanggan, sehingga dapat mengetahui jatuh tempo utang dan piutang yang dilakukan secara kredit.
3. Membantu menyediakan fasilitas bagi pemilik untuk melihat data yang ada di toko apabila pemilik tidak sedang berada di toko (keterhubungan aplikasi *desktop* dengan aplikasi *mobile*).

### **1.1.3 Sistematika Penulisan**

Dokumen ini menggambarkan persyaratan untuk aplikasi Toko X. Dokumen ini akan dibahas dalam enam bab. Tiap bab akan memberikan penjelasan yang detail supaya laporan ini tersusun dengan terstruktur. Penyusunan laporan ini disusun sebagai berikut:

Bab I Persyaratan Produk. Bab ini akan menjelaskan tujuan pembuatan aplikasi, ruang lingkup proyek, dan sistematika penulisan laporan. Penulisan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pemula.

Bab II Spesifikasi Produk. Bab ini dapat dikatakan sebagai penjelasan dari Bab I. Perbedaannya bab ini menjelaskan aplikasi Toko X lebih detail dengan menggunakan bahasa teknis. Selain itu bab ini juga dapat memberitahukan kepada

pembaca fitur apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem ini secara keseluruhan dan hak akses dari tiap pengguna akan berbeda-beda.

Bab III Desain Perangkat Lunak. Bab ini akan menampilkan berbagai desain yang akan dirancang untuk membangun sistem ini sesuai kebutuhan pengguna dan juga memudahkan pengguna pada saat menggunakannya. Desain yang dimaksud diatas seperti : desain antarmuka dengan pengguna dan desain *database*.

Bab IV Pengembangan Sistem. Bab ini merupakan bagian kelanjutan dari Bab III yaitu : sistem yang dikembangkan sudah mendekati hasil akhir. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana mengembangkan aplikasi tersebut dengan baik. Dalam pengembangan prototype penulis harus dilihat sebagai seorang programmer.

Bab V Testing dan Evaluasi. Bab ini bisa dikatakan langkah terakhir dari pengembangan sistem. Sistem yang telah dibuat oleh penulis akan diuji coba oleh pihak Toko X. Sehingga penulis dapat mengetahui aplikasi yang dibangun telah memenuhi kepuasan pengguna atau tidak. Faktor yang diuji sebagai berikut :

- Antarmuka dengan pengguna.
- *FeedBack* yang diberikan oleh aplikasi berupa message, warning atau proses.
- Aplikasi sudah memenuhi kebutuhan atau belum.

Bab VI Kesimpulan dan Saran. Bab ini menjelaskan kesimpulan keseluruhan dari aplikasi. Menjawab apakah sistem yang dikembangkan sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Saran berisi hal-hal yang dapat mengembangkan aplikasi sehingga memiliki kemampuan yang lebih bagus dan dapat memotivasi penulis dalam mengembangkan aplikasi yang ada.

## **1.2 Gambaran Keseluruhan**

Pengembangan aplikasi Toko X ini diperlukan dalam mengatur proses pembelian, penjualan, pemesanan barang, retur barang, stok barang, pembayaran piutang dan utang.

### **1.2.1 Perspektif Produk**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu untuk membantu proses bisnis yang terjadi pada Toko X. Aplikasi ini merupakan aplikasi *client-server* karena *database* aplikasi ini dapat diakses melalui *web service* oleh aplikasi *desktop* dan aplikasi *mobile*.

### 1.2.2 Fungsi Produk

Aplikasi Toko X memiliki beberapa fungsionalitas yang dapat digunakan. Fungsionalitas yang ada dalam aplikasi secara keseluruhan dikategorikan adalah sebagai berikut :

1. *Login*
  - Membatasi hak akses pengguna.
2. Pelanggan
  - Mencatat dan mengubah data pelanggan grosir.
3. Penyuplai
  - Mencatat dan mengubah data penyuplai.
4. Barang
  - Mencatat setiap detail data barang baru.
  - Mengubah data barang.
5. Pembelian
  - Mencatat setiap pembelian barang.
  - Melihat jumlah pembelian per hari.
  - Melihat jumlah utang terhadap penyuplai.
  - Mencatat pembayaran pembelian.
6. Penjualan
  - Mencatat setiap penjualan barang.
  - Mencetak bukti penjualan.
  - Melihat jumlah pengeluaran per hari.
  - Melihat jumlah piutang pelanggan.
  - Mencatat pembayaran penjualan.
7. Pemesanan
  - Mencatat, mengubah, dan membatalkan pemesanan.
8. Stok
  - Mencatat keluar masuk barang.
  - Mencatat barang yang cacat.
  - Memeriksa barang yang di gudang dengan barang yang di stok.
9. Laporan
  - Membuat laporan penjualan, pembelian, dan stok barang.
10. Catatan Aktivitas / Log

- Mencatat aktivitas *insert*, *update*, *delete* pada data barang, pelanggan, penyuplai, dan pemesanan.

### 1.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dalam aplikasi ini terdiri dari 2 jenis, yaitu pengguna dengan hak akses sebagai administrator dan pegawai. Pengguna aplikasi diharapkan memiliki pengetahuan komputer yang cukup, terbiasa menggunakan sistem operasi Microsoft Windows, memiliki pengalaman dalam memasukan data-data dan memiliki kemampuan teknis komputer, seperti dapat menyalakan komputer, cara pemasangan komputer (kabel monitor, CPU, dan *keyboard*). Sedangkan dalam segi kemampuan *software*, diharapkan dapat melakukan *maintenance database*.

Administrator mempunyai hak akses tertinggi, dapat mengakses semua fitur yang ada. Sedangkan pegawai memiliki hak akses untuk memasukkan dan mengubah data.

### 1.2.4 Batasan-Batasan

Batasan-batasan dari sistem ini, yaitu :

1. Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi Microsoft Windows XP dan harus terinstal .Net Framework 2.0
2. Aplikasi ini digunakan untuk menangani proses bisnis pada Toko X seperti : proses penjualan, pembelian, pemesanan penjualan, pemesanan pembelian, retur jual, retur beli, pembayaran utang piutang, pencatatan stok barang, stok opname, stok barang rusak.
3. Sistem penanganan error telah dibuat sesuai kebutuhan sistem.
4. Aplikasi mencatat barang yang memiliki *bar code*.

### 1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

- Perusahaan yang akan mengimplementasikan produk telah memiliki *license* perangkat lunak yang dibutuhkan.
- Mata uang yang digunakan dalam aplikasi ini adalah rupiah.
- Aplikasi hanya dapat berfungsi selama dalam jangkauan area *network*.

### 1.2.6 Penundaan Persyaratan

Aplikasi yang masih tertunda dan akan dikembangkan yaitu aplikasi kehadiran pegawai.