

BAB I. PERSYARATAN PRODUK

1. Pendahuluan

Dokumen ini dikembangkan dari awal sampai akhir dengan menggunakan metode penulisan yang disebut *Software Requirement Specification* yaitu sebuah metode penulisan untuk sebuah pengembangan perangkat lunak. Dokumen terbagi-bagi menjadi beberapa bagian secara terstruktur dengan gambaran pada bagian 1.1.2. Sistematika Penulisan.

Toko X merupakan toko yang menjual barang-barang pecah belah seperti piring, gelas, sendok, garpu, dll. 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 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 adanya aplikasi *Mobile* Toko X ini, pemesanan penjualan dan pemesanan pembelian barang, pengecekan jumlah barang yang tersedia dan pengaksesan data pembelian, penjualan serta pembayaran dapat dilakukan apabila pemilik tidak berada di toko.

1.1. Tujuan Pembuatan Sistem

1.1.1. Ruang Lingkup Proyek

Tujuan dari pengembangan dokumen ini adalah memberikan sebuah gambaran lengkap tentang produk yang dikembangkan, proses-proses yang menyangkut pengembangan produk, *input* dan *output* yang dihasilkan, serta semua kegiatan yang dilakukan oleh produk secara mendetil dan terperinci. Berdasarkan masalah-masalah yang dijelaskan pada latar belakang diatas, maka tujuan dari aplikasi ini adalah :

1. Mencatat pemesanan pembelian dan pemesanan penjualan barang.

2. Pemilik yang tidak berada di tempat dapat mengetahui data piutang, utang, stok barang, jumlah omset, pemesanan, penjualan, pembelian, pembayaran, retur dengan menggunakan perangkat *Mobile*.

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

1. Aplikasi dapat mencatat pemesanan penjualan dan pemesanan pembelian barang.
2. Aplikasi memberikan peringatan apabila ada piutang atau utang yang jatuh tempo.
3. Aplikasi memberi kemudahan kepada pemilik untuk melihat data stok barang yang ada di toko apabila pemilik tidak sedang berada di toko.

1.1.2. Sistematika Laporan

Dokumen ini menggambarkan persyaratan untuk aplikasi *mobile* 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 1. Persyaratan Produk

Bab ini akan menjelaskan tujuan pembuatan aplikasi, ruang lingkup. Penulisan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pemula.

Bab 2. Spesifikasi produk

Pada bab 2 ini dapat dikatakan sebagai penjelasan dari bab 1. Bedanya Bab 2 ini akan menjelaskan aplikasi *mobile* Toko X dengan lebih detail menggunakan bahasa teknis. Selain itu bab ini juga dapat memberitahukan kepada pembaca, fitur apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem ini secara keseluruhan.

Bab 3. Desain Perangkat Lunak

Bab 3 ini dibuat harus dilihat sebagai seorang *developer*. 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 UML, desain antarmuka , desain ER-D dan *database*.

Bab 4. Pengembangan Sistem

Bab ini merupakan bagian kelanjutan dari bab 3 (desain) yaitu : sistem yang dikembangkan sudah mendekati hasil akhir. Bagian ini akan menjelaskan bagaimana mengembangkan aplikasi tersebut dengan baik dan terstruktur. Dalam pengembangan prototype penulis harus dilihat sebagai seorang programmer.

Bab 5. Testing dan Evaluasi

Bab ini bisa dikatakan langkah terakhir dari pengembangan aplikasi *mobile* Toko X 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 : Pengguna *Interface Design, FeedBack* yang diberikan oleh aplikasi berupa message, warning atau proses, aplikasi sudah memenuhi kebutuhan.

Bab 6. Kesimpulan dan Saran

Bab 6 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 Sistem Keseluruhan

Bagian ini berisi penjelasan yang lebih terperinci dari sub-paragraf 1.1.1 di atas.

1.2.1. Perspektif Produk

Aplikasi *Mobile* Toko X ini merupakan penerapan sistem terkomputerisasi pada toko X yang memiliki keterkaitan dan kesatuan dengan aplikasi *desktop client-server* Toko X. Dokumen ini menjelaskan mengenai aplikasi yang dijalankan pada aplikasi *Mobile*, sedangkan aplikasi yang dijalankan pada *desktop application* dijelaskan pada dokumen yang terpisah.

1.2.2. Fungsi Produk

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

1. Mempermudah pemasukan dan penyimpanan data dengan adanya *Form* dasar untuk memasukkan data.
2. Menjaga integritas data yang disimpan dalam *database*.
3. Melakukan pemesanan penjualan dan pemesanan pembelian barang secara mobilitas.
4. *Input* data, simpan data dan ubah data.
5. Mengkalkulasikan jumlah utang, piutang dan omset toko.
6. Melakukan sinkronisasi data terhadap *database server*.
7. Mencari dan menampilkan data pembelian, penjualan dan pembayaran, stok.

1.2.3. Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi *Mobile* ini adalah pemilik ataupun orang yang diberikan hak akses oleh pemilik untuk dapat menggunakannya. Pengguna diharapkan sudah terbiasa menggunakan PDA dengan *stylus*.

1.2.4. Batasan – Batasan

Batasan- batasan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Dapat dioperasikan dengan sistem operasi *Windows Mobile 5.0 for Pocket PC* dan *database SqlMobile* untuk client dan sistem operasi *Windows XP Sp2* dan *database SqlExpress* untuk *server*.
2. Tidak dapat melakukan pembayaran.
3. Pengguna tidak dapat menyimpan atau menghapus data barang, pelanggan dan penyuplai.
4. Data-data terbaru hanya bisa didapatkan selama pengguna melakukan sinkronisasi atau menggunakan menu yang langsung terhubung ke *server*.
5. Sinkronisasi dapat dilakukan apabila aplikasi terhubung ke *server*.

1.2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Ketergantungan terhadap lingkungan di sekitarnya adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan yang akan mengimplementasikan produk telah memiliki *license* perangkat lunak yang dibutuhkan.
2. Aplikasi hanya dapat berfungsi selama dalam jangkauan area Internet untuk sinkronisasi data.

1.2.6. Penundaan Persyaratan

Versi berikutnya dari aplikasi ini akan dikembangkan untuk penggunaan aplikasi *Mobile* yang dapat melakukan sinkronisasi data secara *multi device* dan dilengkapi dengan fungsi bagian personalia.