

## Bab I

# Persyaratan Produk

### 1.1 Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya suatu usaha maka dibutuhkan sesuatu yang dapat mendukung berkembangnya usaha tersebut. Yang pada awalnya segala sesuatu seperti memeriksa stok barang, membuat bon penjualan, memeriksa jatuh tempo bon piutang ke distributor maupun bon hutang pembeli serta pemasarannya masih dilakukan secara manual dirasakan semakin tidak efisien baik dari segi waktu dan tenaga kerja. Maka dari itu dibutuhkan komputerisasi untuk masalah-masalah seperti yang tercantum diatas agar pekerjaan menjadi lebih efisien.

#### 1.1.1 Tujuan

Pembuatan aplikasi pemasaran barang dan pengaturan bon untuk PD. Carlita ini memiliki tujuan diantaranya adalah

- Membantu pemilik untuk mengetahui jenis barang yang dijual ataupun penambahan jenis barang baru.
- Membantu pemilik pengontrolan jumlah barang yang tersedia di gudang.
- Membantu pemilik untuk mengetahui penjualan masing-masing sales.
- Membantu pemilik untuk mengetahui hutang maupun piutang yang telah lunas dibayar maupun yang belum dibayar.
- Membantu pemilik untuk mengetahui retur penjualan maupun retur pembelian yang telah diberi maupun yang belum.
- Membantu pemilik untuk mengetahui penjualan perhari.
- Membantu pemilik untuk mencetak brosur penjualan barang apabila seorang sales memerlukannya.
- Membantu sales untuk mencetak bon penjualan ke pelanggan.

- Mengetahui waktu jatuh tempo suatu bon baik bon piutang ke suplier ataupun bon hutang pembeli.
- Mengetahui sisa pembayaran apabila pelanggan membayar secara bertahap.
- Di sisi pembeli dapat melihat jenis barang yang dijual distributor.

### **1.1.2 Ruang Lingkup Proyek**

Pada tugas akhir ini penulis akan merancang dan membuat aplikasi pemasaran barang dan pengaturan bon untuk distributor kecil. Keuntungan aplikasi ini adalah untuk mendukung distributor memasarkan berbagai jenis barang dagangan dan dengan fasilitas mencetak data barang yang dijual sehingga memudahkan sales untuk memasarkan barang, mengetahui jatuh tempo pembayaran bon hutang pembeli dan bon piutang ke suplier, serta mencetak bon penjualan dan bon pengambilan barang oleh sales untuk dipasarkan secara tunai.

Batasan masalah pada aplikasi adalah

- Jenis barang yang dipasarkan berupa kosmetik, obat-obatan, kelontong.
- Digunakan pada jaringan private (tidak terkoneksi dengan internet).
- Tidak menangani mengenai pemasangan jaringan.
- Lebih menekankan fungsi dari aplikasi karena sisi estetika bukan titik utama dalam pengembangan aplikasi ini.
- Sebagai penyimpanan data digunakan MySQL.
- Penghubung aplikasi dengan penyimpanan data (aplikasi server) adalah PHP.
- Web Server yang digunakan adalah Apache.
- Yang dapat dicetak adalah data transaksi beli, pembayaran piutang, retur beli, transaksi jual, pembayaran hutang, retur jual, bon penjualan ke pelanggan, data barang, data sales, data suplier, data pelanggan serta laporan yang tersedia.
- Pengisian jatuh tempo atau pembayaran bon ke suplier dan bon hutang pelanggan dilakukan secara manual.

### **1.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan**

Sub bab ini berisi defini, akronim, dan singkatan yang terdapat dalam laporan. Dengan tersedianya sub bab ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih

memahami akronim atau singkatan yang dimaksud penulis. Akronim atau singkatan yang terdapat dalam laporan antara lain:

- CPU (Central Processor Unit) : pusat pengolahan semua masukan pada komputer untuk menghasilkan keluaran.
- Mb (Mega byte) : satuan untuk bit ( 1 byte = 8 bit)
- GHz (Giga Hertz) : ukuran kemampuan suatu prosesor, semakin besar Giga hertz maka kemampuannya semakin baik.
- MHz (Mega Hertz) : ukuran kemampuan suatu prosesor.
- Database : untuk menyimpan data-data yang mendukung aplikasi.
- MySQL (My Ess Que Ell) : nama database.
- PHP ( PHP Hypertext Preprocessor) : penulisan program di sisi server.
- Macromedia Flash : perangkat lunak untuk merancang grafis dan animasi pada web.
- User : pengguna aplikasi.
- DFD (Data Flow Diagram) : diagram yang menerangkan alur kerja aplikasi.
- ERD (Entiti Relasi Diagram) : diagram yang untuk menentukan hubungan antar tabel.

#### 1.1.4 Referensi

Terdapat beberapa buku yang mendukung pembuatan aplikasi pemasaran barang dan pengaturan bon untuk PD. Carlita antara lain:

- Suyanto, M.,2003, *Multimedia Alat untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Siswoutomo,Wiwit,2005,*Membangun Aplikasi Database Berbasis Flash*, Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Reinhardt, Robert dan Joey Lott,2004,*Flash MX 2004 Action Script Bible*, Wiley Publishing.Inc, Indiana.

### **1.1.5 Overview**

Pada Bab I akan dijelaskan mengenai tujuan, ruang lingkup proyek, definisi, akronim dan singkatan serta gambaran keseluruhan yang mencakup perspektif produk yaitu antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi, batasan memori, persyaratan adaptasi pada tempat tujuan yang dipaparkan secara singkat selain itu terdapat pula fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan, asumsi dan ketergantungan, penundaan persyaratan.

Pada Bab II akan berisi detail dari aplikasi yang akan dibuat seperti antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, fitur yang ada dalam aplikasi beserta penjelasannya, atribut sistem perangkat lunak, persyaratan database dan yang lainnya

Pada Bab III akan berisi overview sistem, desain perangkat lunak secara keseluruhan, desain perangkat lunak, komponen perangkat lunak, konsep eksekusi dan desain antarmuka aplikasi.

Pada Bab IV akan berisi perencanaan tahap implementasi yang meliputi pembagian modul, keterkaitan antar modul, selain itu juga akan membahas perjalanan tahap implementasi meliputi jenis implementasi, debugging dan membahas ulasan realisasi fungsionalitas, ulasan realisasi user interface desain aplikasi.

Pada Bab V akan berisi rencana pengujian sistem terimplementasi, test case, perjalanan metodologi pengujian yang meliputi cara pengujian kepada target aplikasi serta ulasan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan.

Pada Bab VI akan berisi keterkaitan antara kesimpulan dengan hasil evaluasi, keterkaitan antara saran dengan hasil evaluasi serta akan membahas rencana perbaikan atau implementasi terhadap saran yang diberikan.

## **1.2 Gambaran Keseluruhan**

Tampilan utama yang dapat dilihat pengguna adalah halaman login untuk dapat masuk ke menu utama. Menu utama yang tersedia adalah penjualan, pembelian, data, laporan. Pada masing-masing menu utama memiliki sub menu seperti penjualan memiliki sub menu yaitu transaksi, retur penjualan, faktur, pembayaran hutang, sedangkan sub menu untuk pembelian adalah transaksi, retur pembelian, pembayaran

piutang, dan data memiliki sub menu berupa stok barang, data supplier, data pelanggan, data sales serta jenis barang serta laporan memiliki submenu laporan pembelian, laporan beli lunas, laporan piutang beli, laporan penjualan, laporan jual lunas, laporan hutang penjualan, laporan penjualan perhari, laporan penjualan masing-masing sales, laporan retur beli, laporan kembali retur beli, laporan hutang retur beli, laporan retur jual, laporan beri retur jual, laporan hutang retur jual.

### **1.2.1 Perspektif Produk**

Aplikasi ini berdiri sendiri tidak berhubungan dengan aplikasi luar lainnya dan tidak terkoneksi dengan internet. Aplikasi ini dibuat untuk membantu meringankan pekerjaan yang ada.

#### **1.2.1.1 Antarmuka Sistem**

Aplikasi ini tidak relevan pada bagian ini karena aplikasi ini berdiri sendiri maka tidak terhubung dengan sistem lainnya.

#### **1.2.1.2 Antarmuka Pengguna**

Pada sisi pemilik yang dapat dilihat dalam aplikasi ini adalah transaksi pembelian, retur beli, pembayaran piutang, transaksi penjualan, retur jual, faktur jual, pembayaran hutang, data barang, data supplier, data pelanggan, data sales serta data jenis barang. Selain itu pada masing-masing tampilan terdapat form untuk menambah ataupun menghapus data, mengubah data dan mencetak data. Sedangkan pada sisi pembeli dapat melihat barang-barang yang dijual disertai dengan gambar barang tersebut.

#### **1.2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah CPU dengan processor Intel Pentium M 1.77 GHz, memory 256 Mb.

Spesifik komputer yang ada pada tempat tujuan adalah CPU dengan processor AMD Athlon 1.10 GHz, memory 128 MB.

#### **1.2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan adalah Microsoft Windows XP Profesional , Macromedia Flash versi 8.0., MySQL, PHP, Apache.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengimplementasikan adalah sistem operasi Microsoft Windows XP.

#### **1.2.1.5 Antarmuka Komunikasi**

Menggunakan switch untuk menghubungkan antara server dengan clientnya.

#### **1.2.1.6 Batasan Memori**

Tidak ada batasan minimal karena aplikasi digunakan pada desktop.

#### **1.2.1.7 Persyaratan Adaptasi pada Tempat Tujuan**

Spesifik komputer yang ada pada tempat tujuan adalah CPU dengan processor processor AMD Athlon 1.10 GHz, memory 128 MB., sistem operasi Microsoft Windows XP.

### **1.2.2 Fungsi Produk**

Selain terdapat tujuan pada pembuatan aplikasi ini memiliki fungsi produk seperti

- Untuk memasarkan barang.
- Untuk mengetahui jatuh tempo pembayaran bon ke distributor atau bon hutang pembeli.
- Mencetak bon penjualan ke pembeli.
- Membantu mengingatkan pemilik mengenai data-data retur beli dan retur jual serta pembayaran piutang maupun hutang
- Membantu mengontrol jumlah barang yang tersedia dalam gudang.
- Mendukung atau mendampingi sistem penjualan yang telah ada

### **1.2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik pengguna aplikasi pemasaran barang dan pengaturan bon untuk PD. Carlita adalah

- Minimal dapat menggunakan komputer dan mengerti teknis dasarnya sehingga tidak membutuhkan suatu pengalaman atau keahlian tertentu.
- Tidak ada minimal tingkat pendidikan untuk menjalankan aplikasi

### **1.2.4 Batasan – Batasan**

Adapun batasan-batasan yang terdapat pada aplikasi ini adalah

- Perangkat keras yang dapat digunakan dalam menjalankan aplikasi ini adalah CPU dengan processor Pentium III 450GHz, memory 128 MbPerangkat keras yang digunakan dalam pembangunan aplikasi dan spesifikasi yang direkomendasikan dalam menjalankan aplikasi ini minimal adalah CPU dengan processor AMD Athlon 1.10 GHz, memory 128 Mb.

### **1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat asumsi-asumsi seperti

- Bagian komputerisasi mengerti teknis dasar menggunakan komputer.

### **1.2.6 Penundaan Persyaratan**

Adapun perkembangan aplikasi ini di masa yang akan datang adalah

- Jangka panjang dalam aplikasi ini khususnya bagian katalog dijalankan secara online.