

BAB I

PERSYARATAN PRODUK

1. Pendahuluan

Saat ini teknologi *SMS* banyak digunakan untuk berbagai keperluan, tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat, tetapi banyak digunakan untuk keperluan bisnis, antara lain seperti kuis, *Poling* dalam suatu acara televisi dan hal-hal yang lainnya. Oleh karena maraknya teknologi ini penulis ingin membuat suatu aplikasi via *SMS* untuk suatu acara lelang barang. Data-data tentang harga penawaran suatu barang dari *client* akan langsung diinput ke dalam *server* dengan koneksi *Bluetooth* sehingga tidak terjadi masukan manual lagi dan langsung dapat dilihat berapa penawaran tertinggi / terendahnya.

1.1. Tujuan Pembuatan Sistem

Proyek ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola suatu acara pelelangan barang yang penawaran barangnya dilakukan melalui *SMS*. Aplikasi ini dapat mengolah data *supplier*, barang, *staff*, *customer*, dan juga dapat mengelola suatu acara lelang mulai dari pembuatan acara lelang baru, registrasi dan penawaran customer, hingga menentukan pemenang lelang.

1.1.1. Ruang Lingkup Proyek

Aplikasi Lelang *SMS* ini berisikan fitur-fitur sebagai berikut:

Untuk Desktop :

- Buat Lelang Baru
Pemakai membuat nama acara lelang yang akan diselenggarakan.
- Register HP
Pemakai membuat koneksi antara komputer dan HP.
- Penyimpanan data-data barang

Menyimpan data-data barang yang akan digunakan untuk lelang.

- Penyimpanan data-data *Supplier*

Menyimpan data-data *supplier* yang melelang barangnya.

- Penerimaan data penawaran *Customer*

Menerima dan menyimpan data penawaran akan suatu barang dari *Customer*.

- Hasil

Digunakan untuk menampilkan hasil *Filter* dari data-data tersebut dan menentukan siapa yang berhak mendapatkan barang tersebut.

Untuk *SMS (Customer)* :

- Registrasi

Digunakan untuk melakukan registrasi *customer* sebelum ikut dalam pelelangan. (dengan mengetik REG (spasi) LELANG)

- Penawaran

Digunakan untuk melakukan penawaran terhadap suatu barang yang dilelang setelah melakukan registrasi. (dengan mengetik NAMABARANG (spasi) HARGA)

- Info

Digunakan untuk meminta informasi mengenai barang yang sedang dilelang. (dengan mengetik INFO)

1.1.2. Sistematika Laporan

Dokumen disusun dengan menggunakan pendekatan terhadap teori *Software Requirement Specification* yaitu sebuah metode penulisan terstruktur untuk pengembangan sebuah *software*. Dengan demikian, penulisan dokumen semakin terstruktur dan efektif.

Susunan dari dokumen adalah sebagai berikut :

– **BAB I Persyaratan Produk.**

Bagian ini berisi pendahuluan, tujuan pengembangan *software*, ruang lingkup dan penjelasan produk yang dibangun secara umum atau general

dengan menggunakan sedikit bahasa teknis agar memudahkan pemahaman untuk orang awam dan juga bagian ini harus menyediakan gambaran mengenai keseluruhan dokumen.

– **BAB II Spesifikasi Produk.**

Bagian ini merupakan penjelasan dari BAB I yang dijabarkan lebih mendalam dan mendetail. Isi dari bagian ini menggambarkan fitur-fitur apa saja yang akan dibuat di dalam *software*, sehingga semua persyaratan, fungsionalitas dan kemampuan *software* dapat dipaparkan dengan jelas dan diidentifikasi dengan unik

– **BAB III Desain Perangkat Lunak.**

Bagian ini menjelaskan desain dari produk dan menggambarkan pemikiran penulis bagaimana *software* tersebut akan dibangun.

Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya yaitu:

- Database aplikasi
- *UML* dari aplikasi
- *Desain UID (User Interface Design)*

– **BAB IV Pengembangan Prototype.**

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana sebuah desain yang telah disusun secara terstruktur menjadi sebuah produk yang dapat digunakan secara baik sesuai dengan fungsinya.

– **BAB V Testing dan Evaluasi.**

Bagian ini menjelaskan hasil testing dan evaluasi terhadap *prototype* yang telah dikembangkan.

Faktor-faktor yang diuji terhadap *software* adalah:

- Kemudahan penggunaan fitur dalam *software*
- Tingkat kepuasan
- *Feed-Back*

– **BAB VI Kesimpulan dan Saran.**

Kesimpulan berisi perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibuat dengan produk yang sudah jadi dan apakah produk yang dibangun memenuhi tujuan awal yang diinginkan.

Saran berisi hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan untuk memberikan kemampuan lebih kepada produk yang dibangun baik secara teknis maupun secara dokumentasi.

1.2. Gambaran Sistem Keseluruhan

Untuk mengetahui lebih jelas tentang aplikasi ini tentang batasan, penggunaan, dan perangkat keras maupun perangkat lunak, berikut di bawah ini :

1.2.1. Perspektif Produk

1.2.1.1 Antarmuka sistem

Aplikasi ini akan menggunakan kabel data / *Bluetooth* untuk menghubungkan antara *ponsel receiver* dan *server*. *Database* yang digunakan *SQL Server 2005* serta menggunakan Visual Studio .Net 2005 sebagai *Developer Tools*, dan *GSM-Com* komponen untuk koneksinya.

1.2.1.2 Antarmuka pengguna

Pengguna dari aplikasi ini adalah orang yang akan menyelenggarakan acara lelang ini dan dapat menggunakan fitur yang dimilikinya.

1.2.1.3 Antarmuka perangkat keras

Perangkat keras menggunakan 1 buah unit komputer, HP (*handphone*), dan *Bluetooth* device.

Spesifikasi minimal komputer yaitu:

- Processor 1,6 Ghz
- HDD 40 GB
- Memory 256 MB

1.2.1.4 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah:

- OS *Windows* XP SP 2
- Microsoft Visual Studio .Net 2005
- Komponen GSM-Com
- SQL Express 2005

1.2.1.5 Antarmuka komunikasi

Komunikasi antar beberapa unit komputer dengan HP dihubungkan dengan *Bluetooth*.

1.2.1.6 Batasan memori

Memori yang digunakan untuk pengembangan aplikasi minimal 256 MB.

1.2.1.7 Persyaratan adaptasi tempat tujuan

Handphone yang memiliki *Bluetooth*.

Bluetooth untuk di komputer.

1.2.2. Fungsi Produk

- Dapat membuat acara lelang baru yang akan diselenggarakan.
- Menentukan barang apa saja yang akan dilelang dan penawarannya kelipatan berapa (cth : kelipatan Rp.10.000).
- Mem-*filter* data-data penawaran dari *Client*.
- Menentukan siapa yang berhak atas suatu barang lelang berdasarkan hasil dari *filter* tersebut.

1.2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang dituju adalah :

Untuk *Operator* di desktop :

- Tingkat pendidikan : min SMA (Sekolah Menengah Atas) / sederajat.

- Pengalaman : -
- Keahlian teknis : Mengetahui *Windows*

Untuk Penawar :

- Bisa menggunakan Handphone (*SMS*)

1.2.4. Batasan – Batasan

- Hanya dapat dioperasikan pada *Windows*.
- Ketentuan isi dari *SMS* itu sendiri telah ditetapkan dari pihak pembuat lelang, jikalau terjadi kesalahan dalam isi *SMS* maka kesalahan tersebut berasal dari pihak pengirim.
- *Filter* / Algoritma lelang sudah ditentukan, *user* hanya tinggal memilih, dan *user* tidak bisa membuat yang baru.
- Bisa mengatasi beberapa kesalahan ketik *SMS* seperti tidak ada spasi atau urutan terbalik.

1.2.5. Asumsi dan Ketergantungan

- Diasumsikan semua *software* yang digunakan sudah memiliki license.
- Diasumsikan bahwa berita tentang lelang yang diadakan sudah diketahui oleh *Client*, baik melalui TV, radio, *web*, dll.

1.2.6. Penundaan Persyaratan

Aplikasi ini diharapkan nantinya tidak hanya untuk acara lelang saja tetapi untuk berbagai acara lainnya, seperti kuis, *SMS* horoskop, dll.