

BAB I PERSYARATAN PRODUK

Bab ini akan menerangkan tentang 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 dan juga sedikit teori yang diterapkan dalam pengaplikasian program pada studio photo De Photograph.

1.1 Pendahuluan

Dengan berkembangnya kamera analog (masih memakai film) menjadi kamera digital (sudah memakai memory), banyak orang menjadi senang memphoto. Dikarenakan, hasil yang mereka photo dapat langsung dilihat dikamera mereka dan jika hasilnya tidak begitu bagus dapat dihapus dan mengambil photo lagi.

Kemudahan yang ditawarkan tersebut, membuat banyak orang menjadi hobby memphoto dan diphoto. Dengan adanya teknologi digital, hasil yang telah kita peroleh dapat kita edit (retouch) sesuai yang kita inginkan. Dimulai dari terang gelapnya suatu photo, ketajaman photo tersebut, pengaturan warna , sampai perbaikan pada kulit wajah.

Semakin pesat teknologi yang ditawarkan dalam pengeditan photo, membuat banyak orang berani untuk mendirikan studio photo. Walaupun mereka tidak mahir dalam memphoto, kekurangan mereka dapat tertutupi jika mereka handal dalam pengeditan photo – photo mereka, sehingga menjadi indah dan enak dipandang.

Salah satu kendala yang ditemukan pada studio photo adalah sistem registrasi. Banyak konsumen yang kesulitan untuk mengatur jadwal photo mereka. Cara registrasi biasa lewat telepon atau datang langsung. Jika lewat telepon, mungkin akan membingungkan karena

hanya mendapat info lisan saja dan membuat pihak studio photo membutuhkan pegawai untuk operator, yang menimbulkan biaya pegawai baru. Mungkin saja telepon yang dilayani terbatas karena adanya telepon yang masuk sebelumnya dan masih online. Sehingga konsumen yang baru menelpon tidak terlayani. Jika konsumen datang langsung, akan merugikan waktu konsumen, yang sengaja datang ke studio photo hanya untuk registrasi saja. Jika jadwal didapat, akan tidak sia – sia , tetapi jika jadwal tidak didapat karena studio penuh pada hari yang bersangkutan maka akan menimbulkan kerugian pada konsumen.

Masalah registrasi tersebut dapat diatasi dengan bantuan SMS. Pesatnya dunia telekomunikasi saat ini, membuat handphone menjadi kebutuhan primer bagi banyak orang. Terbukti dari peningkatan penjualan handphone di Indonesia, yang ditandai dengan banyaknya merk handphone dan bentuknya yang ditawarkan. SMS adalah salah satu yang terbaik dalam memberikan suatu informasi atau pesan. Keunggulan dari SMS adalah dari segi waktu, biaya, dan efisiensi. Segi waktu, pengguna SMS dapat mengirim pesan kapan saja, tidak dibatasi oleh pagi,siang,malam,hujan, maupun cerah. Segi biaya, hanya berkisar 350 rupiah saja kita dapat mengirim pesan. Segi efisien, hanya tinggal mengetik lewat handphone, masukan nomor handphone yang dituju lalu tekan tombol kirim, selesai. Penggunaan SMS ini dapat kita bandingkan jika kita mengirim pesan lewat surat. Dari segi biaya, waktu, dan efisiensinya. Dari segi biaya, jika kita ingin mengirim pesan lewat surat kita harus membutuhkan kertas untuk alas menulis, bolpoint untuk menulis, amplop untuk membungkus surat tersebut, perangko untuk biaya kirim. Total biaya yang harus dikeluarkan berkisar 1000 rupiah. Dari segi waktu, Dan surat yang kita kirim baru dapat sampai keesokan harinya jika dalam kota, jika luar kota dan luar pulau mungkin akan memakan waktu beberapa hari lagi. Dari segi efisiensi, penggunaan surat sangat tidak efisien, kita harus pergi ke kantor pos terdekat atau kotak pos, jam kerja kantor pos

sangat terbatas hanya melayani pada jam kerja saja.

Maka dari itu aplikasi pada studio photo De Photograph menggunakan jasa atau layanan SMS untuk sistem registrasinya dan penerapan aplikasi pada PDA. Dengan adanya aplikasi SMS ini, konsumen hanya perlu mengirim pesan yang telah ditentukan formatnya maka konsumen dapat segera mendapatkan informasi tentang jadwal photo yang dia inginkan, tanpa harus datang ke studio photo atau menelpon studio photo tersebut. Penerapan aplikasi PDA memudahkan admin studio photo agar dapat mengakses penjadwalan photo melalui PDA tanpa berhubungan langsung dengan aplikasi pada desktop.

1.1.1 Tujuan

Perangkat lunak ini perlu dibuat karena mempermudah pekerjaan dan membuat kinerja di studio photo menjadi lebih profesional. Dengan adanya layanan registrasi lewat SMS , membuat konsumen lebih mudah dalam menentukan jadwal photo yang diinginkan tanpa harus dengan susah payah datang ke lokasi studio photo.

Layanan SMS pun dapat berfungsi sebagai layanan informasi – informasi yang berhubungan dengan studio photo seperti promo, lomba photo, dan sebagainya.

Penerapan aplikasi pada PDA memudahkan admin studio photo dalam menangani konsumen tanpa harus berada di meja registrasi. Dengan adanya aplikasi PDA, membuat ruang gerak admin studio photo lebih bebas. Dan dapat melayani konsumen yang berada di studio photo lebih leluasa.

Dibuatnya perangkat lunak ini berdampak juga terhadap konsumen studio photo.

1.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Aplikasi ini dapat menangani :

1. Registrasi Studio Photo
2. Melihat Jadwal Photo
3. Menyusun jadwal photo dapat diinput melalui desktop dan PDA
4. Admin dapat menulis SMS di desktop
5. Admin diberikan fasilitas address book untuk mencatat member – member studio photo melalui desktop
6. Admin dapat meng-input pengumuman , promo , dan lain – lainnya untuk dikirim kepada member – member dengan layanan SMS
7. Pelayanan kasir (penjualan dan pembelian)
8. Penjadwalan studio photo melalui SMS, desktop, dan PDA
9. Apabila melakukan registrasi penjadwalan melalui SMS, konsumen akan mendapat info tentang jadwal pemotretan dan akan diberikan konfirmasi jika telah melakukan penjadwalan sampai tahap akhir.
10. Mencari info jadwal photo dengan bantuan layanan SMS
11. Diberikan info – info seperti promo , lomba photo , dan lainnya yang berhubungan dengan studio photo kepada pelanggan dengan layanan SMS
12. Daftar menjadi member studio photo dengan layanan SMS
13. Apabila mendaftar menjadi member, maka akan ada feedback berupa kode member yang telah ditentukan oleh admin studio photo berdasarkan tanggal dan urutan konsumen mendaftar.

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak studio photo dalam menangani sebagian besar aktifitas di studio photo.

1.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

1. *Admin* : administrator
2. *Data Base* : tempat penyimpanan data
3. *Data Flow* : aliran data
4. *DFD (Data Flow Diagram)* : Diagram aliran data
5. *ER – D (Entity Relational Diagram)* : Diagram relasi antar entitas
6. *GB (Giga Byte)*
7. *GHz (Giga Hertz)*
8. *MB (Mega Byte)*
9. *Memory* : jumlah penampungan pemrosesan data
10. *OS (Operating System)* : sistem yang mengatur operasi
11. *UID (User Interface Design)* : tampilan yang muncul di monitor, yang berhubungan dengan pemakai
12. *User Name* : nama pengguna aplikasi
13. *Password* : kata kunci
14. *Screen shot* : tampilan yang muncul di layar.
15. *Input* : Memasukan data.
16. *Login* : Akses masuk.
17. *HDD (Hard Disk)*
18. *Feed back* : timbal balik
19. *Form* : tampilan antar muka perangkat lunak
20. *Bugs* : kesalahan pada aplikasi
21. *Crystal Report* : peralatan tambahan dalam mencetak laporan.
22. *Windows* : OS dari *Microsoft Compeny*
23. *Windows based* : berbasis pada windows

1.1.4 Overview 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 serta melingkupi semua aspek secara detail dan terperinci.

Organisasi dari penulisan dokumen dari awal 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 isi dari desain-desain produk secara lengkap dan menggambarkan pemikiran penulis bagaimana *software* tersebut akan dibangun.

Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya yaitu:

- Desain *ER-D (Entity Relational Diagram)*
- Desain *UseCaseDiagram*
- Desain *database*
- Desain *UID (Client Interface Design)*

Faktor-faktor tersebut akan dijabarkan lagi lebih mendetil dan terstruktur di bagian ini.

– **BAB IV Pengembangan Sistem.**

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana sebuah desain yang telah disusun secara terstruktur dan jelas menjadi sebuah produk yang dapat digunakan melalui *SMS* dan *PDA* dengan *bugs* yang seminimal mungkin. Disini pula terdapat *screen shot* program / tampilan UID dan keterangannya.

– **BAB V Testing dan Evaluasi.**

Bagian ini menjelaskan hasil *testing* dan evaluasi terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Testing dilakukan oleh para teman yang berlaku seperti client dan penulis memberikan evaluasi menyeluruh tentang bagaimana kemampuan *software* yang dibuat.

Faktor-faktor yang diuji terhadap *software* adalah:

- Tingkah laku manusia
- Tingkat kepuasan
- *Feed-Back*

– **BAB VI Kesimpulan dan Saran.**

Kesimpulan berisi perbandingan-perbandingan antara perencanaan produk sebelum dibangun dengan produk yang dihasilkan. 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 Keseluruhan

Bagian ini berisi gambaran secara umum mengenai aplikasi yang akan dihasilkan, fungsi – fungsinya secara umum, karakteristik pengguna, batasan-batasan dan hal yang lainnya.

1.2.1 Perspektif Produk

Perspektif produk ini akan merangkan tentang antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi dan batasan memori.

1.2.1.1 Antarmuka Sistem

Produk ini akan bersifat komunikasi dua arah dimana *database* yang digunakan adalah Microsoft SQL Server 2000 serta program *developer* yang digunakan Visual Basic.NET 2005, program design menggunakan Developer Express.NET v7.2, dan SMS Gateway menggunakan F-Bus.

1.2.1.2 Antarmuka dengan pengguna

Produk ini akan dikategorikan menjadi 2 bagian, yaitu *admin/staff*, dan konsumen.

Pihak *admin* dapat melakukan kegiatan:

1. Penentuan jadwal photo
2. Penambahan jadwal photo
3. Pengeditan jadwal photo
4. Penghapusan jadwal photo
5. Penghapusan daftar pelanggan
6. Fasilitas address book untuk mencatat member – member studio photo
7. Menulis SMS di desktop
8. Meng-input pengumuman , promo , dan lain – lainnya untuk dikirim kepada member – member dengan layanan

SMS

9. Pelayanan kasir (penjualan dan pembelian)
10. Menginput Jadwal photo dengan bantuan PDA
11. Melakukan registrasi lewat PDA

Pihak *konsumen* dapat melakukan kegiatan:

1. Melihat jadwal photo lewat SMS dan desktop
2. Melakukan registrasi jadwal photo lewat SMS dan desktop
3. Melakukan registrasi member lewat SMS dan desktop
4. Melakukan kegiatan penjualan dan pembelian

1.2.1.3 Antarmuka perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan adalah :

1. Intel Pentium IV 2,85 GHz (Processor minimal 1,5 GHZ)
2. HDD 80 GB
3. DDR RAM 512 MB
4. Monitor (minimal 15")
5. CD - R 16x
6. Mouse dan Keyboard
7. Printer
8. Hand Phone Siemens C55
9. PDA HP
10. USB Cable DSMU – 12
11. SIM Card
12. Wireless

1.2.1.4 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. *OS Windows XP Proffesional SP 2*
2. *Microsoft SQL Server 2000 sp3a*
3. *Visual Basic.NET 2005*
4. *Developer Express .NET v7.2*

5. F-BUS SMS Gateway

1.2.1.5 Antarmuka komunikasi

Produk ini bersifat komunikasi dua arah sehingga dapat berkomunikasi dengan perangkat lainnya.

1.2.1.6 Batasan memori

Memori yang digunakan minimal 512 MB.

1.2.2 Fungsi Produk

Admin akan diberikan kemudahan melalui teknologi yang sudah ada. Kemudahan yang akan didapat oleh pengguna:

1. Penghitungan di kasir sudah komputerisasi
2. Penjadwalan photo dapat melalui desktop dan PDA.
3. *Admin* dapat melakukan SMS lewat desktop
4. Membantu dalam registrasi photo
5. Membantu admin dalam mencari dan menyimpan data member dengan adanya address book
6. Membantu admin dalam penyampaian info – info seputar studio photo dengan adanya layanan SMS pada desktop

1.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari layanan – layanan ini :

1. Orang yang ingin diphoto
2. Orang yang ingin melihat jadwal photo
3. Pengguna yang pernah dan bisa menggunakan *Handphone* dan dapat menggunakan fasilitas *SMS*.

1.2.4 Batasan – batasan

Batasan – batasan yang ditemukan :

1. Keterbatasan jarak atau range pada wireless.

2. Pihak studio photo perlu mengeluarkan biaya untuk operasional *SMS*
3. Pihak studio photo perlu mengeluarkan biaya untuk membeli *PDA*
4. Pihak studio photo perlu mengeluarkan biaya untuk membeli *Handphone*
5. Hanya dapat dioperasikan pada Windows XP SP 2
6. Keamanannya hanya menggunakan sistem login
7. Processor minimal 1,5 GHZ
8. Memory minimal 512 MB
9. Hardisk minimal 80 GB

1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dari penggunaan perangkat lunak ini:

1. Pengguna harus sudah ahli atau setidaknya sudah mengenal cara pengoperasian *komputer*
2. Pengguna harus sudah ahli atau setidaknya sudah mengenal cara pengoperasian *PDA*
3. Pelanggan sudah diberikan brosur atau petunjuk tentang format penulisan *SMS*
4. Pihak studio photo harus menggunakan sistem abodemen dalam layanan *Handphone* agar tidak terjadi masalah dalam kehabisan pulsa untuk membalas *SMS* konsumen

1.2.6 Penundaan Persyaratan

Pengguna atau owner dapat memonitor selalu hal – hal yang berkaitan dengan studio photo walaupun tidak berada di studio photo.