

BAB I PERSYARATAN PRODUK

I.1 Pendahuluan

Permasalahan sering terjadi dalam penjadwalan ruang pertemuan pada perusahaan X, adalah bentrok antar pemakai. Karena terkadang *admin* yang mencatat lupa bahwa ruang tersebut sudah dipinjam untuk waktu tertentu tetapi diberikan pada pemakai yang lain.

Meeting Room Management adalah sistem yang akan berfungsi untuk memesan ruang pertemuan. Sistem ini diharapkan dapat memonitor seluruh ruang pertemuan, utilisasi ruang pertemuan dan mengatur pertemuan yang menggunakan *video conference* dan *tele conference*. Diharapkan bahwa sistem ini dapat mengurangi kesalahan yang sering terjadi dalam penjadwalan ruang yang dilakukan secara manual.

Pada Aplikasi ini akan diterapkan teknik *Constraint Satisfaction Problem* (CSP) untuk pengecekan ruang pertemuan apakah terjadi bentrokan atau tidak. Bila terjadi bentrokan maka akan diberikan solusi, yaitu waktu yang kosong untuk ruangan tersebut.

I.1.1 Tujuan

Berdasarkan adanya permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang diatas, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat aplikasi yang dapat :

- Membuat sistem pemesanan dan informasi ruang pertemuan yang *user friendly*, mengingat segmen penggunanya adalah orang-orang *business development*, pimpinan cabang dan *division head*.
- Meminimalkan kesalahan saat penjadwalan, dan juga mengurangi bentrokan pemakaian ruang pertemuan.

I.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Meeting Room Management merupakan aplikasi desktop yang mempunyai fungsi utama yakni mengelola peminjaman ruang. Pengguna dapat melakukan pemesanan pada fitur memesan dan juga dapat melihat jadwal peminjaman ruang. Pada admin dapat memproses setiap pesan yang masuk dan juga dapat mengubah jadwal atau menghapus jadwal.

I.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Tabel I.1 Definisi, Akronim dan Singkatan

Kata / Kalimat	Definisi / Arti
<i>Front End</i>	Front end adalah aplikasi yang desktop yang dapat dilihat atau digunakan oleh <i>user</i> maupun oleh admin.
<i>.Net Framework</i>	.net framework adalah framework yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi – aplikasi yang dibuat menggunakan visual studio.
<i>Constraint Satisfaction Problem (CSP)</i>	salah satu teknik <i>problem solving by searching</i> .
<i>Generate and Test</i>	<i>Constraint Satisfaction Problem</i> dengan cara mengenerate satu demi satu semua <i>variable</i> yang telah dimasukkan.
<i>LAN</i>	<i>Local Area Network</i> .

I.1.4 Sistematika Laporan

Laporan ini berisi hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan sebuah produk yaitu: tujuan pembuatan produk, referensi yang digunakan, gambaran antarmuka produk, penggunaan basis data, serta spesifikasi komputer dalam menggunakan produk ini. Selain itu juga dibahas mengenai fitur-fitur produk, batasan desain, rancangan basis data yang

digunakan, rancangan antarmuka produk, serta rancangan *coding* yang telah disusun.

1. Pada bab I akan dijelaskan mengenai tujuan, ruang lingkup proyek, definisi, akronim dan singkatan, sistematika laporan, selain itu terdapat pula gambaran keseluruhan dari produk antara lain perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan, asumsi dan ketergantungan serta penundaan persyaratan.
2. Pada bab II merupakan gambaran keseluruhan dari spesifikasi produk yang mencakup antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi, fitur yang ada dalam aplikasi beserta penjelasannya.
3. Pada bab III akan berisi identifikasi kebutuhan sistem, rancangan sistem baru, desain perangkat lunak secara keseluruhan, desain arsitektur perangkat lunak, komponen perangkat lunak, konsep eksekusi, dan desain antarmuka aplikasi.
4. Pada bab IV akan berisi perencanaan tahap implementasi yang meliputi pembagian *Modul* implementasi, keterkaitan antar *Modul*, selain itu juga akan membahas perjalanan tahap implementasi meliputi jenis implementasi, *debugging* dan membahas ulasan realisasi fungsionalitas, dan ulasan realisasi user interface desain aplikasi.
5. Pada bab V akan berisi rencana pengujian sistem terimplementasi, test case, uji fungsionalitas *Class*, perjalanan metodologi pengujian, *white box*, *black box*, survey/wawancara, serta ulasan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan.
6. Pada bab VI akan berisi kesimpulan dan saran yang meliputi keterkaitan antara kesimpulan dengan hasil evaluasi, keterkaitan antara saran dengan hasil evaluasi serta akan membahas rencana perbaikan / implementasi terhadap saran yang diberikan.

I.2 Gambaran Keseluruhan

Aplikasi ini dirancang agar dalam peminjaman ruang di perusahaan X tidak terjadi kesalahan dalam penjadwalan yang dapat membuat bentrok peserta rapat. Aplikasi ini dapat memudahkan *user* untuk meminjam ruang sesuai dengan kriteria yang diperlukan.

I.2.1 Perspektif Produk

Aplikasi ini merupakan aplikasi *desktop*. Aplikasi ini dibuat untuk meminimalkan kesalahan pada penjadwalan ruang pertemuan.

I.2.2 Fungsi Produk

Aplikasi ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan peminjaman ruang rapat, dan mengatur agar tidak terjadi bentrok antar peminjam ruang.

I.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna pada aplikasi ini adalah untuk *administrator* dan *user*. *Administrator* memiliki hak akses tertinggi, dapat mengakses semua fitur yang ada. *user* dapat mengakses semua fitur, terkecuali mengganti jadwal rapat orang lain.

I.2.4 Batasan – Batasan

- Aplikasi ini menggunakan Komunikasi LAN.

I.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dan ketergantungan yang harus terdapat dalam PC :

- PC user harus terinstal *.Net Framework 3.5*.
- Menggunakan *Microsoft Windows®* yang sudah diupdate menggunakan *Service Pack 3.0*
- *SQL Server 2005 / 2008* yang telah ter-*install* dan dapat berfungsi.