

BAB I

PERSYARATAN PRODUK

1.1 Pendahuluan

Manusia membutuhkan komunikasi dalam hidupnya baik komunikasi jarak dekat ataupun jarak jauh. Dahulu manusia menggunakan surat untuk berkomunikasi jarak jauh. Seiring dengan perkembangan teknologi, alat komunikasi pun juga berkembang hingga pada akhirnya ditemukan telepon yang dapat digunakan untuk komunikasi *real time*. Namun sayangnya, teknologi telepon mulai tergantikan oleh telepon genggam (*handphone*) yang lebih mendukung mobilitas.

Perkembangan zaman dan teknologi menyebabkan penggunaan telepon genggam (*handphone*) semakin menjamur. Jumlah penggunaan *handphone* ini menyebabkan meningkatnya jumlah pembelian pulsa oleh konsumen atau pengguna *handphone*. Peningkatan jumlah transaksi pembelian pulsa sering kali membuat penjual pulsa kesulitan dalam melakukan pengelolaan transaksi karena masih banyak transaksi yang dilakukan secara manual.

Penjualan pulsa juga telah menerapkan sistem *Multi Level Marketing* (MLM) guna meningkatkan keuntungan bagi pihak penjual pulsa dimana semakin banyak *downline* (anak) yang dimiliki dan semakin banyak transaksi yang dilakukan oleh *downline*, maka semakin tinggi pula keuntungan yang diraih oleh *upline* (orang tua).

Melalui pengamatan tersebut, maka penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu pengelolaan transaksi penjualan dan pembelian pulsa secara terkomputerisasi yang dapat mempermudah perhitungan dan pengarsipan transaksi secara otomatis juga dapat membantu pengaturan sistem MLM (*Multi Level*

Marketing) sehingga dapat membantu pihak penjual pulsa dalam pengelolaan data transaksi dan dapat meningkatkan keuntungan pihak penjual pulsa.

1.1.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini adalah :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu melakukan pengelolaan transaksi penjualan pulsa dan transaksi pembelian pulsa dengan *SMS* yang diterima oleh penjual pulsa.
2. Untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat melakukan pencatatan data penjualan, pembelian pulsa secara terkomputerisasi.
3. Untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat melakukan pengaturan sistem MLM pulsa.

1.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari aplikasi ini adalah:

1. Pengelolaan data customer (tambah, ubah, hapus).
2. Pengelolaan data supplier (tambah, ubah, hapus).
3. Pengelolaan data barang pulsa (tambah, ubah, hapus).
4. Pengelolaan data transaksi penjualan.
5. Pengelolaan data transaksi pembelian.
6. Pembuatan laporan penjualan dan pembelian per periode.
7. Pengelolaan transaksi penjualan pulsa yang dilakukan melalui *SMS*.
8. Pemberitahuan melalui *SMS* kepada pihak penjual pulsa mengenai keberhasilan transaksi penjualan pulsa.

9. Pengelolaan transaksi informasi saldo, pendaftaran *downline* baru, *rebate* harga *downline*, penambahan saldo pulsa baik ke pihak penjual maupun *downline*.

1.1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

- **MLM**
Multi Level Marketing.
- **SMS**
Short Message Service.
- **Provider**
Penyedia jasa telekomunikasi
- **Handphone**
Telepon genggam.
- **Pulsa**
Baya yang dikeluarkan untuk melakukan panggilan telepon dan tidak menunjukkan berapa lama waktu yang dapat digunakan untuk berbicara di telepon.
- **Deposit**
Menyimpan, menabung sejumlah uang.
- **Baudrate**
Jumlah data yang dapat ditransfer melalui sebuah interface serial. (Febrian, 2006)

1.1.4 Overview Laporan

Bab I Pendahuluan mengenai tujuan dan latar belakang dari pembuatan aplikasi, ruang lingkup, gambaran keseluruhan aplikasi yang terdiri dari fungsi aplikasi, fitur-fitur yang diharapkan oleh pengguna, karakteristik pengguna aplikasi, batasan-batasan aplikasi serta asumsi yang digunakan pada saat aplikasi dibangun.

Bab II Spesifikasi Produk berisi penjelasan mengenai tampilan antarmuka aplikasi, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada tahap pengembangan aplikasi serta deskripsi fitur-fitur yang dimiliki aplikasi.

Bab III Desain Perangkat Lunak berisi penjelasan tentang kebutuhan sistem aplikasi, perancangan pembuatan sistem, pemodelan untuk memodelkan sistem, penjelasan tentang komponen-komponen yang menyusun sistem dan desain tampilan antarmuka sistem.

Bab IV Pengembangan Sistem berisi penjelasan mengenai tahap perencanaan implementasi sistem, pembagian modul, keterkaitan antar modul dalam sistem dan ulasan mengenai proses perjalanan tahap implementasi

Bab V Testing dan Evaluasi Sistem berisi penjelasan mengenai rencana pengujian yang dilakukan terhadap sistem, penjelasan mengenai proses pengujian yang dilakukan terhadap sistem, dan evaluasi mengenai hasil pengujian sistem.

Bab VI Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil evaluasi, saran yang diperlukan untuk pengembangan dan rencana perbaikan terhadap perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Gambaran Keseluruhan

1.2.1 Perspektif Produk

Aplikasi diharapkan dapat membantu pihak penjual pulsa dalam melakukan pengelolaan data transaksi penjualan, pengelolaan data transaksi pembelian, data supplier, data customer, pembuatan laporan penjualan, dan pembelian per periode, pengelolaan transaksi penjualan pulsa untuk konsumen dari pihak penjual pulsa melalui SMS, konfirmasi mengenai keberhasilan transaksi kepada

pihak penjual pulsa melalui SMS, pengelolaan informasi saldo, daftar *downline* baru, *rebate* harga *downline*, penambahan saldo pulsa baik ke pihak penjual maupun *downline*.

1.2.2 Fungsi Produk

Fungsi dari perangkat lunak ini adalah :

1. Aplikasi mampu melakukan transaksi pembelian dan penjualan pulsa melalui SMS.
2. Aplikasi mampu melakukan pencatatan data penjualan, pembelian pulsa secara terkomputerisasi.
3. Aplikasi mampu mengelola transaksi yang berkaitan dengan proses bisnis pihak penjual pulsa (informasi saldo, daftar *downline* baru, *rebate* harga *downline*, penambahan saldo pulsa baik ke pihak penjual maupun *downline*).
4. Aplikasi mampu mengelola sistem penjualan pulsa dengan sistem MLM .

1.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari perangkat lunak ini adalah pihak penjual pulsa.

1.2.4 Batasan-batasan

1. Aplikasi ini belum menggunakan *m-kios* yang asli.
2. Format pengiriman SMS terbatas (lihat halaman 44)
3. Hanya dapat melakukan transaksi penjualan dengan pelanggan yang terdaftar.
4. Jenis pulsa terbatas, tergantung dari stok pada supplier.
5. Aplikasi hanya mengelola transaksi pembelian dan penjualan pulsa.

1.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

1. *Handphone* yang digunakan tidak rusak.

2. *Handphone* yang digunakan selalu dalam keadaan aktif.
3. Tidak ada kesalahan pengiriman dari pihak *provider*.