

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awalnya bisnis penjualan voucher berjalan dengan pencatatan manual. Dimana para agen menjual voucher dengan diskon yang menarik, kemudian banyak reseller yang mendaftar kepada agen-agen tertentu untuk membantu menyebarkan ke pelosok-pelosok kota, sehingga voucher tersebut menjadi mudah untuk didapat.

Sayang sekali hal itu tidak berlangsung sempurna, karena masih ada saja beberapa daerah yang sulit untuk mendapatkan voucher. Seperti kota-kota kecil atau desa yang baru berkembang yang hanya terdapat beberapa net-net game kecil. Banyak pemain game yang membutuhkan voucher, tetapi warnet yang berada di kota-kota berkembang juga sulit untuk mendapatkan voucher tersebut, sehingga harus melakukan pemesanan secara berkala ke beberapa kota besar. Hal ini tentu memakan waktu yang cukup lama karena harus melalui proses antrian pemesanan dahulu, kemudian antrian pengiriman sampai akhirnya pada hari yang ditentukan barang tersebut sampai. Banyak risiko yang dapat terjadi pada saat pengiriman, misalnya kenakalan jasa pengiriman yang beberapa bulan ini sering terjadi sehingga barang yang dipesan tidak sampai pada tujuan, kemudian kerusakan barang pada saat pengiriman, dan tidak sampainya barang karena sulitnya mencapai alamat tujuan atau hal lain yang menyebabkan barang yang dipesan tidak sampai. Itu semua tentu membuat orang menjadi sungkan untuk berjualan voucher game yang masih jarang, tidak seperti voucher pulsa lainnya.

Voucher semi elektrik diciptakan oleh para agen, dengan proses pemesanan dari para reseller terlebih dulu, kemudian kode tersebut dikirimkan ke email. Kode tersebut disimpan kedalam sebuah file excell.xls. Kemudian para reseller dapat mencetak nya semua untuk dijual. Hal ini masih berisiko tinggi, karena kode yang dikirimkan bisa saja tidak valid, maka akan sulit untuk melakukan retur. Hal ini diantisipasi oleh pihak agen dengan cara mengirimkan nota pembelian berikut kode voucher yang tidak valid.

Disinilah peran sistem yang terintegrasi dengan yahoo messenger, dimanapun bila memiliki koneksi internet voucher akan didapatkan secara cepat dan mudah, dan untuk retur akan berlaku 1x24 jam setelah kode tersebut keluar, itu untuk memudahkan pengecekan pada sistem bila suatu saat sistem salah membaca digit huruf/angka.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengintegrasikan sistem dengan Yahoo engine ?
2. Bagaimana sistem dapat mengkonversi data dari file .xls dan menyimpannya kedalam database ?
3. Bagaimana cara sistem melindungi keamanan data didalamnya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

1. Membuat sebuah sistem yang terintegrasi dengan yahoo messenger engine, dimana sistem dapat mengerti perintah yang diketikan melalui ym, dan tersimpan pada database dengan baik.
2. Membuat sistem yang mampu mengkonversi file .xls, dan menyimpannya kedalam database. Sehingga tidak perlu dilakukan penginputan kode secara satu-persatu atau manual input.
3. Membuat sistem yang dapat melindungi keamanan data didalamnya, bila mana database berhasil ditembus, maka diperlukan sekuritas lebih dalam lagi seperti enkripsi agar data tersebut tidak mudah didapatkan oleh para hacker.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah seperti berikut :

1. Semua transaksi dapat dilakukan member dengan yahoo messenger secara online.
2. Masukan kode voucher dilakukan secara manual dari file .xls, oleh staff ke sistem.
3. Sistem tidak mencakup bagian pembayaran melalui bank.
4. Member tidak diperbolehkan melihat data downlinenya.

1.5 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu berisi latar belakang dibuatnya sistem Voucher book report portable, perumusan masalah-masalah yang ada pada proses pembuatan, tujuan dari pembuatan sistem voucher ini, pembatasan masalah, serta sistematika pembahasan yang digunakan dalam penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab dua berisi dasar teori dan penjelasan mengenai algoritma, metode dan konsep dasar yang digunakan pada penulisan laporan tugas akhir ini. Seperti UML (Use case diagram, Activity diagram, Class diagram), ER-Diagram, Java excel API, Java JYMSG, Multi Level Marketing, dan Reporting java Jasper.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab tiga berisi membahas arsitektur aplikasi, ER-Diagram, UML dan Layout, serta perancangan User Interface untuk sistem.

BAB IV Perancangan Dan Implementasi

Bab empat berisi kumpulan screenshot dari hasil aplikasi yang telah dibuat beserta penjelasan dari setiap fungsi utama.

BAB V EVALUASI

Bab lima berisi evaluasi tentang aplikasi yang telah dibuat. Laporan dari pengujian tiap class/fungsi/method yang dibuat. Berikut laporan kuisisioner.

BAB VI PENUTUP

Bab enam membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan tugas akhir ini dan juga beberapa saran yang dapat digunakan untuk kepentingan pengembangan selanjutnya.