

BAB I

PERSYARATAN PRODUK

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang persyaratan yang harus di lengkapi dalam pembuatan aplikasi, diantaranya latar belakang, tujuan, ruang lingkup proyek, definisi, singkatan, akronim, sistematika laporan, gambaran sistem keseluruhan, perpektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna dan batasan-batasan.

1.1 Pendahuluan

Perum Pegadaian adalah sebuah perusahaan dengan banyak cabang instansi dan pegawai individual. Perusahaan ini melakukan lelang barang di setiap cabang instansi. Banyaknya instansi membuat pembeli kesulitan menemukan barang yang sesuai dengan keinginannya di suatu cabang Pegadaian sedangkan barang yang sesuai mungkin ada di suatu cabang yang lain. Perusahaan juga mengalami kesulitan ketika harus menentukan waktu yang tepat dengan pembeli barang [Per05].

Perum Pegadaian menginginkan sistem lelang yang berbeda agar barang-barang lelang lebih mudah terjual dalam waktu singkat. Perubahan dalam sistem lelang dapat dilakukan dengan mengajukan berkas berisi sistem baru kepada kantor pusat dan apabila disetujui, maka akan diterapkan diseluruh Pegadaian.

Solusi untuk memecahkan masalah kesulitan saat bertemu antara penjual dan pembeli adalah sistem *online*, misalnya sistem *website*. Jika menggunakan sistem *website*, pembeli dan penjual tidak harus bertemu di suatu tempat, bahkan proses perdagangan dapat dilakukan dimanapun selama ada komputer dan koneksi internet. Pembeli akan dimudahkan jika informasi di dalam *website* dilengkapi dengan data statistik mengenai produk yang paling diminati sehingga memberi gambaran bagi calon pembeli untuk menentukan produk yang diinginkan.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan aplikasi lelang untuk Perum Pegadaian ini adalah:

- Membuat persentase dari jumlah jenis barang yang terjual dalam bentuk grafik *pie chart*.
- Memberi kemudahan kepada *user / costumer* dalam mengikuti lelang.
- Memberi kemudahan kepada admin dalam mengelola sistem lelang.
- Memberi kemudahan kepada pemilik dalam mendapatkan informasi lelang.

1.3 Ruang lingkup Proyek

Pada sistem lelang *online*, proses pelelangan dibuat mirip dengan proses lelang manual, dimana peserta juga diwajibkan untuk mendaftar dahulu. Jika pada *website*, tentunya diharuskan mendaftar menjadi anggota di sistem lelang *online* tersebut. Untuk dapat melakukan proses tawar barang lelang, maka peserta yang telah terdaftar wajib memiliki deposit di rumah lelang *online*. Proses tawar menawar di dalam lelang *online* disebut *Bidding Mechanism* yang memiliki penawaran (*bids*) dan jangka waktu tertentu yang ditentukan oleh pemilik barang. Sebelum melakukan pelelangan, biasanya pegadaian akan memajang jadwal lelang di papan pengumuman, di dalam *website* akan terdapat penjadwalan barang yang akan dijual yang disebut *auction scheduling*. Bagi admin, sebelumnya harus memasukkan data barang sebelum dilelang yang disebut dengan *item listing*. Selanjutnya data barang yang telah dimasukkan akan muncul di halaman depan (*home*) *website*, dibagi menjadi tiga kategori jadwal, yaitu:

1. Jadwal barang yang akan dilelang.
2. Jadwal lelang hari ini.
3. Jadwal lelang yang telah berakhir.

Pada *website* akan terdapat grafik berjenis *pie chart* untuk menghitung jenis barang yang terjual. Hal ini dilakukan sebagai informasi untuk peserta lelang tentang barang yang paling diminati oleh pembeli.

1.4 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Tabel I.1 Definisi, Akronim, dan Singkatan

NO	Singkatan/akronim	Definisi
1.	<i>Auction Scedulling</i> (Penjadwalan Lelang)	Konsep yang digunakan untuk menjadwalkan lelang yang akan dilaksanakan. [Ind10]
2.	<i>Bidding Mechanism</i> (Mekanisme Penawaran)	Mekanisme yang disediakan bagi para calon pembeli untuk membuat penawaran (<i>bids</i>) dengan jangka waktu tertentu yang ditentukan oleh pemilik barang. [Ind10]
3.	<i>Item Listing</i>	Sistem untuk memasukkan data barang yang akan dilelang. [Ind10]
4.	<i>Pie Chart</i>	Gambar visualisasi data statik berbentuk bulat dengan potongan-potongan (seperti kue <i>pie</i>) yang menunjukkan jumlah atau nilai dari data tersebut. [Asi08]

1.5 Sistematika Laporan

Dokumen disusun dengan menggunakan pendekatan teori *SRS* 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 aplikasi akan dibangun dengan memperhatikan beberapa faktor.

Perancangan yang dilakukan mencakup :

- Perancangan *UML*.
- Perancangan Antarmuka.

Perancangan tersebut akan dijabarkan lagi lebih mendetil dan terstruktur di bagian ini.

- **BAB IV Pengembangan Sistem**

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana desain yang telah disusun secara terstruktur dan jelas menjadi sebuah produk yang dapat digunakan.

- **BAB V Testing dan Evaluasi**

Bagian ini berisikan implementasi dan pengujian terhadap program. Dan juga berisikan penjelasan hasil *testing* dari evaluasi dari pengujian terhadap program (*prototype*).

- **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan berisi hasil keseluruhan dari aplikasi yang telah dibuat. Hasil dari produk yang dibangun harus 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.

1.6 Gambaran Sistem Keseluruhan

Dalam membangun dan mengembangkan aplikasi ini diperlukan *library* tertentu dalam membantu mendesain tampilan Grafik. Bantuan yang digunakan yaitu *library JGraph* dengan bahasa pemrograman *PHP*. Aplikasi ini akan diimplementasikan dalam *internet*.

Untuk pembuatan aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dibutuhkan *web server XAMPP* dan *web browser* dengan *cookie* diaktifkan. Sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 2000* ke atas. Agar dapat diakses ke internet, file program harus di hosting dan memiliki nama *domain*. Sebagai percobaan, penyedia jasa *hosting* dan nama *domain* yang digunakan adalah www.co.cc. Website ini menyediakan jasa *hosting* dan nama *domain* secara gratis.

1.7 Perspektif Produk

Produk yang akan dihasilkan merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan pada semua *web browser*. Pada *website* Lelang *Online* ini dibuat sepraktis mungkin (*user friendly*) agar lebih mudah untuk digunakan, disini admin dapat memasukkan data barang yang ingin dilelang, mengatur jadwal lelang, mengubah data barang yang ingin dilelang maupun menghapus barang yang diinginkan namun dengan aturan tertentu, yaitu barang yang telah terjual tidak dapat dihapus sebagai dokumentasi Perum Pegadaian. Bagi pengguna, setelah melakukan *register* dapat mengikuti lelang *online* dengan cara melakukan penawaran pada barang yang diinginkan.

1.8 Fungsi Produk

Pembuatan aplikasi lelang *online* ini memiliki beberapa fungsi secara umum, yaitu:

- Memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam menggunakan aplikasi ini dengan mendesain aplikasi dengan pendekatan *user friendly*.
- Memberikan kemudahan dalam melakukan lelang barang pada Perum Pegadaian dan konsumennya.
- Memberikan kemudahan kepada admin dalam mengatur *website*.
- Memberikan kemudahan kepada pemilik dalam melihat laporan lelang.

1.9 Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi lelang *online* ini dibagi menjadi tiga macam yaitu konsumen, admin dan pemilik *website* lelang *online* (petinggi Perum Pegadaian). Setiap masing-masing *user* tersebut memiliki hak akses yang berbeda-beda sesuai keperluan masing-masing. Untuk konsumen, user harus berusia 17 tahun ke atas.

1.10 Batasan-Batasan

Batasan pada perangkat keras :

- *RAM 64 MB*
- *160 MB Free Fixed Disk*
- *Keyboard + Mouse.*

Batasan pada perangkat lunak :

- *Windows 2000, NT, XP Professional, 98, ME, XP Home*
- Bahasa pemograman: *PHP*
- *XAMPP*
- *Web Browser dengan cookie diaktifkan*