

## BAB I

### PERSYARATAN PRODUK

#### I.1 PENDAHULUAN

Dunia bisnis baik jasa maupun manufaktur tak henti-hentinya berkompetisi untuk membuat pelanggannya tetap setia pada barangnya dan tidak berpaling ke barang lain. Salah satu kiat yang diyakini oleh pemasar untuk meraih hal itu adalah dengan menciptakan sistem pelayanan pelanggan yang selalu mengarah kepada kepuasan pelanggan. Kepuasan pelanggan ditentukan oleh persepsi pelanggan atas *performance* barang atau jasa dalam memenuhi harapan pelanggan. Pelanggan merasa puas apabila harapannya terpenuhi atau akan sangat puas jika harapan pelanggan terlampaui.

Selama ini pelanggan Edward Forrer mendapatkan kesulitan dalam mendapatkan informasi apakah barang yang diinginkannya tersedia dan mengetahui di cabang mana barang yang diinginkannya dijual (karena tidak semua model sepatu tersedia di satu cabang). Biasanya pelanggan mencoba mendatangi cabang di tempat yang lain bila barang yang diinginkannya tidak tersedia di cabang yang telah ia datangi.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan aplikasi sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan. Maka dari itu penulis akan membuat sebuah sistem aplikasi yang berjudul "Aplikasi Sistem Informasi dan Pemesanan Barang Via SMS Untuk Member di Toko Sepatu Edward Forrer".

Dalam tiap bulannya pelanggan akan mendapatkan katalog bulanan yang akan dikirimkan ke setiap rumah pelanggan, dalam katalog tersebut terdapat gambar model barang, daftar harga dan ID barang. Aplikasi sistem informasi barang ini dapat dilakukan dengan cara member mengirimkan SMS yang berisi ID member, ID barang, Jenis Barang, warna dan ukuran yang diinginkan, secara otomatis member mendapatkan SMS balasan yang berisi di cabang mana barang yang diinginkannya tersedia. Dengan layanan tersebut pelanggan akan semakin puas karena relatif mudah, nyaman dan efisien dalam mendapatkan barang atau pelayanan.

### I.1.1 Tujuan

1. Membuat suatu aplikasi berupa sistem informasi dimana member dapat mengetahui di cabang-cabang mana saja di suatu kota barang yang member inginkan tersedia.
2. Memberikan kemudahan bagi member untuk memesan barang yang diinginkan melalui SMS.

### I.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Aplikasi ini bernama **C&O**. **C&O** adalah singkatan dari Check and Order berfungsi supaya member dapat mengetahui di cabang mana barang yang member inginkan tersedia dan juga member dapat memesan barang yang di inginkan melalui SMS.

Sistem ini akan dijalankan sebagai program yang berdiri sendiri dan tidak digunakan untuk pemakaian di internet.

### I.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Definisi semua terminologi, akronim, dan singkatan yang digunakan dalam dokumen.

SMS	<i>Short Message Service</i> Layanan pesan singkat dengan menggunakan ponsel. Pengguna ponsel dapat menerima dan mengirim pesan singkat sampai 160 karakter dalam bentuk angka, teks, dan simbol.
C&O	<i>Check and Order</i> Nama aplikasi yang dibuat oleh penulis.
GSM	<i>Global System for Mobile Communication</i> Merupakan sistem telekomunikasi terbuka. GSM menggunakan teknologi digital dan metode transmisi <i>time division multiple access</i> .
ER	<i>Entity Relationship</i> . Entitas yang saling berhubungan.
SIM	<i>Subscriber Identification Module</i> Sebuah <i>chipcard</i> yang digunakan untuk mengaktifkan telepon genggam
Stand-alone	Mandiri. Berdiri sendiri, tidak terhubung dalam suatu jaringan
UML	<i>Unified Modeling Language</i> Merupakan metode yang bebas untuk digunakan dalam

	menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem software berorientasi objek yang sedang dalam tahapan proses pengembangan.
--	--

#### I.1.4 Referensi

- 1) Kurniawan, Agus; **Pemograman ADO.NET dengan C#**, ISBN 979-20-4553-8; Cetakan pertama; 2003
- 2) Nugroho, Adi; **Analisis dan Perencanaan Sistem Informasi dengan Metodologi OOP**, ISBN 979-3338-01-6; Cetakan pertama (Edisi Revisi) ; Mei 2005
- 3) Oetomo, Dharma Budi Sutedjo; **Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi**, ISBN 979-533-794-7; Cetakan pertama; 2002
- 4) GSM Link; [www.sourceforge.net/projects/gsm-link](http://www.sourceforge.net/projects/gsm-link)  
Tanggal akses : 10 Oktober 2006

#### I.1.5 Overview

- **Bab 1 Persyaratan Produk**

Bab ini akan menjelaskan tujuan pembuatan sistem, ruang lingkup proyek, definisi, akronim dan singkatan yang berhubungan dengan sistem, referensi, dan overview dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh pemula dan memudahkan pembaca mengetahui apa yang dilakukan oleh penulis.

- **BAB II SPESIFIKASI BARANG**

Bab 2 ini adalah penjelasan dari bab 1. Pada Bab 2 ini akan dijelaskan **C&O** yang lebih detil dengan menggunakan bahasa teknis. Selain itu bab ini juga dapat memberitahukan kepada pembaca fitur apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem ini.

- **BAB III DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Bab 3 akan menampilkan berbagai desain yang akan dirancang untuk membangun sistem ini sesuai kebutuhan pengguna dan juga memudahkan pengguna pada saat menggunakannya.

Desain yang dimaksud diatas seperti : desain *user interface*, desain *database*, *DFD*, dan desain *site map*.

- **BAB IV PENGEMBANGAN PROTOTYPE**

Pada bab 4 akan dijelaskan bagaimana aplikasi tersebut dikembangkan. Sistem yang dikembangkan sudah mendekatinya hasil akhir sistem baik dan terstruktur, diikuti dengan *code* yang berhubungan. Dalam pengembangan *prototype* penulis harus dilihat sebagai seorang programmer.

- **BAB V TESTING DAN EVALUASI**

Berisi data-data hasil evaluasi dari perangkat lunak yang telah dibuat.

- **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan yang diperoleh selama implemetasi dan saran-saran untuk pengembangan Lebih lanjut dari aplikasi ini. Sistem yang dibuat ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu bagian saran ini akan memberikan masukan positif untuk mengembangkan dan memperbaiki **C&O** untuk masa mendatang.

## **I.2 GAMBARAN KESELURUHAN**

Selama ini pelanggan Edward Forrer mendapatkan kesulitan dalam mendapatkan informasi apakah barang yang diinginkannya tersedia dan mengetahui di cabang mana barang yang diinginkannya dijual,karena tidak semua model sepatu tersedia di satu cabang, atau bisa saja terjadi kemungkinan barang diinginkannya habis terjual. Biasanya pelanggan mencoba mendatangi cabang di tempat yang lain bila barang yang diinginkannya tidak tersedia di cabang yang telah ia datang.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan aplikasi sistem informasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi barang dan mengetahui di cabang mana barang yang diinginkannya tersedia. Maka dari itu penulis akan membuat sebuah sistem aplikasi yang berjudul "Aplikasi Sistem Informasi dan Pemesanan Barang Via SMS Untuk Member di Toko Sepatu Edward Forrer".

### **I.2.1 Perspektif Produk**

Aplikasi **C&O** ini akan menjadi salah satu cara pemenuhan kebutuhan member akan barang yang dinginkannya.

Aplikasi ini sifatnya berdiri sendiri (*stand-alone*) karena tidak terhubung dengan jaringan (*network*). Namun aplikasi ini harus terhubung dengan sebuah ponsel yang mempunyai jaringan GSM.

#### **I.2.1.1 Antarmuka Sistem**

Antarmuka sistem pada aplikasi ini adalah GSM Link. Gsm Link adalah *library* yang digunakan pada bahasa pemrograman Visual C#.Net untuk merancang aplikasi yang berbasis SMS. GSM Link dikembangkan oleh GNU Lesser General Public Licence, dan versi yang digunakan pada aplikasi ini yaitu versi 2.1 adalah versi yang dirilis pada Februari 1999.

#### **I.2.1.2 Antarmuka dengan Pengguna**

Antarmuka dengan pengguna dalam aplikasi **C&O** ini adalah sebagai berikut:

- Menu pada form dibuat dalam bentuk yang sederhana dan mudah dipahami sehingga user mudah mengoperasikannya.
- Untuk masuk ke dalam aplikasi user harus login terlebih dahulu, penambahan user dapat dilakukan oleh administrator.
- Aplikasi ini tidak membahas tentang transaksi pembayaran.

#### **I.2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras**

Perangkat keras yang diperlukan adalah:

- Sebuah telepon selular
- Kabel data sesuai dengan handphone untuk menghubungkan telepon selular ke komputer.
- Kartu SIM (*Subscriber Identification Module*).
- 1 set PC untuk administrator yang sudah menggunakan Sistem Operasi *Microsoft Windows XP Professional* dan perangkat lunak database *Microsoft SQL Server Express*.

#### **I.2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak**

- SQL Server Express version 9.00.1399.00
- Visual Studio 2003 version 8.0.50727.42
- GSM Link Versi 2.1
- Microsoft Windows XP Professional 2000 (5.1, Build 2600)

#### **I.2.1.5 Antarmuka Komunikasi**

Sistem aplikasi ini akan berkomunikasi dengan jaringan GSM (*Global System for Mobile Communications*) yang disediakan oleh penyedia jasa layanan telepon selular.

#### **I.2.1.6 Batasan Memori**

Batasan memori yang dipakai adalah minimal 256MB.

#### **I.2.1.7 Persyaratan Adaptasi Tempat Tujuan**

Aplikasi ini akan digunakan oleh sebuah perusahaan, maka sebelum aplikasi ini digunakan oleh perusahaan terdapat hal-hal yang harus dipenuhi sebelumnya .

- Memiliki lisensi resmi sistem operasi Windows.
- Memiliki SMS Gateway yang berlisensi.
- Memiliki GSM Modem untuk menerima dan mengirim SMS.
- Menyiapkan spesifikasi perangkat keras yang diperlukan.
- Memiliki nomor khusus untuk menerima SMS dari member.

### **I.2.2 Fungsi Produk**

Fungsi produk **C&O** adalah untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan kemudahan bagi member dalam mendapatkan barang yang diinginkan oleh member, dengan cara:

1. Membuat suatu aplikasi berupa sistem informasi dimana member dapat mengetahui di cabang mana barang yang member inginkan tersedia.
2. Memberikan kemudahan bagi member untuk memesan barang yang diinginkan melalui SMS.

### **I.2.3 Karakteristik Pengguna**

- Tingkat pendidikan:

Tidak dibatasi oleh tingkat pendidikan, tetapi memiliki pengetahuan dasar untuk mengoperasikan komputer.

#### **I.2.4 Batasan – batasan**

- **Batasan Keamanan**

Batasan keamanan aplikasi **C&O** ini hanya dapat meliputi perlindungan login melalui password.

#### **I.2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

1. Member Edward Forrer mendapatkan katalog setiap bulannya, didalamnya terdapat informasi produk, alamat cabang dan ID Barang.
2. Apabila terjadi kesalahan pemesanan barang Via SMS oleh member maka pesanan hanya dapat diubah dengan menghubungi cabang yang bersangkutan melalui telepon atau mengirim ulang pemesanan barang via SMS sesuai dengan barang yang diinginkan.
3. Pada saat member memesan barang, baik pada akhirnya barang tersebut diambil atau tidak maka stok barang diasumsikan berkurang.
4. Lisensi perangkat lunak sudah dimiliki oleh Edward Forrer.

#### **I.2.6 Penundaan Persyaratan**

- Aplikasi ini tidak mempunyai penundaan persyaratan.