

# BAB I PERSYARATAN PRODUK

Bab ini akan membahas mengenai perspektif global tentang produk perangkat lunak yang dibuat, dalam hal ini adalah perangkat Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Menggunakan Java ME. Perspektif global tersebut meliputi fungsi dan tujuan produk, *user* dan bagaimana ruang lingkup serta batasan pembuatan produk perangkat lunak.

## I.1 Pendahuluan

Saat ini bisnis travel sangat berkembang pesat, khususnya di Bandung. Banyak travel *agent* yang menawarkan berbagai macam fasilitas perjalanan antar kota. Dan untuk memudahkan masyarakat atau pengguna jasa travel tersebut dalam memesan tiket maka dibangunlah Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Menggunakan Java ME. Dengan aplikasi ini pengguna jasa travel tidak harus mengantri dan menunggu proses yang begitu lama, cukup dengan menggunakan handpone saja untuk memesan tiket travel tersebut. Sehingga pemesanan tiket dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

### I.1.1 Tujuan

Membuat sebuah aplikasi pemesanan tiket travel untuk mempermudah pengguna jasa travel dalam melakukan reservasi tiket kapan saja dan dimana saja. Dan meningkatkan pelayanan pada sebuah travel yang bersangkutan.

### I.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi pemesanan tiket travel menggunakan Java ME meliputi :

1. Aplikasi *M-Ticketing* pada perangkat *Handphone*.

Dengan spesifikasi sistem menampilkan pemesanan tiket travel, jadwal keberangkatan, pembatalan tiket, jumlah *voucher* yang tersisa.

## 2. Aplikasi web sebagai server

*Website Server* yang dibuat memiliki spesifikasi :

- Menggunakan alamat *website* yang digunakan sebagai pusat server dari aplikasi penjualan tiket travel menggunakan Java ME, *client* yang ingin melakukan reservasi tiket atau melihat jadwal keberangkatan dan tarif tiket travel harus terhubung ke komputer *server* agar tercatat dalam *database*.
- *Server* hanya dapat diakses oleh *admin*.

## 3. Teknologi yang digunakan

- *Client Side* pada *handphone* pengguna menggunakan Java ME.
- *Server Side* menggunakan PHP untuk membuat aplikasi server.
- *Database* menggunakan MySQL.

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

Berikut ini adalah daftar penggunaan kata-kata yang mengandung definisi atau akronim atau singkatan-singkatan tertentu yang digunakan dalam penyusunan laporan.

Tabel I.1 Data Kata, Akronim, Singkatan

Kata / akronim / singkatan	Keterangan
PRM	Parameter
REQ	<i>Requirement</i>

### I.1.4 Overview Laporan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

## **Bab I : Persyaratan Produk**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran secara global tentang produk perangkat lunak yang dibuat. Perspektif global tersebut meliputi fungsi dan tujuan produk, siapa pengguna akhirnya (*end user*), dan bagaimana ruang lingkup serta batasan pembuatan produk perangkat lunak.

## **Bab II : Spesifikasi Produk**

Bab ini menjelaskan tentang antarmuka dan fitur yang akan dikembangkan pada produk perangkat lunak.

## **Bab III : Desain Perangkat Lunak**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana membuat desain terhadap rancangan aplikasi, gambaran sistem secara keseluruhan, komponen-komponen yang digunakan, logika dan konsep pengekseskusion program, serta desain antarmuka yang akan digunakan.

## **Bab IV : Pengembangan Sistem**

Bab ini menjelaskan tentang tahapan perencanaan implementasi pembuatan program yang dimulai dari menentukan modul-modul atau prosedur yang digunakan untuk pengembangan dan bagaimana keterkaitan antar modul tersebut.

Dalam bab ini juga dijelaskan bagaimana implementasi pengkodean sebenarnya untuk menunjang aplikasi, *debugging*, serta realisasi terhadap fungsionalitas dan desain antarmuka.

## **Bab V : Testing dan Evaluasi Sistem**

Bab ini menjelaskan tentang pengujian kualitas terhadap fungsionalitas modul, pengujian *white box*, *black box*, dan sejauh mana target aplikasi tercapai, serta ulasan dari hasil evaluasi.

## **Bab VI : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini menjelaskan tentang keterkaitan antara kesimpulan dan saran dengan hasil evaluasi dan rencana perbaikan terhadap saran yang diberikan.

## I.2 Gambaran Keseluruhan

### I.2.1 Perspektif Produk

Aplikasi pemesanan tiket travel menggunakan Java ME adalah sebuah aplikasi yang berbasis *mobile*. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi Java ME pada bagian *client* dan pada bagian *server* aplikasi ini dikembangkan menggunakan PHP. Aplikasi pemesanan tiket ini dibangun untuk memudahkan para *user* atau pelanggan dalam memesan tiket travel karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selama *user* atau pengguna masih memiliki *voucher*.

### I.2.2 Fungsi Produk

Fungsi dari produk pada bagian *client* adalah :

1. *Client* dapat melakukan reservasi tiket dengan mudah.
2. *Client* dapat melihat jadwal keberangkatan.
3. *Client* dapat melihat tarif tiket.
4. Melihat jumlah *voucher* yang tersisa.
5. *Client* dapat melakukan pembatalan tiket.
6. *Client* dapat mengubah data *profile* sendiri.

Fungsi dari produk pada bagian *server* adalah :

1. Menambah, mengubah, menghapus jadwal keberangkatan
2. Menampilkan data pemesanan tiket yang dilakukan oleh *user*.
3. Menampilkan data *user*.
4. Mengisi *voucher* pelanggan sesuai dengan permintaan.

Kelebihan menggunakan aplikasi ini adalah *user* atau pelanggan dapat menghemat waktu mereka, dan mereka dapat melakukan pemesanan tiket kapan saja dan dimana saja.

### I.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi ini adalah *user* atau pelanggan yang mengakses aplikasi pemesanan tiket travel ini menggunakan *handphone* yang terkoneksi dengan layanan Internet.

### I.2.4 Batasan-batasan

Berikut ini adalah batasan masalah secara umum ruang lingkup pengembangan aplikasi pemesanan tiket travel menggunakan Java ME yang maksimal dan terencana :

1. Produk yang dihasilkan berupa program berbasis web pada sisi *server* dan pada sisi *client* berbasis *mobile*.
2. Data yang dihasilkan dapat diakses oleh user yang telah terdaftar menjadi *member* dan memiliki *voucher*.
3. *Voucher* hanya dapat diisi pada travel yang bersangkutan.
4. Satu *voucher* bernilai seribu rupiah.
5. Spesifikasi dari perangkat lunak pada bagian *client* adalah menampilkan jadwal keberangkatan, jumlah *voucher* yang tersisa, melihat hasil dari pemesanan tiket, melakukan pembatalan tiket dan melakukan pemesanan tiket secara online.
6. Spesifikasi perangkat lunak pada bagian *server* adalah menambah, mengubah, menghapus jadwal keberangkatan, menampilkan data user, menampilkan daftar pemesanan, mengisi *voucher*, mengubah data sendiri.

### I.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Karena perkembangan bisnis travel saat ini sangat berkembang pesat, maka untuk meningkatkan pelayanan dari sebuah travel tersebut dibangunlah sebuah aplikasi pemesanan tiket travel berbasis *mobile* yang *userfriendly*, mudah diakses kapan dan di mana saja *user* mau melakukan pemesanan tiket.

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

Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemesanan tiket travel, informasi jadwal keberangkatan, tarif dari tiket travel tersebut, dan sisa *voucher* yang dimiliki oleh user / pelanggan tersebut.