

Mobile Voucher **Solusi e-Marketing Berbasis Mobile**

Dalam dunia yang makin kompetitif ini penggunaan model-model pemasaran baru dipercaya mampu mendorong minat orang untuk membeli produk yang ditawarkan. Penggunaan *voucher* belanja telah menjadi salah satu cara bagi perusahaan untuk mempromosikan produk-produknya dan menarik minat calon pembeli untuk membeli. Salah satu kendala yang dihadapi dalam penggunaan *voucher* belanja ini adalah pada distribusi *voucher* kepada calon pembeli dan pengelolaan *voucher* oleh calon pembeli tersebut. *Mobile voucher* mencoba menjawab permasalahan tersebut dengan menghadirkan *voucher* belanja elektronik yang dapat didistribusikan melalui jaringan telepon seluler dan disimpan oleh calon pembeli sebagai teks SMS.

Sistem *mobile voucher* terdiri dari 2 bagian, yaitu *voucher management System* dan *customer wallet*. *Voucher management System* adalah sistem komputer yang mengelola *voucher*, terdiri dari sebuah server yang terhubung dengan SMS gateway, bertugas untuk mendistribusikan *voucher* belanja. *Customer Wallet* adalah aplikasi Java SIM Card yang berfungsi untuk memvalidasi dan memverifikasi *voucher* yang dikirimkan melalui SMS oleh *Voucher Management System* berdasarkan kode keamanan tertentu.

Proyek ini bertujuan untuk membuat aplikasi *Customer Wallet*, sebagai bagian dari keseluruhan aplikasi *Mobile Voucher*. Produk yang dihasilkan adalah perangkat lunak *Customer Walet* berbasis *Java Smart Card API*.

Proyek ini dilaksanakan dengan tahapan-tahapan: pendefinisian kebutuhan, desain, koding, dan pengujian, dengan jangka waktu pengerjaan selama 2 bulan dan biaya sebesar Rp. 99.999.999.

TUGAS :

1. Buatlah Skenario Uji Black box terhadap aplikasi yang akan dikembangkan !
2. Paparkan Konversi Sistem yang sesuai untuk aplikasi tersebut !