

Bab 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang kian cepat membuat semakin cepatnya produk-produk teknologi menyebar ke seluruh penjuru dunia. Kebutuhan akan informasi yang selalu *up to date* ketika suatu peristiwa terjadi dan kabarnya dapat segera tersebar dan diketahui semua orang. Keterbatasan penyimpanan data sering dijumpai ketika kita akan menyimpan file-file yang akan dipindah ke database internet seperti yang bisa kita lakukan saat ini adalah kita bisa menyimpan data pada e-mail dan kemudian kita simpan. Cara ini cukup disarankan untuk membuat kita tidak khawatir jika sewaktu-waktu kita kehilangan data, kita sudah mempunyai simpanan pada email yang kita punya tadi.

Teknologi komputasi terkini sangat memungkinkan penyampaian informasi secara lebih cepat melalui koneksi internet dimana seluruh penduduk di dunia tersambung melalui media internet.

Kehidupan manusia yang semakin dinamis dan *mobile* juga menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan teknologi komputasi menuju era *cloud computing*. Dengan menggunakan aplikasi kita dapat lebih mudah menyimpan suatu data tapi tidak membebani pada memori pc itu sendiri dan takan lebih mudah dalam menggunakan salah satu platform cloud yang tersedia dengan gratis adalah Aneka.

Dengan aneka dapat membangun layanan penyimpanan secara komputasi dengan baik, tidak hanya membagi berkas tapi juga aplikas-aplikasi yang ukurannya cukup besar sehingga aneka 3.0 aplikasi yang cukup terjangkau bagi perusahaan yang memiliki masalah dalam penyimpanan data-data yang cukup besar.

dengan menggunakan aplikasi pemrograman tersebut kita dapat menguji performansi dari *cloud* yang dibuat, sehingga dapat mengetahui seberapa efektifkah *cloud* pada saat menjalankan program aplikasi.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Uji performansi pada *cloud platform* aneka 3.0

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan karya akhir ini adalah :

1. Pengujian dibatasi pada *tools* yang tersedia pada aplikasi.
2. Dibahas dalam lingkungan simulasi(virtual).
3. Tidak menunjuk keseluruhan fungsi aneka 3.0 hanya yang dibutuhkan saja.
4. Tidak membahas masalah keamanan.

1.4. Sistematika Penulisan

Bab 1

Menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan dalam buku karya akhir.

Bab 2

Menjelaskan arsitektur sistem yaitu struktur sistem dan *tools* yang akan digunakan.

Bab 3

Menjelaskan pembuatan simulasi meliputi skenario sistem dan persiapan perangkat yang digunakan serta simulasi sistem.

Bab 4

Menjelaskan penggunaan simulasi meliputi persiapan simulasi, pelaksanaan simulasi.

Bab 5

Berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran pengembangan, dan hambatan yang dialami.