

Bab 1

Pengenalan Produk

1.1 Latar Belakang

Client-server merupakan sebuah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk cara mendistribusikan aplikasi kedalam pihak yaitu pihak klien dan pihak *server*. Dalam model klien *server*, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, tapi masih menggunakan sebuah kesatuan yakni komponen klien, dan komponen *server*. Komponen klien juga sering disebut sebagai *front-end*, sementara komponen *server* disebut sebagai *back-end*. Komponen klien dari aplikasi tersebut dijalankan dalam sebuah *workstation* dan menerima masukan data dari pengguna. Biasanya komponen klien ini terdiri dari HTML, CSS dan Javascript. Dan komponen *server* juga biasanya terdiri dari PHP dan MySQL sebagai dasarnya. Dan kedua komponen itu saling berhubungan dengan komponen klien menyiapkan data yang dimasukkan oleh pengguna dan dengan teknologi tertentu diproses dan dikirim ke komponen *server*. Biasanya ada hal yang susah dimengerti bagaimana hubungan dan cara kerja antara komponen klien dengan komponen *server*.

Oleh karena itu, diperlukan suatu animasi interaktif sederhana yang mana didalamnya terdapat bagaimana cara kerja antara komponen klien dengan komponen *server*. Didalam animasi tersebut terdapat juga penyampaian materi dari *tools* apa aja yang terdapat di masing masing komponen.

1.1 Tujuan

Tujuan karya akhir ini adalah membuat materi dengan animasi interaktif berbasis *Flash* dan dilengkapi simulasi dalam pembangunan aplikasi untuk materi *web programming*.

1.1 Batasan Produk

Adapun beberapa hal yang membatasi pembuatan sistem dalam menyelesaikan proposal karya akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil produk adalah file Flash yang sudah di *convert* ke dalam bentuk *.swf*.
- b. Hanya terdapat penyampaian materi *client* yaitu HTML, CSS, dan Javascript dan *server* yaitu PHP dan MySQL.
- c. Terdapat juga simulasi drag and drop sederhana bagaimana cara kerja *client* dan *server* di dalam *browser*.

- d. Aplikasi dilengkapi juga *audio* yang berguna memandu pengguna dalam cara pemakaiannya, dan *games drag and drop*.
- e. Dalam aplikasi ini penulis dikhususkan dalam membuat penyampaian materi dalam bentuk sederhana, simulasi kerja, serta *games drag and drop* sederhana.

1.1 Sistematika Penulisan

Bab 1 menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan produk, dan sistematika penulisan.

Bab 2 menjelaskan arsitektur produk.

Bab 3 menjelaskan modul-modul produk.

Bab 4 menjelaskan tata cara instalasi dan penggunaan produk.

Bab 5 berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran pengembangan produk.