

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak *user* yang sering melakukan pengiriman pesan kepada teman, keluarga, kolega bisnis, dan lain-lain. Namun, jika kita sering mengirim pesan untuk memberitakan berita, maka biaya yang dikeluarkan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi mailing list khusus untuk suatu komunitas tertentu.

Aplikasi ini dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan *user* untuk menikmati layanan milis menggunakan *wap* yang dapat diakses lewat *handphone* sehingga cepat dan lebih murah dalam suatu forum. Rancangan ini diharapkan dapat memudahkan *user* dalam mengirim berita dalam suatu milis sehingga selalu *update* dalam setiap perkembangannya.

Dalam proyek akhir ini dibuat suatu *prototype* aplikasi pengorganisasian anggota mailing list berbasis WAP. Protokol yang digunakan dalam aplikasi ini adalah WAP (Wireless Application Protocol).

1.2. Tujuan Proyek Akhir

Tujuan yang hendak dicapai dalam Proyek Akhir ini adalah :

1. Membuat *prototype* aplikasi pengorganisasian anggota mailing list berbasis WAP yang dapat digunakan pada *handphone* yang dapat memberikan fasilitas kepada *user* untuk mengakses layanan registrasi user baru.
2. Membuat *prototype* aplikasi pengorganisasian milis yang dapat mengklasifikasikan user dari email untuk status registrasi user.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membangun aplikasi yang digunakan pada perangkat mobile, dalam hal ini adalah HP untuk mengakses milis dan berbagai layanan dalam milis yang akan dibuat.
- b. Bagaimana membangun aplikasi pada sistem admin yang dapat mengorganisir user sesuai dengan email.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. PA ini membangun *prototype* aplikasi pengorganisasian anggota mailing list berbasis WAP.
- b. Aplikasi ini hanya menangani tentang pengorganisasian anggota mailing list. Admin memberikan status kepada *user* seperti *approve*, *pending*, *invited*, *not_invited_yet*, dan *block*.
- c. Tidak dilakukan analisis untuk sistem *security*.
- d. Tidak menggunakan mail server karena hanya sampai pada proses simulasi.
- e. Spesifikasi server menggunakan AMD 64 X2 4200+ dengan memory 1 GB dan hardisk 160 GB.
- f. Spesifikasi *client* menggunakan handphone yang mendukung wap.
- g. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi, seperti Web Server Apache, Macromedia Dreamweaver untuk pemrograman web dengan PHP, dan database MySQL, serta emulator WAP (M3 Gate).

1.5. Metodologi Penelitian

Pengerjaan Proyek Akhir ini menggunakan pemodelan sistem *Waterfall*. Dengan menggunakan metode ini maka sebuah proyek akan dibagi menjadi beberapa aktivitas, yaitu Problem Definition (Perumusan Masalah), Studi Kelayakan atau Analisis, Design, dan Implementasi. Setiap proses baru dapat

dijalankan setelah proses sebelumnya telah selesai dikerjakan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aktivitas-aktivitas tersebut :

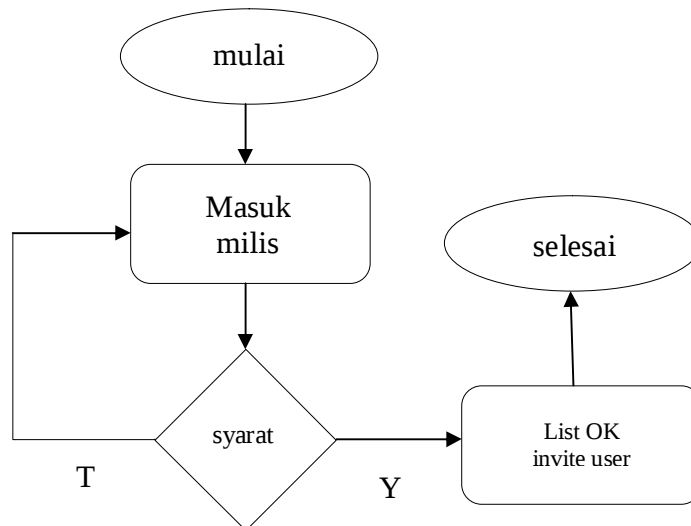
1. *Problem Definition* (Perumusan Masalah)

Dalam *problem definition* ini akan ditentukan mengenai permasalahan yang akan dihadapi oleh aplikasi.

Sebelum membuat milis, harus mengetahui terlebih dahulu informasi-informasi yang sering beredar sehingga dapat di *forward* terhadap *user* yang lain. Hal ini dikarenakan sifat dari aplikasi ini adalah *point to multipoint*.

Fitur-fitur yang dapat diakses oleh admin, antara lain *invite*, *approve*, *get member list*, *edit member list*, dan *delete list*. Setelah langkah-langkah tersebut dilakukan, maka dibuatlah perancangan aplikasi pengorganisasian anggota milis :

1) Proses aktivasi milis dan informasi untuk *invite* anggota list



Gambar 1.1 Flowchart aktivasi milis dan invite anggota list

2) Proses *invite*, *approve*, *reject list member*, dan *delete list*.

3) Proses *member unregister*.

2. Analisis Sistem Aplikasi

Analisis dilakukan untuk menjawab permasalahan yang belum terdefinisi pada *problem definiton*. Hal ini perlu dilakukan supaya pengerjaan pada tahap-tahap selanjutnya dapat berjalan dengan baik.

3. Design

Pada tahap design, dibuat desain antar muka (*interface*) aplikasi, desain *database*, pengkodean, program, dan prosedur yang digunakan, serta spesifikasi hardware dan software.

4. Implementasi

Implementasi akan dibagi menjadi 3 tahap, yaitu :

a. *Development (Coding)*

Pada tahap *development (coding)*, hasil dari tahap desain akan diimplementasikan di sini, antara lain meliputi pembuatan *user interface*, *database*, pengkodean, dan penulisan program.

b. *Testing*

Pada tahap ini akan diadakan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat. Pada aplikasi ini, pengujian akan difokuskan pada pengujian fungsionalitas dan pengujian *availability link*-nya.

c. *Implementation*

Pada tahap ini, aplikasi yang dibuat akan diimplementasikan pada kondisi sebenarnya. Dalam hal ini, diimplementasikan pada sebuah mobile device.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang dari aplikasi yang akan dibuat, rumusan masalah yang akan dianalisa, pembatasan dari masalah yang timbul, tujuan dari pembuatan aplikasi ini, dan menentukan

metodologi pemecahan masalah dari aplikasi yang akan dibuat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat teori-teori dari beberapa sumber yang mendukung proses pembuatan aplikasi ini secara keseluruhan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM APLIKASI

Berisi tentang langkah-langkah perancangan *prototype* aplikasi pengorganisasian anggota mailing list berbasis wap. Langkah-langkah perencanaan digunakan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi untuk pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik sehingga hasil dari perancangan ini harus memenuhi tujuan yang harus dicapai.

BAB IV PENGUJIAN SISTEM APLIKASI

Berisi mengenai gambaran dari aplikasi yang telah dibuat, detail sistem, beserta karakteristik dan cara kerja aplikasinya. Kemudian disertakan pengujian aplikasi, beserta data hasil pengujian, yang disertai juga dengan hasil analisa terhadap aplikasi yang diuji.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan aplikasi yang telah dibuat serta saran untuk pengembangan aplikasi ini.