



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan merupakan sarana untuk mempromosikan berbagai hal dan produk. Banyak pihak yang terhubung pada jaringan internet menempatkan iklan mereka pada *website* biasa yang menyediakan *space* untuk menempatkan iklan-iklan. Penempatan iklan pada *website* biasa kurang menarik digunakan sebagai media interaksi sosial. Dikarenakan pada *website* biasa, *source* yang ada tidak dapat digunakan secara bersamaan dengan banyak pengguna lain. Selain itu banyak dari iklan-iklan tersebut tidak mendapatkan perhatian khusus dari *user* yang tengah mengakses *website* tersebut karena banyak *user* yang berspekulasi bahwa iklan-iklan tersebut hanyalah *spam* yang tidak penting.

Pada proyek akhir ini akan dibangun sebuah aplikasi *website* yang dikhususkan sebagai tempat mem-*posting* berbagai iklan-iklan promosi. Aplikasi ini berbasis *Software as a Service (SaaS)* yang dapat digunakan secara bersama-sama oleh banyak *user*. Dengan adanya aplikasi ini dirasa mampu menarik perhatian *user* karena terdapat interaksi langsung didalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana *user* membuat halaman pengiklan sendiri yang menarik?
- b. Bagaimana cara *user* melakukan interaksi didalam aplikasi ini?



1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembangunan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Membangun aplikasi dengan konsep *User Generate Content (UGC)* untuk membebaskan *User* agar dapat memilih *content* yang akan diiklankan dan *page template*.
- b. Membangun aplikasi berbasis *Software as a Service (SaaS)* agar semua *user* dapat berinteraksi satu sama lainnya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini hanya sebatas informasi iklan promosi saja.
- b. Tidak membahas segi keamanan baik aplikasi maupun jaringan.
- c. Menggunakan layanan web *RESTFull* sebagai arsitektur untuk komunikasi antar *Software as as Service (SaaS)*.

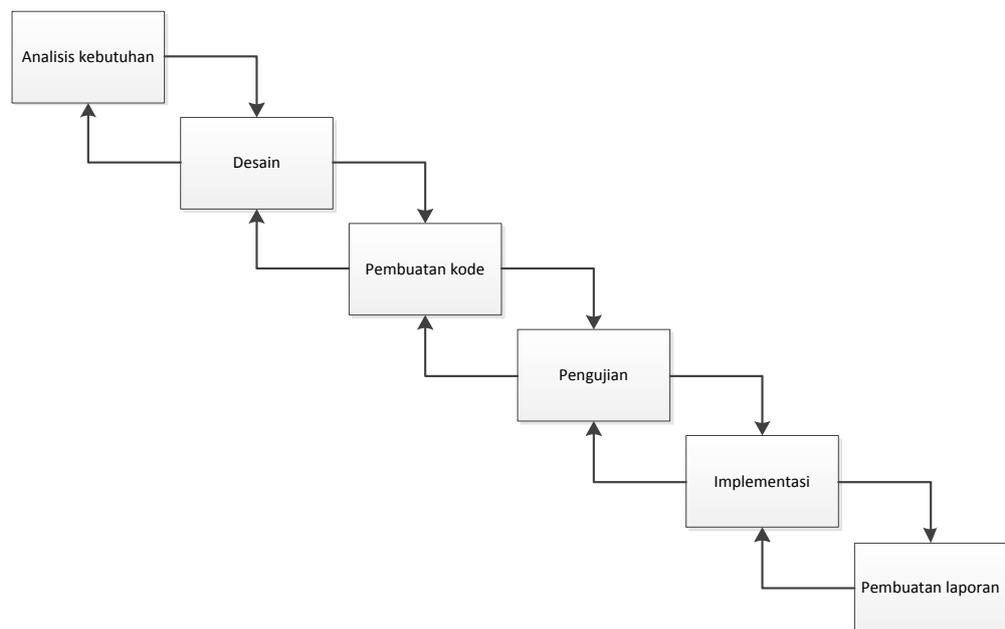
1.5 Definisi Operasional

Adapun definisi oprasional dari projek akhir ini adalah sebagai berikut

- a. Aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi yang dimaksud yakni penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan sehingga dapat digunakan.
- b. Promoasi iklan adalah aktifitas pemasaran melalui iklan yang berusaha untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi, dan membujuk dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsi produk yang ditawarkan.
- c. *Software as a service* merupakan salah satu layanan dari *cloud computing* yang merupakan suatu aplikasi yang berbasis internet yang terpusat sehingga memungkinkan pengguna bisa mengakses dari mana dan kapan saja dan SAAS ini memiliki sifat *multitenant*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model pengembangan *waterfall* oleh Winston Royce tahun 1970.



Gambar 1. 1 Metode pengembangan *waterfall*

Tahapan tersebut adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan teori dan literatur, dokumentasi dan petunjuk-petunjuk yang berkaitan dengan proyek akhir yang akan dilaksanakan. Dan melakukan diskusi dengan pembimbing akademik mengenai proyek akhir yang akan di bangun. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian menganalisis kebutuhan dan fungsionalitas yang harus dipenuhi untuk aplikasi yang akan di bangun.

b. Desain



Menerjemahkan kebutuhan dan rancangan fungsionalitas yang didapat dari tahap pertama ke dalam bentuk *Use Case* dan *flowchart* sebagai diagram yang menggambarkan aliran data dari proses bisnis yang dilakukan untuk tahap selanjutnya dalam pembangunan aplikasi ini.

c. Pembuatan Kode

Melakukan *coding* atau pembuatan kode untuk menghasilkan aplikasi berbasis *Software as a Service* (SAAS) yang telah direncanakan di awal proyek. Pembuatan kode ini dilakukan dengan mengacu pada proses desain atau perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya.

d. Pengujian

Pada tahap ini, yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap aplikasi yang telah selesai dibangun. Proses ini ditujukan untuk mengetahui kesalahan dan cacat atau *bugs* yang terdapat pada aplikasi yang telah dibangun.

e. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses implementasi aplikasi yang telah dibangun setelah selesai dari tahap pengujian aplikasi.

f. Penyusunan Laporan

Setelah terkumpulnya data-data akan dibuat dokumentasi dalam bentuk laporan proyek akhir dengan kaidah penulisan yang sudah ditetapkan.



1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebaga berikut

Tabel 1. 1
Jadwal pengerjaan

NO	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		April 2013				Mei 2013				Juni 2013				Juli 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■													
2	Desain				■	■	■										
3	Pembuatan Kode							■	■	■	■	■					
4	Pengujian											■	■				
5	Implementasi													■	■		
6	Penyusunan laporan															■	■