

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. *Latar Belakang Masalah*

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, internet pun mulai dikenal oleh masyarakat. Internet digunakan sebagai salah satu sarana komunikasi dan bertukar pikiran, misalnya *messenger*, forum, dan sebagainya.

Salah satu contoh sarana komunikasi yang sering digunakan adalah forum. Forum adalah tempat diskusi di mana para *member*-nya dapat saling berbagi ilmu, bertukar pendapat, menunjukkan hasil karya mereka, dan berkomunikasi dengan *member* lain yang memiliki ketertarikan pada bidang yang sama.

Akademi Militer (Akmil) yang bertempat di Magelang, Jawa Tengah adalah Badan Pelaksana Pusat di tingkat Mabes TNI AD, yang berkedudukan langsung di bawah Kasad, Akademi Militer mempunyai tugas pokok menyelenggarakan Pendidikan Pembentukan Perwira TNI AD tingkat Akademi. Di samping itu, Akademi Militer juga melaksanakan Pendidikan Dasar Keprajuritan Chandradimuka bagi Calon Prajurit Taruna Akademi TNI dan menyelenggarakan Pendidikan Sekolah Pertama Perwira Prajurit Karier TNI bagi para Sarjana dan Sarjana Muda.

Tidak adanya sarana komunikasi bagi para alumni Akmil dan para siswa Akmil yang masih menjalani pendidikan (taruna) membuat Akmil ingin memiliki sebuah forum yang hanya bisa diakses oleh para alumni dan para taruna. Forum tersebut diharapkan memiliki tampilan yang familiar dan mudah dimengerti oleh penggunaanya (*user friendly*).

Forum ini akan dibuat menggunakan teknologi Silverlight. Silverlight adalah salah satu teknologi yang dibuat oleh Microsoft dengan tujuan untuk membuat dan mengintegrasikan multimedia, animasi, vektor grafik dan *video playback* secara interaktif. Aplikasi Silverlight dapat dibuat menggunakan semua bahasa yang mendukung *.NET Framework* seperti VB, C#, J#, dan lain-lain.

1.2. *Rumusan Masalah*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut ini dipaparkan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas dan dijawab dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengatasi keterbatasan komunikasi antara para alumni Akmil dengan para taruna?
2. Bagaimana membuat aplikasi tersebut dengan menggunakan teknologi Silverlight?

1.3. *Tujuan Penelitian*

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Adanya forum yang dapat mengatasi keterbatasan komunikasi dan juga menjadi sebuah sarana bertukar pikiran bagi para alumni Akmil dengan para taruna.
2. Penggunaan teknologi Silverlight dalam aplikasi tersebut.

1.4. *Batasan Masalah*

Berikut adalah fitur-fitur yang ingin dicapai :

- *Staff:*
 - Membuat, melihat, mengubah, dan menghapus topik.
 - Membuat, melihat, mengubah, dan menghapus *thread*.
 - Membuat, mengubah, dan menghapus *reply*.
 - Membuat, mencari dan melihat data *user*.
 - Mengubah *password* dan *email*.
 - Mengirim pesan *chat*.
 - Men-*download template* data *user*.
- *User:*

- Melihat isi topik.
- Membuat, melihat dan mengubah *thread*. Untuk ubah *thread*, *user* hanya dapat mengubah *thread* yang dia buat.
- Membuat, mengubah, dan menghapus *reply*. Untuk ubah *reply*, *user* hanya dapat mengubah *reply* yang dia buat.
- Mencari dan melihat data *user*.
- Mengubah *password* dan *email*.
- Mengirim pesan *chat*.

1.5. *Sistematika Pembahasan*

Organisasi penulisan laporan pembuatan aplikasi ini per-bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Cerita singkat mengenai mengapa mengambil topik/judul ini.

b. Rumusan Masalah

Intisari masalah yang ingin dipecahkan/pelajari. Masalah didapat dari latar belakang.

c. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan karya ilmiah. Tujuan merupakan solusi yang dapat menjawab masalah yang dihadapi.

d. Batasan Masalah

Batasan masalah berisi hal-hal yang akan dibuat (diimplementasi).

e. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi garis-garis besar (*outline*) dari setiap bab.

f. *Time Schedule*

Jadwal penyelesaian karya ilmiah.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika mengerjakan karya ilmiah.

3. BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

a. Arsitektur Aplikasi/Sistem.

Sub bab ini berisi *Use Case Diagram + Class Diagram + Activity/State Diagram + Sequence Diagram* (bilamana menggunakan UML) atau *Flowchart + DFD*.

b. Table/ER-Diagram

Sub-bab ini berisi relasi antar tabel yang digunakan beserta penjelasan singkat dari desain (*ER-Diagram*) yang dibuat.

c. Web Map dan Layout

Web map dan *layout* dari aplikasi *web* yang dibuat.

d. Perancangan User Interface

Penjelasan (analisa) dari *layout* aplikasi yang dibuat.

4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (metode) utama yang dibuat. Gunakan notasi algoritmik/pseudocode + *flowchart* untuk menjelaskan cara kerja dari tiap fungsi (metode) tersebut.

5. BAB V PENGUJIAN

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap setiap *class/method/fungsi* yang dibuat (*white box testing*) dan laporan dari kuesioner yang diberikan pada minimal 20 responden (beserta bukti identitas diri).

6. BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Pengetahuan apa saja yang didapat setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian ataupun pengetahuan yang baru.

b. Saran

Hal baru apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah selanjutnya.

1.6. Time Schedule

Berikut adalah jadwal perencanaan pembuatan forum mulai dari pembuatan laporan sampai dengan pembuatan aplikasi secara utuh.

Tabel 1 Time Schedule

	Feb	Mar	Okt	Nov	Des	Jan
Perancangan	■					
Pencarian bahan		■				
Desain			■			
Coding			■	■	■	
Testing						■
Laporan		■	■	■	■	■