

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Tradisi mengirim kartu ucapan selamat atau *greeting card* biasanya dilakukan dengan cara mengirim kartu lewat pos. Tradisi ini biasanya dilakukan ketika perayaan idul fitri, perayaan natal, dan ulang tahun. Akan tetapi, tradisi ini sudah jarang dilakukan, karena proses pengirimannya memakan waktu yang lama.

Semakin berkembangnya teknologi, masyarakat mengirim kartu ucapan selamat atau *greeting card* melalui pesan singkat di *Handphone*. Masyarakat khususnya pada lingkungan Telkom University juga sudah banyak yang menggunakan media sosial untuk bertukar sapa dan bertukar informasi. Tidak jarang juga, Pegawai, Dosen dan Mahasiswa Telkom University mengirim ucapan selamat ulang tahun atau ucapan selamat hari raya melalui media sosial.

Mengetahui permasalahan yang ada, penulis mengusulkan solusi kepada Pegawai, Dosen dan Mahasiswa Telkom University dengan aplikasi berbasis *Web* dan *Android* yang dapat diakses secara bersamaan sebagai alternatif untuk membantu Pegawai, Dosen dan Mahasiswa Telkom University dalam mengirimkan kartu ucapan selamat.

Aplikasi ini nantinya dapat mengirim kartu ucapan melalui *Email*, *Facebook*, pesan dan pengguna dapat memberikan *rating* pada *Template* kartu ucapan yang tersedia. Dengan adanya aplikasi ini maka kegiatan mengirim kartu ucapan selamat atau *Greeting Card* lebih mudah, lebih hemat biaya, dan efisien waktu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikaji dari proyek akhir, yaitu:

- a. Bagaimana cara membantu pengiriman kartu ucapan selamat yang saat ini masih manual?
- b. Bagaimana cara memanfaatkan *Facebook* dan *Email* sebagai media mengirimkan kartu ucapan selamat?
- c. Bagaimana cara agar *User* dapat merating kartu ucapan selamat?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat aplikasi yang dapat membantu pengiriman kartu ucapan selamat berbentuk .JPG, .PNG dan .GIF berbasis *Web* dan android.
- b. Membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi *User* untuk mengirim kartu ucapan selamat atau *Greeting Card* melalui *Email* dan *Facebook*.
- c. Membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi *User* agar *User* dapat memberi rating kartu ucapan selamat.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

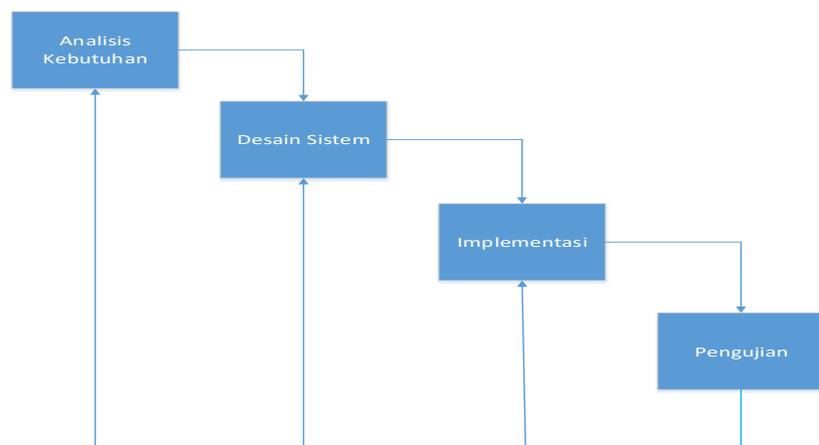
1. Aplikasi yang akan dibangun hanya menangani bahasa Indonesia.
2. Admin pada aplikasi hanya terdapat pada *Website*.
3. Tidak ada *Approval* registrasi untuk registrasi akun baru.

## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi *Tel-u greeting* berbasis *Web* dan android ini hanya untuk mengirim kartu ucapan selamat atau *Greeting Card* yang berbentuk *.JPG*, *.PNG* dan *.GIF* melalui *Facebook* dan *Email*. Cara pengiriman kartu ucapan pada aplikasi yang berbasis *Web* maupun android sama. Pada *Website* yang akan dibuat setiap kali *User* akan melakukan pengiriman kartu melalui media sosial, *User* harus melakukan *Login* media sosial terlebih dahulu. Setelah itu, kartu akan otomatis muncul dikolom *postingan Facebook*. Lalu klik *Share* dan kartu akan terposting *ditimeline Facebook User*. Begitupun juga untuk pengiriman melalui *Email*, *User* mendaftar terlebih dahulu melalui menu registrasi pada *Website*. Lalu *User* memilih kartu ucapan yang tersedia, setelah itu klik tombol kirim lalu masukan *Email* penerimanya dan masukan juga ucapannya lalu klik tombol kirim.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam proposal proyek akhir ini, metode yang saya gunakan untuk mengerjakannya yaitu menggunakan metode *Waterfall model*. *Waterfall model* bisa dilihat pada gambar 1-1. [1]



Gambar 1-1 Metode *Waterfall*

a. Analisis Kebutuhan

Langkah ini merupakan proses menganalisis terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *User* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *User* tersebut

b. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti *Use Case Diagram* dan hubungan entitas (Entity Relationship Diagram) serta struktur dan bahasan data.

c. Implementasi

Implementasi atau *Coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh Programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *User*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Pembuatan meliputi aplikasi dan *Database* yang akan dibuat dengan direalisasikan perancangan yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP, *Software Android Studio* dan MySQL sebagai *Database*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *Testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Blackbox untuk menemukan kesalahan yang ada pada sistem.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Pada tabel 1-1 merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir yang berlangsung. Pengerjaannya sesuai dengan metode pengerjaan yang dikerjakan.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	2016																			
	WAKTU (BULAN)																			
	MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ANALISIS KEBUTUHAN	■	■	■	■	■	■	■	■												
DESAIN SISTEM									■	■	■	■	■	■						
IMPLEMENTASI															■	■	■	■	■	■
PENGUJIAN																				■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■