

## Abstrak

SNMP merupakan sebuah protokol standar yang di rancang untuk membantu administrator manajemen dan monitoring jaringan. SNMP bisa mengatur dan memonitor jaringan dengan memanfaatkan Management Information Base (MIB) yang disimpan oleh agen. Inti dari SNMP adalah komunikasi antara agent dan manager. Manager dapat mengirimkan *request* kepada agen kemudian agen akan mengirimkan *response* atau *trap* kepada manager sebagai jawaban.

Perangkat lunak untuk SNMP Manajemen pada komputer server ataupun komputer desktop sudah banyak tersedia saat ini. Akan tetapi, jika mobilitas administrator cukup tinggi, maka peningkatan fleksibilitas sistem mutlak diperlukan, untuk itu administrator membutuhkan suatu sistem yang dapat digunakan untuk memonitor jaringannya dari jarak jauh dan bisa diakses sewaktu-waktu. Salah satu solusi yang diupayakan dan dianalisa dalam Tugas Akhir ini adalah merancang suatu SNMP Manager pada perangkat bergerak. Perancangan aplikasi SNMP Manager untuk sebuah komputer server mungkin tidak akan begitu susah dan tidak menemui banyak kendala, karena komputer server sendiri memiliki resource yang cukup besar. Berbeda jika perancangan aplikasi ini dibangun pada perangkat *mobile* seperti Pocket PC, sepertinya akan menemui banyak kendala karena keterbatasan *resource* seperti prosesor, ukuran layar, memori, media input dan lain-lain.

**Kata Kunci :** SNMP, MIB, *SNMP Manager*, *SNMP Agent*