

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, khususnya kemajuan di bidang teknologi informasi. Hampir segala bidang pekerjaan menggunakan bantuan teknologi komputer yang dikembangkan dalam bentuk sistem informasi maupun jenis yang lainnya. Desain grafis, informasi data, perhitungan, dan berbagai macam bidang yang dapat diolah oleh komputer melalui bantuan sistem operasi dan aplikasi-aplikasi yang menangani hal tersebut. *Internet* merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk *Network global* yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk *email*, *FTP*, dan *World Wide Web* (Andino, 2003).

Saat ini pemanfaatan *internet* telah merasuk dalam kehidupan. Dari mulai aplikasi sederhana berupa *chatting*, penelusuran *WWW*, *email*, sampai kepada fasilitas teknologi *internet* yang memungkinkan untuk menelepon teman atau saudara di luar negeri dengan layanan *VOIP (Voice Over Internet Protocol)*. *Internet* memiliki kelebihan dibanding media lainnya, yaitu *internet* dapat menembus batas ruang dan waktu. Kelebihan lainnya adalah kemampuannya memberikan pelayanan 24 jam sehari dan 365 hari setahun tanpa henti. Suatu kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya.

*Web desktop* adalah suatu pemikiran mengenai suatu aplikasi web baru dimana web tidak hanya lagi sebuah penyedia layanan informasi tetapi web dapat digunakan sebagai *platform* dari *software*. Ide dari pembuatan *web desktop* bukanlah *desktop* didalam *desktop* atau suatu *browser* didalam suatu *browser*. *Web desktop* adalah langkah lain hidup di era dunia digital diantaranya :

1. Mampu bekerja di berbagai tempat baik menggunakan *PC*, *notebook* maupun piranti *mobile computer* yang lainnya.
2. Dapat saling berbagi *file* (*sharing file*) dari berbagai tempat.
3. Dapat melanjutkan pekerjaan jika komputer rusak tanpa harus kehilangan data dan waktu. Hanya dengan masuk ke *web desktop* dari tempat lain maka pekerjaan dapat dilanjutkan.

*Web desktop* atau sistem operasi berbasis web merupakan serangkaian aplikasi *web browser* yang menyerupai tampilan *desktop personal computer* (PC), atau tampilan *desktop* yang berjalan diatas *platform* web. Dengan adanya *web desktop*, pengguna *World Wide Web* dapat mengakses *desktop*, beserta semua program, data dan tampilan dari berbagai tempat yang dapat terhubung dengan *internet*.

Untuk itu penulis akan membangun suatu *web desktop* dimana didalamnya akan disediakan aplikasi-aplikasi pendukung seperti *file explorer*, kalkulator, *textedit*, kalender, dan aplikasi-aplikasi lain yang akan membuat web seperti *desktop personal computer* (PC). *Web desktop*

yang akan dibuat penulis diharapkan dapat seperti *desktop pada personal computer (PC)* yang sebenarnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun suatu *web desktop* seperti *desktop personal computer (PC)*, yang implementasi pembuatannya dengan menggunakan teknologi web 2.0.
2. Bagaimana membangun aplikasi pendukung dalam *web desktop* seperti *fileexplorer*, *kalkulator*, *textedit*, dan *kalendar*.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun suatu *web desktop* dengan menggunakan teknologi web 2.0 untuk mengimplementasikannya
2. Untuk membuat aplikasi-aplikasi *Webos* yaitu *fileexplorer*, *kalkulator*, *textedit*, dan *kalendar*.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membatasi masalah atau ruang lingkup penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian dapat dilakukan pada batasan yang jelas.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. *Web desktop* ini bukanlah *desktop personal computer (PC)* yang sebenarnya, *web desktop* ini adalah *website* yang terdiri dari beberapa aplikasi yang

berjalan pada *web browser*, yang menyerupai tampilan *desktop personal computer (PC)*.

2. *Web desktop* ini dibuat dengan menggunakan teknologi *Web 2.0*.
3. Aplikasi-aplikasi yang akan dibuat dalam *Web desktop* antara lain *file explorer*, kalkulator, *textedit*, kalender, dan beberapa aplikasi untuk membuat tampilan web seperti tampilan *desktop personal computer (PC)*.

### 1.5 Metode Penelitian

#### 1. Metode Penelitian :

- a. Metodologi penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Alasannya adalah karena penelitian ini membutuhkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya sebagai acuan penelitian yang akan dilakukan.

#### 2. Langkah-langkah penelitian :

- a. Studi Pendahuluan.
- b. Meliputi pemahaman tujuan penelitian dan persiapan materi serta teori yang mendasarinya (dasar teori) dan tinjauan pustaka.
- c. Mengumpulkan data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan.
- d. Merencanakan program yang akan dibuat, meliputi analisis dan desain program.
- e. Mengimplementasikan sistem/program yang dibuat.
- f. Pengujian program yang telah dibuat dan kemudian menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 : Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, cara penelitian, dan sistematika penulisan

BAB 2 : Landasan Teori

Berisi penjelasan mengenai beberapa dasar pengetahuan tentang *Web Desktop, Web 2.0, php, Ajax, JSP, XML, Internet, Web Server, WWW, HTML* serta dasar-dasar teori yang digunakan untuk memecahkan masalah.

BAB 3 : Analisis dan Perancangan Sistem

Mengidentifikasi masalah dan menjelaskan perencanaan sistem dalam rancangan sistem.

BAB 4 : Implementasi dan Pengujian Sistem

Berisi implementasi dan pengujian program yang dibuat.

BAB 5 : Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran atas hasil yang telah dibuat

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN