****

**USULAN PROJECT**

**VMOL ( e-Video Mail OnLine)**

**Nama : 1. Jimmy Tanu Wijaya (12.111.0154)**

**2. Michael (12.111.0804)**

**STMIK MIKROSKIL**

**2014**

**DAFTAR ISI**

Daftar Isi 1

Ringkasan 2

Bab I Pendahuluan 3

* 1. Latar Belakang 3
  2. Rumusan Dan Batasan Masalah 4
  3. Tujuan dan Manfaat 4
  4. Metodologi Pengembangan Sistem 4

Bab II Analisis Sistem 6

2.1. Profil Perusahaan/Organisasi/Kelompok Masyarakat 6

2.2. Analisis Sistem Berjalan 7

2.3. Solusi Permasalahan 11

2.4. Identifikasi Masalah 12

2.5. Pemodelan Sistem Usulan 13

**RINGKASAN**

Dalam Project ini, penulis mencoba membangun aplikasi *VMOL(Video Mail OnLine)* yang mampu memberikan efisiensi bagi user yang ingin mengirimkan kartu ucapan/surat/kartu undangan tanpa perlu memakai jasa pos jikalau si penerima bertempat tinggal di tempat yang berjauhan dengan User. User juga bisa mengintegrasikan aplikasi ke aplikasi-aplikasi OnLine lain seperti Facebook, Twitter, Instagram, dll. Selain itu, User juga bisa menyertakan video buatan User sendiri dengan tulisan-tulisan ucapan kreasi User sendiri. Tidak kalah menarik, User juga akan diberikan berbagai fasilitas seperti fitur Online Chatting, fitur Comment dan Like, fitur Gaming. User juga diberikan pilihan untuk memilih desain dari surat ucapannya. Jikalau user memilih sebagai free User maka desain yang diberikan hanya desain-desain yang simple. Dan jika User memilih sebagai Paid User dengan pembayaran tertentu selama kurun waktu, maka desain-desain yang diberikan akan semakin banyak dan semakin bagus. Semua kontrol sistem juga dapat digunakan bukan hanya via PC tetapi juga akan terintegrasi dengan via Mobile(iOS dan Android).

**BAB I PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Di dunia serba teknologi di masa sekarang ini, sudah banyak orang yang menggunakan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Baik untuk pekerjaan, pendidikan, dll. Bahkan di masa sekarang ini, setiap negara juga berlomba-lomba untuk meningkatkan sistem IT di negara masing-masing baik dari sektor pertahanan, perdagangan, dll.

Kita melihat bahwa di masa sekarang ini, apa pun yang dikerjakan secara manual di zaman dulu, bisa dibuat modern dengan teknologi atau sistem IT buatan manusia. Seperti contoh : Jual/beli sayur-sayuran yang dulunya harus ke pasar, sekarang sudah ada Website penjualan sayur online yaitu 54yur.com. Hebatnya lagi, pembuat website itu adalah anak Indonesia. Itu berarti menunjukkan bahwa Indonesia sudah tidak lagi ketinggalan zaman, melainkan Indonesia sudah berkembang dan sedang berjuang menuju jenjang sebagai negara yang kuat dengan sistem-sistem IT yang makin maju. Dan masih ada contoh-contoh aplikasi lain buatan Indonesia yang terkenal sampai ke jenjang internasional seperti Kaskus, tokobagus.com, dll.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa :

* + 1. Teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk menunjukkan suatu negara sudah berkembang dan memberikan efisiensi bagi semua orang.
    2. Sistem/Aplikasi IT juga bisa diterapkan untuk hal-hal yang awalnya dikerjakan secara manual seperti proses jual/beli sayur yang dikembangkan menjadi berbasis online.
    3. Teknologi yang semakin terus berkembang pesat membuat setiap orang harus tahu teknologi yang sedang berkembang tersebut.
    4. Teknologi salah satunya yang masih berkembang yaitu mengirim surat secara online. Mengirim surat secara online dapat mempermudah penggunaannya karena kita hanya perlu berinternetan agar terhubung langsung dengan penerima surat.
    5. Teknologi yang masih berkembang ini akan meningkat menjadi sebuah pengiriman surat dalam berbentuk video yang dimana kita dapat mengirim surat dalam berbentuk video yang berisi pesan yang ingin disampaikan ke penerima surat.
  1. **Rumusan dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan aplikasi untuk kehidupan sehari-hari.

2. Bagaimana aplikasi tersebut bisa berjalan via Mobile/Gadget.

3. Bagaimana aplikasi dapat berintegrasi dengan aplikasi-aplikasi lainnya seperti Facebook, Twitter, dll.

Adapun batasan-batasan masalah yang diberikan pada project ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem melibatkan server, Mobile/Gadget dan PC.

2. Sistem harus dapat menangani pengontrolan aplikasi dengan spesifikasi kontrol yang berbeda.

3. Aplikasi hanya dituju kepada User yang sudah mengenal teknologi.

4. Perangkat *mobile phone* yang digunakan harus mendukung spesifikasi HTML terbaru.

* 1. **Tujuan dan Manfaat**

VMOL diciptakan untuk meningkatkan efisiensi si pengirim dalam mengirimkan surat ke penerima surat dengan cepat dan tidak perlu mengetik lagi pesan yang ingin disampaikan. Kita hanya perlu merekam pesan yang ingin kita sampaikan , setelah itu simpan video pesan kita dan kirim video pesan tersebut ke orang atau email yang dituju.

Dari uraian kita dapat menerangkan manfaat yang lain yaitu :

* + 1. Pengiriman data yang sangat cepat dan murah

Dalam hitungan menit bahkan detik anda dapat mengirim surat berupa video ke seluruh penjuru dunia dengan biaya yang sangat murah, alias bayar koneksi internetnya saja.

* + 1. Mengirim promosi produk ke pelanggan

Jika anda memiliki toko online ataupun toko offline, manfaatkan daftar video mail pelanggan untuk mengirim penawaran harga ataupun tips tips menarik secara berkala agar pelanggan anda tidak berpindah ke lain hati.

* 1. **Metodologi Pengembangan Sistem**

**BAB II ANALISIS SISTEM**

* 1. **Profil Perusahaan/Organisasi/Kelompok Masyarakat**

Visualsoft Technology adalah sebuah perusahaan yang mengembangkan perangkat lunak (software) untuk kebutuhan seluruh masyarakat. Visualsoft Technology didirikan pada tahun 2011 oleh Michael ketika ia masih duduk di bangku SMA. Ia mempunyai mimpi agar bisa menciptakan produk-produk software yang berkualitas dan menjadi salah satu perusahaan top di dalam pengembangan software yang kemudian terbentuklah Visualsoft Technology. Saat ini, Visualsoft Technology sudah menghasilkan beberapa produk diantaranya aplikasi Music Media Player yang dinamakan Vplay, sistem aplikasi untuk toko-toko menengah seperti Vbusiness, dan tentunya VMOL yang sedang dalam proses perancangan. Adapun juga produk yang sudah dipasarkan walaupun belum begitu terdengar di telinga masyarakat yaitu Vbusiness.

* 1. **Analisis Sistem Berjalan**



**Context Diagram**

**DFD Level 0**

 

**DFD Level 1 Proses 3**

**DFD Level 1 Proses 2**

**DFD Level 1 Proses 1**

* 1. **Solusi Permasalahan**

Permasalahan dari Proses bisnis yang sedang berjalan adalah dari segi tema atau tampilan awal dari website kami. Pengguna akan merasa bosan terhadap tampilan atau tema website yang begitu begitu saja, tidak ada perubahaan. Kelamaan Pengguna akan berhenti menggunakan VMOL ini. Oleh Karena itu, Owner/Pegawai kami menciptakan Tabel Pengelolaan Design tampilan yang dimana design tampilannya akan diterapkan di dalam website kami. Tampilan website diubah sewaktu waktu agar Pengguna tertarik dengan tema baru. Ini akan membuat Pengguna semakin bertambah. Tetapi User/Pengguna tidak bisa mengedit tampilan dari design yang sudah diberikan. Format yang diberikan sudah tidak bisa diedit lagi seperti peletakan posisi Video, Font Tulisan, dll. Sehingga ditambahkanlah Proses Pengeditan Pengambilan dimana User/Pengguna bisa mengedit tampilan design sesuka hati mereka dan bagi Paid User, kami juga menambahkan beberapa effect animation yang menarik.

* 1. **Identifikasi Kebutuhan**

Kebutuhan di VMOL (Video Mail Online) ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang disimpan di VMOL masih tidak dapat disimpan dengan baik, padahal pengguna ingin mempunyai pesan video cadangan di internet.
2. Sistem yang berjalan saat ini belum sepenuhnya membantu pengguna dalam pengiriman ulang / meneruskan pesan video tersebut ke pengguna lain, dari kebutuhan akan data yang efektif dan efisien serta ada saat dibutuhkannya pesan video yang tersimpan belum bisa terpenuhi.
3. Pendaftaran member(Pengguna) yang banyak membutuhkan database yang besar.
4. Seorang Designer yang hebat.
5. Kebutuhan Fungsional

Fungsi dari system ini adalah :

1. Proses Login untuk pengguna dan owner.
2. Proses pengelolaan data pengguna meliputi input akun, update akun, dan delete akun.
3. Proses Pendaftaran pengguna meliputi daftar/register baru.
4. Proses Pencarian pesan video yang telah dikirim (pesan video yang telah dikirim oleh pengguna).
5. Proses Pengambilan Design oleh User.
6. Penyimpanan Info User ke Database.
7. Kebutuhan Non Fungsional
8. Kebutuhan keamanan akun pengguna (Sekuritas ID User terjamin).
9. Pengiriman pesan video yang tertunda.
10. Waktu respon yang lama.
11. Design yang kreatif.
12. Interface yang inovatif.
13. Harga terjangkau untuk Paid User.
    1. **Pemodelan Sistem Usulan**



**Context Diagram**



**DFD Level 0**



**DFD Level 1 Proses 1**



**DFD Level 1 Proses 3**

**DFD Level 1 Proses 2**



**DFD Level 1 Proses 5**

**DFD Level 1 Proses 4**

