****

**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 9

2.2. Analisis Sistem Berjalan 10

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 kurn 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**

**1. Studi Literatur**

Pada tahap ini akan dipelajari sejumlah literature mengenai konsep dan teknologi yang akan digunakan. Literatur yang digunakan meliputi buku referensi, majalah, dan dokumentasi internet.

**2. Perancangan Sistem**

Dengan berbekal studi literatur dari teknologi yang akan digunakan, pada tahap ini dilakukan perancangan dan desain sistem perangkat lunak sesuai dengan tujuan pembuatan dan dapat memenuhi kebutuhan dari perangkat lunak.

**3. Impementasi Perangkat Lunak**

Berdasarkan dari desain sistem yang akan dibuat setelah ini maka pembuatan website video mail ini akan dilakukan. Pembuatan website ini menggunakan php dan javascript.

**4. Uji coba dan Evaluasi**

Perangkat lunak yang telah dibuat akan diuji kelayakannya, apakah telah memenuhi dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembuatan perangkat lunak.

**BAB II ANALISIS SISTEM**

* 1. **Profil Perusahaan/Organisasi/Kelompok Masyarakat**
  2. **Analisis Sistem Berjalan**
  3. **Solusi Permasalahan**
  4. **Identifikasi Masalah**
  5. **Pemodelan Sistem Usulan**