

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini berisi informasi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Langkah pertama dalam belajar adalah meniru apa yang sudah ada sebelumnya. Hal yang sama pula harus dilakukan saat mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *Web*. Meniru dari yang sudah baik terlebih dahulu, proses pembelajaran ini memakan waktu yang lama. Dapat disebut memakan waktu lama sebab pembelajaran tersebut dilakukan dalam 2 tahap.

Tahap pertama, melakukan *download* terhadap source code HTML, Javascript, CSS, dan konten lainnya untuk melakukan tahap kedua, yaitu, menelaah hasil *download* tersebut. Jika *download* dilakukan pada aplikasi berbasis *Web* yang memiliki jumlah *page* yang sedikit (misal kurang dari 10 *page*) maka proses manual untuk melakukan penyimpanan *page* secara manual dapat dilakukan. Namun, jika *Web* tersebut memiliki puluhan *page* maka tidak lumrah jika melakukannya dengan cara manual. Proses manual harus diganti dengan proses yang lebih terotomasi agar menghilangkan faktor waktu yang lama dan metode yang rumit dari proses manual tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang mampu melakukan *download* secara otomatis seluruh halaman HTML dari sebuah alamat *Website* di internet?
2. Bagaimana mengubah *fixed path* dari situs *Website* menjadi *relative path* dalam komputer user?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan disusun memiliki batasan sebagai berikut :

1. Jika page memiliki tautan dengan *Web pagesite* lain, maka aplikasi akan berhenti melakukan pencarian dengan batasan : hanya mampu melewati 1 page di 1 buah *Web pagesite* loncatan saja.
2. Tidak melakukan *download* untuk *Webserver* yang melakukan pengamanan khusus, baik https ataupun setting *server* khusus yang tidak memungkinkan *Web downloader* untuk mendownloadnya
3. Tidak melakukan upload (layaknya FTP) untuk memperbaiki *Web* yang telah didownload.
4. Tidak melakukan request secara *asynchronous* atau tidak dapat melakukan pengendalian terhadap halaman yang menggunakan AJAX.
5. Hanya akan membahas mengenai pemograman dari sisi klien saja, sebab pemecahan dari permasalahan tersedia mengambil dari pemograman dari sisi klien.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni membantu para developer pemula untuk bisa mempelajari susunan sebuah *Web* yang mereka anggap baik untuk dipelajari lebih lanjut.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dalam 6(enam) bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan penjelasan awal mengenai aplikasi *Webdownloader*, rumusan masalah, tujuan pembuatan serta sistematika penulisan skripsi ini.

BAB II PEMOGRAMAN WEB

Pembahasan mengenai seluruh komponen yang menjadikan sebuah situs *Web* dapat bekerja normal. Serta memberikan penjelasan

mengenai *dynamic page* dan *static page* serta implikasi mereka untuk tugas akhir ini.

BAB III PEMOGRAMAN *SOCKET*

Memberikan pembahasan mengenai apa itu pemograman *socket* serta implementasinya dalam bahasa pemograman Java. Serta penjelasan mengenai dua protokol utama dalam pemograman *socket*.

BAB IV ALGORITMA *WEBDOWNLOADER*

Penyusunan algoritma untuk menyusun aplikasi Tugas Akhir ini, algoritma yang dihasilkan tidak meniru algoritma yang sudah ada sebelumnya untuk digunakan langsung namun, didesain khusus untuk mampu memecahkan permasalahan yang ada.

BAB V IMPLEMENTASI *WEBDOWNLOADER*

Penggunaan Bahasa Java untuk memberikan aplikasi yang dapat digunakan pada banyak platform. Serta memberikan pemecahaan masalah riil mengenai kebutuhan untuk memberikan aplikasi yang mampu melakukan *download* terhadap seluruh *Web page* yang dituju.

BAB VI PENUTUP

Pemberian kesimpulan dari aplikasi *Webdownloader* apakah mampu menjawab rumusan masalah yang diberikan pada BAB I. Hasil daripada penulisan skripsi ini terdapat pada bab ini.