

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi jaringan komputer dan internet di Indonesia saat ini telah merasuk hampir ke seluruh segi kehidupan. Sangat sulit pada saat ini menemukan bidang yang belum tersentuh oleh teknologi jaringan komputer ataupun internet. Selain sebagai alat pencari informasi, internet dan teknologi jaringan dapat digunakan sebagai alat komunikasi.

Berbagai teknologi, protokol dan aplikasi untuk berkomunikasi antar komputer yang terhubung dengan internet mulai di usung oleh berbagai perusahaan pembuat aplikasi. Aplikasi *instant messaging* seperti Yahoo Messenger dan Google Talk, situs-situs jejaring sosial (*Social Network*) seperti FaceBook dan Twitter, ataupun milis-milis banyak bermunculan sebagai bentuk komunikasi yang efisien antar komunitas. Teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan telah ada sejak internet pertama kali hadir adalah e-mail.

E-mail merupakan teknologi yang memungkinkan tiap orang untuk berkomunikasi dengan mengirimkan pesan atau mengirimkan berkas. Beberapa perusahaan besar seperti Google dan Yahoo menyediakan layanan e-mail gratis dan juga memberikan antarmuka dalam bentuk halaman web untuk mengakses layanan e-mail tersebut.

Terdapat satu kelemahan jika menggunakan halaman web yang disediakan yaitu kita harus selalu membuka atau menginstal browser jika ingin membaca e-mail kita.

Untuk mengatasi masalah ini, banyak bermunculan aplikasi-aplikasi e-mail client seperti Microsoft Outlook dan Postbox yang merupakan aplikasi gratis yang telah ada. Dengan menggunakan aplikasi e-mail client ini kita tidak selalu harus membuka browser kita jika ingin membaca ataupun mengirimkan e-mail.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi e-mail client mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan antarmuka berupa halaman web untuk menggunakan layanan yang disediakan oleh sebuah mail server. Walaupun saat ini sudah terdapat banyak aplikasi e-mail client yang ada namun dirasa perlu adanya alternatif yang lain untuk dapat dipelajari bersama dan mungkin nantinya dapat dikembangkan secara bersama-sama.

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi e-mail client yang kompetitif dalam hal fungsinya dibandingkan dengan e-mail client lain yang sudah ada. E-mail client ini akan memudahkan pengguna untuk membaca atau mengirim pesan e-mail tanpa membuka browser.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Lingkup permasalahan yang akan diteliti meliputi :

1. Aplikasi e-mail client ini bekerja dalam sisi client sehingga tidak membahas lebih lanjut tentang proses dalam server e-mail.
2. Aplikasi e-mail client ini mencakup proses pengiriman (*sending*), pembacaan (*reading*), membalas (*replying*), meneruskan (*forwarding*), menghapus (*deleting*) dan pengunduhan *attachment* untuk pengiriman file dokumen, gambar ataupun musik.
3. Protokol yang didukung adalah SMTP untuk pengiriman pesan, POP3 dan IMAP untuk pengambilan pesan.
4. Aplikasi e-mail client dimungkinkan terhubung ke lebih dari satu *account* yang terdaftar di server.
5. Aplikasi e-mail client menyediakan antarmuka pengguna yang mudah dimengerti.
6. Aplikasi e-mail client dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan pustaka JavaMail.
7. Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan dalam pengiriman maupun penerimaan pesan.
8. Penelitian ini juga tidak membahas tentang keamanan user id dan password.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi e-mail client dengan menggunakan bahasa pemrograman Java menggunakan pustaka JavaMail. E-mail client ini memiliki kelebihan terhadap

protokol-protokol standar e-mail, dapat diaktifkan untuk lebih dari satu *account* email secara bersamaan dan juga antarmuka yang dapat memudahkan pengguna dalam memakainya.