

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penulis sendiri pernah merasakan betapa kurang efisiennya sebuah aplikasi ketika tidak dapat menggunakan secara langsung dan cepat. Pengalaman ini berawal ketika penulis sedang melakukan komunikasi chatting menggunakan aplikasi Yahoo Messenger. Pada saat itu, proses komunikasinya terbilang lancar dan cepat, namun ketika kami memutuskan akan menggunakan fitur video webcam, ternyata penulis mendapatkan sedikit masalah dengan proses capture videonya. Setelah diusut-usut ternyata akun penulis belum diperbolehkan menggunakan fitur ini. Hanya akun dengan usia 18 tahun keatas saja yang boleh menggunakannya. Karena tidak ingin komunikasi berhenti begitu saja, maka penulis mencoba mengambil inisiatif untuk menggunakan aplikasi chatting lainnya. Kali ini tertuju pada aplikasi skype. Namun lagi-lagi penulis harus kecewa, karena untuk menggunakan aplikasi ini kita perlu mendownloadnya terlebih dahulu, ukuran filenya terbilang cukup besar sekitar 22 MB. Bagi penulis yang memiliki jumlah bandwidth terbatas, hal ini tentu saja sangat merepotkan, karena proses download yang memakan waktu cukup lama (sekitar 1 jam dengan rata-rata bandwidth download 18kbps), padahal belum tentu teman chatting kita mau menunggu selama itu.

Berdasarkan kejadian diatas, maka muncul ide penulis untuk membuat sebuah aplikasi video chat sederhana berbasis web. Kenapa berbasis web, karena seperti

yang kita tahu aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dapat dijalankan melalui web browser tanpa perlu mendownloadnya terlebih dahulu, sehingga dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan darimanapun, meskipun ada kalanya browser tetap membutuhkan beberapa plugin agar dapat menjalankan aplikasi tersebut.

Selain itu, keuntungan lain aplikasi berbasis web adalah dapat dijalankan hampir disemua platform, baik itu di Windows, Linux, Mac OS maupun Google Chrome OS, dapat diakses lewat banyak media seperti komputer, handheld dan handphone yang sudah sesuai dengan standar WAP, tidak perlu spesifikasi komputer yang tinggi untuk menggunakan aplikasi berbasis web ini, sebab di beberapa kasus, sebagian besar proses dilakukan di web server penyedia aplikasi berbasis web ini.

Aplikasi video chat berbasis web semacam ini juga sudah banyak yang membuatnya, hanya saja untuk menggunakannya kita perlu membayar dengan harga yang cukup mahal, atau kita boleh menggunakannya tetapi dengan mode trial, yaitu dengan penerapan batasan waktu pemakaian hanya sekitar 10 menit.

Hal inilah yang menjadi dasar bagi penulis untuk mengajukan sebuah skripsi dengan judul "*Analisa dan perancangan aplikasi chatting berbasis web menggunakan Flash CS3*" guna dapat menyelesaikan permasalahan tersebut diatas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji

dalam skripsi ini adalah bagaimana cara agar aplikasi yang dibuat dapat menyelesaikan masalah tersebut diatas?

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi sederhana, yang tujuan utamanya adalah dapat mengkomunikasikan dua orang atau lebih melalui jaringan internet dengan fasilitas audio/video streaming. Untuk itu, penulis membatasi masalah yang dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah. Berikut beberapa batasan yang dapat penulis sampaikan:

1. Pembuatan aplikasi video chat ini menggunakan program Adobe Flash CS 3 Professional, dengan bantuan action script.
2. Aplikasi ini hanya dapat menampilkan 2 video (*streaming*), tidak dapat dijadikan sebagai aplikasi untuk *video conference*.
3. Emosi ikon (emoticon) yang dikirimkan ke pengguna chat yang lain hanya berupa karakter biasa (karakter ASCII) bukan berupa gambar (.GIF)

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dari tujuan penelitian ini adalah mampu membangun sebuah aplikasi video chat berbasis web yang dapat membantu pengguna/user untuk dapat melakukan komunikasi dua arah baik itu dalam bentuk teks, audio maupun video secara langsung, cepat dan mudah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat - manfaat yang mungkin dapat dirasakan dengan hadirnya aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini adalah aplikasi berbasis web, sehingga pengguna yang terhubung ke internet dapat langsung menggunakannya hanya dengan mengetikkan alamat URL (*Uniform Resource Locator*)-nya saja tanpa perlu mendownload aplikasinya terlebih dahulu, sehingga terasa lebih efisien.
2. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat saling bertukar informasi dengan fasilitas pesan text, panggilan suara maupun panggilan video secara gratis dan cepat

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

Bab ini memuat latar belakang dilaksanakannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan, sistematika penulisan serta manfaat skripsi ini.

BAB II : DASAR TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai pengenalan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang langkah-langkah analisis program aplikasi, perancangan tampilan aplikasi (*interface*), listing program, dan pembuatan Unified Modeling Language (UML).

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan mengulas mengenai implementasi dari sistem yang mencakup tampilan dan kinerja dari sistem yang dibangun serta pembahasan dari sistem tersebut.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem aplikasi tersebut.