

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi sekarang begitu pesat terutama internet, dengan internet kita bisa mengirim pesan (message) ke orang lain dengan menggunakan layanan e-mail, tetapi kita sering mengeluhkan harus menunggu respon ataupun balasan pesan (message) dari yang kita kirim. Atas dasar itu kemudian muncul chat messenger atau instant messenger ataupun biasa disebut chatting, yaitu suatu teknologi jaringan yang memungkinkan penggunanya mengirimkan pesan secara realtime ke pengguna lain yang tersambung dalam sebuah jaringan LAN atau Local Area Network ataupun internet.

Sekarang ini, banyak sekali software chat messenger yang menawarkan banyak fasilitas-fasilitas tambahan bagi penggunanya, seperti YM (yahoo messenger), BBM (BlackBerry Messenger), mIRC, MSN Messenger, hingga Google Talk yang kesemuanya memiliki keunggulan masing-masing.

Di lain sisi aplikasi-aplikasi chat messenger tersebut juga memiliki kekurangan, seperti YM (yahoo messenger) saat ini merupakan aplikasi chat messenger yang paling populer, sering kali user mengeluhkan mengenai cara registrasi, daftar teman yang pada awalnya kosong, serta masuk ke room yang sulit. BBM (BlackBerry Messenger) sebuah aplikasi chat messenger untuk pengguna ponsel BlackBerry, dan keluhannya juga pada saat registrasi

memerlukan PIN, dan penambahan teman dengan cara memasukkan PIN, sehingga sukar dalam pencarian teman.

Atas latar belakang tersebut penulis ingin membuat aplikasi chat messenger untuk ponsel ber-OS *Android*, yang sedang naik daun sekarang. Dan aplikasi chat messenger ini kedepannya bisa dibuat untuk aplikasi chat pada forum. Penulis ingin sebuah aplikasi chat messenger yang memudahkan proses registrasi, proses pencarian teman, dan proses masuk dalam *room chat*. Karena itulah penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi yaitu **“Merancang dan Membangun Aplikasi Chat Messenger Untuk Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun aplikasi chat messenger untuk android?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang dan membangun aplikasi chat messenger ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

a) Ruang Lingkup Penelitian:

1. Teknologi Android

2. Aplikasi *mobile Android based* dilengkapi chat messenger dan menggunakan daftar list teman yang sedang online.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.2.
4. Aplikasi ini hanya untuk melakukan chat messenger dalam satu room chat bagi free user.
5. Aplikasi ini hanya dapat melakukan chat messenger dengan user lainya dan salah satu room apabila melakukan proses register terlebih dahulu.

b) Software yang dipergunakan:

1. Script Editor : Eclipse Galileo
2. Android SDK Version : Android SDK R10

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang mampu memfasilitasi pengguna mengirimkan pesan secara realtime ke pengguna lain.
2. Membuat aplikasi chat messenger yang menggunakan free user dan register user.
3. Membuat aplikasi chat messenger yang bisa mengirimkan privat message secara realtime kepada user lain yang berstatus online bagi user register.
4. Membuat aplikasi chat messenger yang usernya bisa memilih bergabung dalam room chat yang telah disediakan bagi user register.

5. Membuat aplikasi chat messenger tanpa proses registrasi yang panjang, cukup menginputkan nickname sudah bisa masuk ke dalam room yang telah disediakan oleh admin bagi free user.

1.5 Manfaat Penelitian

a) Bagi penulis:

Penulis bisa menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat dan juga sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata I Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

b) Bagi Masyarakat:

Memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan komunikasi dan bersosialisasi dengan menggunakan teknologi *Android phone*.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

a) Study Pustaka/Literatur

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literatur serta karya-karya tentang android, sistem informasi publik, data-data yang berhubungan dan sumber informasi

lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

b) Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat design system secara keseluruhan. Setelah diperoleh design secara keseluruhan, maka setiap item diperjelas dengan detail-detail proses, beserta target yang akan dicapai pada tiap-tiap proses.

c) Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan perangkat lunak, disesuaikan dengan design yang telah ditentukan pada tahap perancangan. Tahapan ini meliputi coding, implementasi algoritma, serta implementasi terhadap hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

d) Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi menggunakan dua perangkat keras. Yaitu pada PC dan *handphone*. Pengujian pada PC dilakukan dengan menggunakan Software Eclipse, sedangkan pengujian menggunakan *handphone* dilakukan dengan menggunakan *handphone* berbasis android, Samsung Galaxy Mini.

e) Analisa

Dari hasil pengujian kita bisa memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui seberapa sukses program tersebut berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang dibuat. Dan dapat memberikan saran untuk pengembangan perancangan sistem pada aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun penulis dengan maksud agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi laporan dan mempermudah dalam memahami isipenulisan secara keseluruhan, maka dari itu penulis mengajukan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, teorui konsep dasar aplikasi, database, Java dan Android.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengtesan sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat / mengembangkan aplikasi *Android OS*.

