

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi seluler sangat pesat. Android adalah sistem operasi *open source smartphone* layar sentuh seperti iOS iPhone dan OS BlackBerry. Ada beberapa *open source* seperti linux, symbian, windows mobile, dan sebagainya. Dengan munculnya Android yang dapat dijalankan pada ponsel, membuat banyak produsen ponsel berlomba menggunakan *open source* ini.

Android dikembangkan dari Kernel Linux yang adalah *Open Source*, sehingga perkembangannya sangat pesat. Bahkan menurut data terbaru dari perusahaan riset pasar GfK Ritel dan Teknologi pada tahun 2011, penjualan ponsel berbasis Android meroket, mencapai peningkatan 350 persen. Dan ada ratusan ribu aplikasi yang siap di download dalam *Android Market*. Ini merupakan perkembangan yang sangat pesat, karena Android terus berkembang baik dari aplikasi maupun pengembangannya.

Pasar Android di Indonesia akan berkembang seiring dari banyaknya operator selular dan produsen *smartphone* yang gencar menyuarakan *open source* Android. Pangsa pasar *smartphone* Indonesia yang besar, memungkinkan *smartphone* yang murah dan mempunyai fitur yang lengkap sesuai dengan karakteristik dari masyarakat Indonesia.

Persaingan di *open source* ini sangat terbuka. Android datang untuk menjadi pesaing dari iPhone dan Blackberry untuk pangsa *smartphone*. Kedua

*smartphone* tersebut sudah mendominasi pasar dunia, dengan kehadiran Android dipastikan mereka sudah mulai terancam dominasinya. Produsen *smartphone* yang sudah memasukkan *open source* Android antara lain: HTC, Sharp, Motorola, Toshiba, Samsung, Sony Erricson, dll.

Saat ini siapa yang tidak mengenal teknologi nirkabel, dimana industri telekomunikasi dari tahun ke tahun mengalami pertumbuhan yang cukup fantastik dan jumlah pengguna telepon genggam atau *handphone* semakin meningkat. Salah satu layanan favorit yang sering digunakan yaitu SMS (*Short Message Service*), dimana hampir setiap detik orang menggunakan layanan tersebut saat ini. Penggunaan pesan 160 karakter (dalam satu pengiriman pesan) untuk komunikasi *person-to-person* sudah menjadi kebutuhan utama setiap pengguna ponsel.

Faktor psikologis yang mendukung stabilnya penggunaan SMS saat ini antara lain, biaya yang terkesan murah; skema tarif yang sangat sederhana dan mudah dimengerti oleh konsumen; serta tidak mengenal biaya roaming nasional layaknya *voice call*/panggilan telepon.

Berbagai keunggulan diatas belum dimiliki oleh MMS (*Multimedia Messaging Service*) sehingga layanan pesan multimedia tersebut belum bisa menggantikan peranan pesan singkat SMS. SMS semakin berdaya guna ketika dapat digunakan untuk beragam aplikasi baik untuk keperluan pribadi, korporasi maupun publik.

Disisi lain, berkembangnya emoticon membawa dampak positif pada perkembangan teknologi elektronik. Dari segi efisiensi waktu, memakai emoticon

lebih bisa memanfaatkan waktu dari pada harus mengetikkan kalimat. Dari segi seni, menggunakan emoticon terkesan lebih unik dan menarik.

Menurut analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa emoticon atau *smiley* merupakan inovasi yang dapat diterima oleh masyarakat luas. Emoticon juga memberi dampak positif kepada dunia karena fungsinya yang lebih efisien dan unik. Emoticon berpengaruh besar dalam penyampaian pesan apabila diselipkan dalam pesan tersebut karena emoticon memiliki makna yang sulit jika diungkapkan dengan kalimat atau kata. Penggunaan emoticon juga telah menginspirasi munculnya pengungkapan ekspresi baru melalui cara yang lebih kompleks, seperti pada *emotisound*. *Emotisound* (kependekan dari kata *emotion* dan *sound*) adalah simbol ekspresi yang menggunakan suara. Saat menerima pesan *emotisound*, penerima pesan akan mendapatkan pesan suara yang melengkapi pesan teks atau gambar tersebut.

Dengan berbagai peluang tersebut, pada tugas akhir ini dicoba diimplementasikan *emotisound* (emoticon dan suara) dalam berkirim pesan lewat SMS, sehingga menampilkan hal yang berbeda dalam berkirim pesan, khususnya bagi pengguna ponsel Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, rumusan masalah yang dikaji adalah:

- 1) Bagaimana mengirimkan pesan dalam bentuk teks yang berguna untuk memanggil *emotisound*.

- 2) Bagaimana menggabungkan emoticon bergerak dan *sound* menjadi satu kesatuan dalam aplikasi.
- 3) Bagaimana membuat *interface* pesan menggunakan sistem satu *form* dalam bentuk *thread*.
- 4) Bagaimana membuat notifikasi pesan yang masuk.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pelaksanaan penelitian ini adalah:

- 1) Aplikasi ini hanya dapat mengirimkan teks saja, tetapi memiliki format tersendiri yang nantinya akan memanggil *emotisound* pada saat pesan diterima oleh aplikasi pada ponsel penerima.
- 2) Ponsel yang digunakan untuk pengujian yaitu Sony Erricson XPeria X8, Samsung Galaxy 5 dan Samsung Gio.
- 3) Ponsel Android yang digunakan minimal versi 2.2 (Froyo).
- 4) *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Eclipse IDE Galileo.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat bertukar *emotion* dalam bentuk *emotisound* melalui SMS. Saat menerima pesan *emotisound*, penerima pesan akan mendapatkan pesan suara yang melengkapi pesan gambar animasi tersebut. Fungsionalitas aplikasi ini adalah:

- 1) Pesan yang dikirim menggunakan aplikasi ini dapat memanggil *emotisound* yang dapat langsung muncul di layar utama ponsel penerima,

baik animasi/emoticon bergerak dan suaranya sebagai pengganti ringtone SMS masuk.

- 2) Mengelompokkan pesan menjadi satu untuk memudahkan penggunaan.
- 3) Menerima pesan dalam suatu format khusus, kemudian menerjemahkannya menjadi bentuk yang berbeda.
- 4) Emotisound di dalam aplikasi dapat ditambah/diupdate.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pengguna ponsel khususnya Android dapat menikmati berkirim-kirim pesan dengan lebih menyenangkan dan memberikan efisiensi dalam mengungkapkan emosi seperti senang, marah, bingung, dsb. sampai dalam mengungkapkan suatu ucapan selamat (contoh: Selamat ulang tahun).

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah dengan eksplorasi dan studi literatur, analisis permasalahan, perancangan dan implementasi dan mengujicobakannya dengan studi kasus.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan penelitian tugas akhir ini dibagi ke dalam beberapa bab dengan sistematika sebagai berikut:

#### **• BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan gambaran umum mengenai keseluruhan laporan tugas akhir ini yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

- **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Berisi informasi dan penjabaran mengenai dasar teori yang menunjang pelaksanaan penelitian tugas akhir ini.

- **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi analisis terhadap pengiriman pesan *emotisound* dengan SMS dan perancangan sistem yang akan dibuat serta hasil analisis berupa design output yang tepat dan sesuai dengan pengguna.

- **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Implementasi perangkat lunak, yang membahas implementasi sistem yang dimulai dengan langkah-langkah pengoperasian program yang dijabarkan secara umum berdasarkan susunan menu program yang dirancang dan disertai penjelasan bahasa pemrograman dalam program tersebut serta hasil pengujian aplikasi.

- **BAB 5 PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran dari penyusun berdasarkan analisis data yang dilakukan dari perancangan sistem sampai pada penyusunan laporan.