

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *smartphone* saat ini berkembang pesat dan cepat, teknologi tidak hanya digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi. Salah satunya *smartphone* yang berbasis android, android merupakan system perangkat *mobile* yang berkembang pesat pada saat ini. Hal ini dikarenakan android adalah platform yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan tool pengembangan, market aplikasi android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source*.

Twitter adalah sebuah situs jejaring sosial yang sedang berkembang pesat saat ini karena pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dari komputer ataupun perangkat *mobile*. Twitter sebagai sebuah situs jejaring social memberikan akses kepada penggunanya mengirimkan sebuah pesan singkat yang terdiri dari maksimal 140 karakter atau yang disebut *tweet*. Melalui *tweet* ini pengguna Twitter dapat berinteraksi lebih dekat dengan pengguna Twitter lainnya.

Tujuan pembuatan aplikasi Twitter Client adalah untuk memudahkan pengguna twitter dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya, dalam keadaan *mobile*. Dengan adanya aplikasi Twitter Client ini dapat memperoleh informasi berita secara teraktual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu :

Bagaimana membuat Twitter Client berbasis Android dengan menggunakan App Inventor?

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah App Inventor.
2. Aplikasi ini dibuat dengan App Inventor, sehingga memanfaatkan block program yang telah disediakan di App Inventor.
3. Aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan pada device handphone berbasis android 2.3 atau diatasnya
4. Aplikasi ini dibuat membantu user untuk lebih mudah mengakses Twitter saat keadaan *mobile* dengan terkoneksi internet.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah :

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan skripsi dan penyusunan skripsi adalah :

1. Mengembang aplikasi berbasis android.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Mengembangkan dan mengaplikasikan pola dan ide.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-I di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program jurusan teknik informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mensosialisasikan teknologi aplikasi *smartphone* android pada semua pihak.
3. Sebagai aplikasi Twitter Client yang dapat diakses saat keadaan *mobile* dengan terkoneksi internet.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat memberikan pengetahuan praktis dan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung kepada mahasiswa secara teoritis dalam penerapan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Mempermudah user pengguna Twitter saat dalam keadaan *mobile*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian :

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan bahan-bahan referensi dari buku-buku dan artikel di internet.

2. Perancangan Program

Merancang proses aplikasi yang nantinya bisa mempermudah membuat program berikutnya.

3. Pembuatan Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dari proses analisis secara sistematis sesuai dengan hasil perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori, software yang digunakan, serta membahas gambaran umum tentang android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan aplikasi Twitter Client berbasis android. Dengan rancangan diagram UML (Unified Modelling Language).

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini membahas tentang pembahasan implementasi serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.