

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi mengalami perkembangan yang begitu pesat, sehingga suatu informasi yang dahulu sulit diperoleh oleh masyarakat sekarang menjadi lebih mudah untuk didapatkan. Perkembangan teknologi informasi tersebut mendominasi hampir semua aspek kehidupan, termasuk aspek sosial di masyarakat. Kegiatan dan komunikasi yang dahulu dilakukan masyarakat secara verbal kini perlahan semakin terpinggirkan seiring dengan banyaknya berbagai media sosial yang bersifat *online*.

Pesatnya perkembangan dunia digital khususnya *smartphone* dengan berbagai sistem operasi baik Android, iOS, ataupun Windows mengakibatkan munculnya berbagai aplikasi *mobile* yang memudahkan masyarakat untuk memenuhi berbagai kebutuhannya, termasuk dalam aspek bersosialisasi terhadap orang lain. Dengan munculnya aplikasi *mobile* yang semakin bervariasi tersebut mendorong masyarakat menjadi konsumtif dan ketergantungan terhadap berbagai aplikasi media *online* khususnya media sosial sehingga ketergantungan tersebut membawa seseorang untuk memiliki lebih dari satu akun sosial (facebook, instagram, line, dan lainlain). Hal tersebut mengakibatkan masyarakat yang berperan sebagai user dihadapkan dengan masalah baru yang berkaitan dengan media pengelola kontak yang saat ini masih terbatas. Perkembangan media sosial yang semakin bervariasi tidak berbanding lurus dengan aplikasi

pengelola kontak yang ada saat ini. Aplikasi pengelola kontak yang ada saat ini masih terbatas dan sebagian besar hanya dapat mengelola nomer telpon, email, dan catatan si pemilik kontak saja, walaupun sebagian ada yang sudah menambahkan fitur penyimpan akun media sosial di dalamnya namun jumlahnya masih terbatas.

Berdasarkan fakta yang terjadi di masyarakat tersebut maka peneliti berusaha untuk merancang dan membuat aplikasi pengelola contact yang diberi nama "**SEEME Contact Manager**" berbasis Android. Aplikasi ini berfungsi untuk mengelola kontak serta berbagai akun media sosial milik pengguna maupun orang lain, baik dalam menyimpan akun, memodifikasi informasi akun, serta membagikan informasi akun pribadi ataupun orang lain. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat akan dimudahkan mengelola berbagai kontak miliknya maupun orang lain dalam dukungan satu aplikasi di *smartphone* miliknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan kemudahan bagi pengguna *smartphone* berbasis android untuk mengelola kontak telepon serta akun media sosial.
2. Bagaimana agar aplikasi pengelola kontak berbasis android dapat memberikan kemudahan dalam mengelola kontak telepon serta akun media sosial pengguna *smartphone* berbasis android, baik dalam

menyimpan akun,memodifikasi informasi akun,serta membagikan informasi akun pribadi ataupun orang lain.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan aplikasi pengelola kontak ini lebih fokus dan tepat sasaran sesuai apa yang akan dicapai,maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan kepada pengguna *smartphone* berbasis android.
2. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur yang dapat memudahkan pengguna android untuk melakukan *sharing* kontak miliknya kepada pengguna lainnya, melacak alamat pemilik kontak dengan menggunakan *google map*, *backup* kontak, dan *social integration* yang akan memudahkan pengguna langsung terintegrasi dengan akun media sosial miliknya.
3. Fitur pelacakan alamat melalui *google map* pada aplikasi tidak dilengkapi dengan fitur *share location*.
4. Fitur *backup* kontak pada aplikasi tidak dilengkapi dengan fitur *backup simcard* dan fitur *restore*.
5. Aplikasi dibuat untuk sistem operasi android dengan platform minimal android versi 4.2 *Jelly Bean*.
6. Aplikasi ini diimplementasi dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan *Eclipse Juno* dan *Android SDK* sehingga dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis android.

7. Perangkat lunak di dalam perancangan aplikasi ini meliputi Android SDK(*Software Development Kit*), ADT(*Android Development Tools*), dan SQLite *Database* sebagai perangkat lunak pembuatan aplikasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi pengelola kontak berbasis android ini adalah pengguna *smartphone* akan lebih dimudahkan dalam mengelola kontak serta berbagai akun media sosial miliknya maupun orang lain, baik dalam menyimpan akun, memodifikasi informasi akun, serta membagikan informasi akun pribadi ataupun orang lain.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Sebagai implementasi dari ilmu yang sudah didapatkan peneliti dalam menuntut ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Masyarakat / Pengguna

Sebagai media masyarakat pengguna *smartphone* berbasis android dalam mengelola kontak dan berbagai akun media sosial pribadinya maupun orang lain baik dalam menyimpan, memodifikasi informasi, serta membagikan informasi akun pribadi ataupun orang lain.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang diteliti. Peneliti mendapatkan informasi dari berbagai pustaka berupa buku-buku referensi, jurnal penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, artikel – artikel, dan media elektronik yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat sebagai dasar untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1.6.2 Tahap Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan model SDLC *waterfall*. Berikut adalah tahapan – tahapannya [8]:

1. *Requirement gathering and analysis*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi dan kebutuhan sistem secara lengkap serta fitur – fitur yang akan ditawarkan dalam aplikasi, apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi yang akan dibuat agar menghasilkan sebuah aplikasi yang baik. Selanjutnya menentukan platform dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

2. *System Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan berbagai desain yang dibutuhkan aplikasi, baik perancangan sistem maupun desain antarmuka yang akan diterapkan.

3. *Implementation phase*

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi dari hasil perancangan yang telah dilakukan kedalam bentuk kode – kode program aplikasi sesuai platform dan sistem operasi yang digunakan yaitu android (*Coding*).

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan – kesalahan yang terjadi pada sistem, sehingga dapat dilakukan perbaikan.

5. *Deployment of System*

Pada tahap ini dilakukan pemasangan aplikasi sesuai platform dan sistem operasi yang digunakan yaitu android.

6. *Maintenance*

Pada tahap ini dilakukan proses pemeliharaan sistem secara berkala untuk menjaga aplikasi tetap berjalan dengan baik.

1.7 **Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian menggunakan dasar – dasar penelitian ilmiah agar penelitian menjadi lebih terstruktur dan mudah untuk dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penelitian skripsi ini. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu berupa referensi yang pernah ada sesuai dengan tema yang diangkat oleh peneliti serta definisi – definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini dituliskan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi dan keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil program aplikasi yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan tata cara penggunaan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran – saran yang membangun untuk menunjang pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang telah dibuat.