

# BAB I

## PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan tugas akhir, permasalahan yang timbul dalam proses pembuatan tugas akhir ini, ruang lingkup yang membatasi, tujuan dan manfaat pembuatan tugas akhir, dan sistematika penulisan dalam tugas akhir.

### 1.1. Latar Belakang

Jejaring sosial adalah struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana elemen-elemen individual atau organisasi tersebut berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Secara umum, jejaring sosial dapat dikatakan sebagai media berkumpulnya orang-orang yang saling berhubungan satu sama lain karena adanya hubungan keluarga, teman, maupun kegemaran yang sejenis.

Kebutuhan masyarakat terhadap jejaring sosial melalui media internet bukan lagi kebutuhan yang biasa, terutama pada kota-kota besar di Indonesia. Sebagai salah satu contoh, Indonesia adalah negara terbesar keempat di dunia yang menggunakan Facebook, yaitu salah satu jejaring sosial terbesar di dunia, menurut statistik terbaru di website *Socialbakers*. Alasan jejaring sosial begitu dibutuhkan bagi masyarakat tentu sangat banyak alasannya. Tetapi yang paling jelas terlihat adalah jejaring sosial digunakan sebagai tempat *sharing* atau berbagi bermacam hal. Pengalaman yang baru saja dialami dapat dibagikan dengan meng-*update* status, berbagi foto, lagu maupun video menarik, menginformasikan teman-teman di jejaring sosial tersebut mengenai posisi sekarang, dan bahkan dapat digunakan sebagai alat media .

Namun diikuti dengan pesatnya perkembangan teknologi, masyarakat mulai menggunakan bermacam-macam *mobile device* seperti *smartphone* dan *tablet* sebagai alat pengganti komputer. Ini tentu saja membuat bisnis jejaring sosial menghadapi satu permasalahan baru dimana biasanya jejaring sosial diakses

hanya melalui komputer yang tidak mungkin dibawa kemana-mana ataupun *notebook* yang tetap bisa dibilang jarang untuk dibawa sehari-hari. Selain itu, permintaan masyarakat agar jejaring sosial dapat diakses dimanapun dan kapanpun semakin menambah tekanan yang ada. Apalagi kebanyakan orang lebih banyak mendapatkan hal-hal yang baru di tempat kerja atau beraktivitas dari pada di dalam rumah sehingga ingin secepatnya berbagi hal-hal baru tersebut melalui jejaring sosial.

Dengan melihat permasalahan yang ada, maka dibuatlah aplikasi ini. aplikasi ini berperan sebagai media untuk menampilkan status serta hal-hal baru yang dibagikan oleh teman-teman dalam jejaring sosial pengguna aplikasi dan juga dapat berperan sebagai media untuk mengubah status pengguna sendiri dan berbagi hal-hal baru sesuai dengan apa yang ingin pengguna bagikan melalui *mobile device*.

## **1.2. Permasalahan**

Permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana cara mengambil setiap status dari beberapa jejaring sosial dan ditampilkan dalam satu device?
2. Bagaimana cara me-*refresh* status yang ada agar setiap status selalu *up-to-date*?
3. Bagaimana mengirim status baru ke jejaring sosial agar dapat ditampilkan dalam jejaring sosial?

## **1.3. Ruang Lingkup**

Aplikasi berbasis android ini akan dibuat menggunakan aplikasi Android Developer Tool (ADT) dengan bahasa pemrograman berbasis Java dan XML. Aplikasi ini akan diuji coba menggunakan *mobile device* berbasis Android 2.3 (Gingerbread) keatas agar dapat menentukan kompatibilitas dari aplikasi tersebut. Target utama *Operating System* dari *mobile device* yang akan memakai aplikasi ini adalah *mobile device* dengan *Operating System* Android 4.2 (Jelly Bean) sehingga aplikasi ini tidak tertinggal dalam mengikuti perkembangan teknologi

Android yang ada. Untuk mengambil dan mengirim informasi pada jejaring sosial Twitter digunakan library *Twitter4j* yang dikembangkan oleh Yusuke Yamamoto. Untuk mengambil dan mengirim informasi pada jejaring sosial Facebook digunakan Facebook *SDK for Android* yang dikembangkan oleh Facebook.

Aplikasi ini akan menangani 2 macam jejaring sosial yang berbeda, yaitu Facebook dan Twitter. Pada awalnya, pengguna akan disambut dengan tampilan yang menampilkan *banner* pada bagian atas dari tampilan. Kemudian pada tampilan tersebut akan diberikan beberapa kalimat untuk menjelaskan penggunaan aplikasi secara singkat serta menanyakan ke jejaring sosial mana yang diinginkan user untuk tersambung. Pada bagian bawah dari kalimat sambutan disediakan dua buah tombol, tombol Facebook dan tombol Twitter, yang digunakan untuk mengarahkan pengguna kepada jejaring sosial yang diinginkan sesuai dengan tombol yang dipilih.

Ketika pengguna memilih salah satu tombol, maka pengguna akan diarahkan pada tampilan baru yang merepresentasikan jejaring sosial yang dipilih. Pada awalnya tampilan hanya terdiri dari *icon* jejaring sosial dan satu tombol untuk *login*. Tampilan ini akan muncul karena pengguna belum melakukan login pada jejaring sosial tersebut sehingga pada tampilan ini, pengguna diarahkan untuk memilih tombol *login*. Ketika tombol *login* dipilih, pengguna akan diarahkan pada proses *login*. Pada proses ini, pengguna diminta untuk mengisi *username* dan *password* dari jejaring sosial yang dipilih. Setelah pengguna mengisi dan mengkonfirmasi informasi yang akan diberikan, pengguna dapat melanjutkan proses dengan menekan tombol konfirmasi yang tersedia. Pada proses *login* ini tidak ada perbedaan yang terlalu terlihat antara kedua jejaring sosial.

Setelah proses login berjalan dengan lancar, tampilan akan berubah dimana pengguna akan diarahkan kepada tampilan *timeline* sesuai dengan jejaring sosial yang dipilih. *Timeline* adalah tampilan dimana setiap status terbaru akan yang ada, entah status teman pengguna atau status pengguna sendiri, pada jejaring sosial akan ditampilkan. Pada tampilan ini juga akan disediakan dua buah tombol. Tombol pertama digunakan untuk mengarahkan pengguna pada tampilan *update*

status, dan tombol yang kedua akan melakukan *refresh* pada *timeline* sehingga status-status yang baru saja di *update* akan muncul. Kemudian jika pengguna ingin melakukan *login* pada jejaring sosial yang lain, pengguna dapat menekan *menu hardware key* yang akan memberikan pilihan untuk pindah ke jejaring sosial satunya. Selain itu jika pengguna ingin melakukan *logout* pada jejaring sosial tersebut, pengguna harus menekan *menu hardware key* yang akan menampilkan pilihan untuk *logout*.

Untuk melakukan *update* status, pengguna dapat menekan tombol *update* status. Ketika tombol tersebut ditekan, pengguna akan diarahkan pada tampilan *update* status. Pada tampilan ini disediakan satu buah *textbox* untuk menuliskan status baru yang akan di *update*, satu tombol untuk memberikan *attachment* berupa gambar, satu tombol untuk melaksanakan *update*, dan satu tombol untuk membatalkan proses *update* status. Jika pengguna memilih tombol untuk memberikan *attachment*, tampilan akan membuka *gallery* sehingga pengguna dapat memilih gambar mana yang akan di *upload* bersamaan dengan status yang baru. Tombol untuk melaksanakan *update* dan tombol untuk membatalkan proses *update* sama-sama akan mengembalikan tampilan ke tampilan *timeline*.

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Mendapatkan gelar S1 Sarjana Sistem Informasi.
2. Menghubungkan *mobile device* dengan jejaring sosial menggunakan *web service*.
3. Menggabungkan lebih dari satu jejaring sosial secara berdampingan pada satu *mobile device*.
4. Menampilkan status-status terbaru di jejaring sosial.
5. Melakukan *update* status pada jejaring sosial melalui *mobile device*.

Manfaat yang didapat oleh pengguna melalui aplikasi ini adalah:

1. Pengguna lebih mudah mengakses jejaring sosial dimanapun dan kapanpun melalui *mobile device*.

2. Pengguna dapat membuka jejaring sosial populer lebih dari satu secara praktis sesuai dengan jejaring sosial yang disediakan.
3. Pengguna mendapat informasi terbaru mengenai status teman-teman pengguna di jejaring sosial.
4. Mempermudah pengguna dalam berbagi momen penting di saat itu juga.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang dibuat pada tugas akhir ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami tujuan serta inti pembahasan pada setiap bab yang ada dalam buku tugas akhir ini. Berikut adalah beberapa bab yang dibahas dalam buku tugas akhir ini:

- **BAB I: PENDAHULUAN**

Dalam bab I memberikan penjelasan mengenai latar belakang pembuatan tugas akhir, permasalahan yang timbul, ruang lingkup yang membatasi, tujuan dan manfaat pembuatan tugas akhir, serta sistematika penulisan dalam tugas akhir.

- **BAB II: JEJARING SOSIAL**

Dalam bab II akan dibahas teori mengenai jejaring sosial. Pembahasan teori jejaring sosial tersebut meliputi definisi jejaring sosial, tingkat analisis jejaring sosial, dan beberapa macam jejaring sosial yang saat ini sedang populer.

- **BAB III: ANDROID**

Dalam bab III akan dibahas pengenalan mengenai android dan teori *application programming interface* (API). pengenalan android meliputi deskripsi android yang menjadi kelebihan android dibanding dengan sistem operasi lain.

- **BAB IV: ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

Dalam bab IV akan dibahas mengenai analisa sebelum melakukan pengembangan aplikasi dan desain sistem yang akan diimplementasikan didalam aplikasi. Analisa yang akan ditulis meliputi kebutuhan sistem, analisa

input, analisa proses, dan analisa output. Desain sistem sendiri meliputi rancangan program dan *user interface* aplikasi.

- **BAB V: APLIKASI MAINTENANCE STATUS JEJARING SOSIAL**

Dalam bab V akan dibahas mengenai implementasi dan hasil uji coba dari Aplikasi *Maintenance* Status Jejaring Sosial pada *Mobile Device* Berbasis Android.

- **BAB VI: PENUTUP**

Dalam bab VI akan dibahas mengenai setiap kesimpulan yang didapat dari proses pembuatan tugas akhir ini, serta dibahas beberapa saran penting yang dapat menunjang pengembangan dalam pembuatan program ini dikemudian hari.