

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Telkom adalah universitas yang memiliki kekhususan pendidikan dalam bidang industri pertelekomunikasian serta teknologi informasi. Universitas ini memiliki tujuh fakultas, yaitu Fakultas Teknik Elektro, Fakultas Rekayasa Industri, Fakultas Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Fakultas Industri Kreatif, dan Fakultas Ilmu Terapan. Alangkah baiknya universitas yang mempunyai *basic* IT mempunyai media yang dapat menyampaikan berita tentang kampus dimana civitas akademika dari kampus tersebut dapat berkomunikasi antar satu sama lain di media tersebut.

Saat ini sudah banyak sekali media yang memanfaatkan teknologi internet untuk berinteraksi, bersosialisasi dan berbagi data dengan pengguna lain, atau yang disebut media sosial. Terlebih lagi media sosial yang menggunakan konsep album digital yang saat ini menjadi *trendsetter* di kalangan masyarakat, penggunaannya sudah mencapai ratusan ribu. Baik itu pengguna dari kalangan remaja, dewasa, bahkan orangtua mempunyai akun media sosial tersebut. Media sosial dengan konsep album digital membuat pengguna lebih leluasa untuk mengekspresikan apa yang ingin dibagikan.

Ditambah lagi saat ini sebagian besar pengguna mempunyai lebih dari satu akun sosial media, pengguna bisa membagikan foto dan video yang diinginkan ke media sosial sekaligus *mem-posting* di akun media sosial yang lain seperti *facebook*, *twitter*, *google+*, *foursquare*, dan *tumblr*. Hal tersebut sangat bermanfaat dalam hal penyampaian informasi yang lebih cepat dan menyeluruh. Beberapa media sosial menyuguhkan fitur *chat* atau komentar. Komunikasi yang tadinya sebatas percakapan antar dua individu berubah menjadi layanan percakapan antar banyak orang dalam bentuk saling memberikan komentar dan membalas komentar.

Seperti halnya fenomena yang terjadi di Universitas Telkom yang mempunyai puluhan ribu orang yang berada dalam sivitas akademik, dengan jumlah orang sebanyak itu interaksi yang terjadi tidak dapat menyeluruh. Dalam kesehariannya setiap individu pasti memiliki kesibukan masing-masing dan juga belum tentu mengenal satu sama

lain. Untuk dapat saling berbagi dan berinteraksi dengan seluruh civitas akademik maka diperlukan sebuah media yang dapat menjadi wadah bagi mereka, kemampuan *sharing* ke beberapa media sosial lain juga dibutuhkan guna menyebarkan informasi yang mungkin dapat berguna bagi masyarakat.

Oleh karena itu muncul lah suatu ide yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, yaitu aplikasi album digital berbasis *social network* pada android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Belum adanya aplikasi khusus yang dapat digunakan sebagai media *sharing* foto dan video dalam lingkup Universitas Telkom.
2. Kurangnya media yang dapat digunakan untuk mengetahui info terkini mengenai Universitas Telkom.
3. Kurangnya media yang dapat digunakan untuk saling berinteraksi dengan seluruh civitas akademik Universitas Telkom.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah.

1. Membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk media *sharing* foto dan video dalam lingkup Universitas Telkom.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengetahui info terkini tentang seputar Kampus Universitas Telkom.
3. Membuat media interaksi untuk seluruh civitas akademik Universitas Telkom.

1.4 Batasan Masalah

Dalam aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah yang harus diperjelas, yakni.

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan dengan cara akses internet yaitu dengan *wifi* atau paket data.
2. Aplikasi ini hanya dapat mengunggah video yang durasinya maksimal 20 MB.
3. Sosial media yang dapat terhubung dengan aplikasi ini adalah *facebook* dan *twitter*.

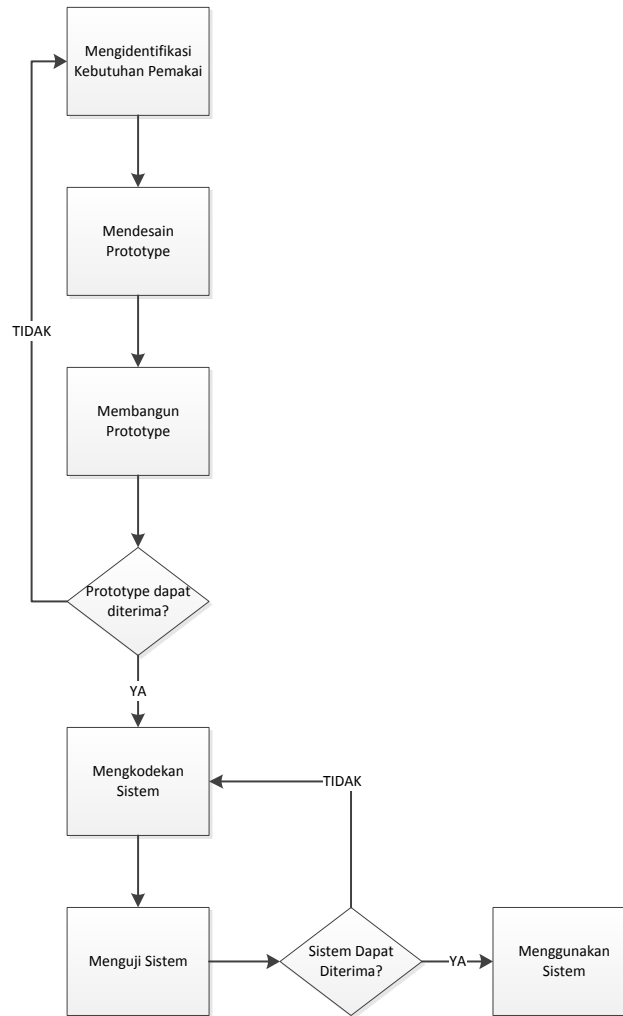
4. Aplikasi ini bisa digunakan di android minimal versi 3.0 (*Honeycomb*).
5. Pengguna hanya dapat login menggunakan email yang telah didaftarkan.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Album Digital Berbasis *Social Network* Pada Android Di Universitas Telkom atau disebut dengan Aplikasi Bundle Of Joy merupakan layanan aplikasi yang digunakan sebagai media *sharing* foto dan video mengenai berita seputar Kampus Universitas Telkom menggunakan *device* android yang dimiliki. Pengguna aplikasi ini terdiri dari mahasiswa, dosen, dan pegawai. Aplikasi Album Digital mempunyai beberapa fitur utama, diantaranya *upload* foto dan video, mengelola album digital, dan *share* ke *social network facebook* dan *twitter*. Pengguna dapat mendapatkan akun album digital dengan cara melakukan registrasi terlebih dahulu menggunakan email. Email tersebut nantinya digunakan untuk login ke aplikasi. Pengguna yang telah terdaftar dapat menggunakan semua fitur yang tersedia.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan proyek akhir yang digunakan adalah dengan model *prototype*, yaitu suatu model pengerjaan dalam pengembangan yang menggunakan pendataan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Mengingat kebanyakan pengguna mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi sistem berakibat bahwa pemakai tidak begitu paham sampai pengujian dilakukan. Selain itu, model *prototype* membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi. Adapun tahap – tahap pemodelan *prototype* adalah sebagai berikut [9] :



Gambar 1-1 Rapid Throwaway Prototyping

1. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini mengidentifikasi kebutuhan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi album digital berbasis *social network* pada android. Proses identifikasi kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami oleh *user*.

2. Desain

Mendesain adalah tahap dimana sebuah proses yang fokus kepada desain pembuatan aplikasi album digital berbasis *social network* android termasuk membuat *flowmap* diagram aplikasi dari aplikasi, *Use Case*, *activity diagram*, ERD serta *mockup* dan atau *storyboard* dari sistem yang akan dibuat.

3. Pembangunan Prototype

Setelah desain dibuat dan dianggap layak untuk dilanjutkan, maka aktifitas selanjutnya adalah membuat *prototype* dari aplikasi album digital berbasis *social network* pada android. *Prototype* adalah *sample* dari keseluruhan aplikasi yang sedang dibuat. *Prototype* ini mengadopsi fungsi – fungsi utama dari aplikasi itu sendiri, namun masih sebatas pengembangan dan dalam tahap pengujian.

4. Pengkodean Sistem

Setelah perancangan sistem telah diterima, tahapan selanjutnya adalah menerjemahkan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman java dan basis data menggunakan MySQL.

5. Pengujian

Setelah program yang dibuat telah selesai, maka program tersebut harus diuji untuk untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sudah sesuai dengan kebutuhan.

6. Implementasi

Implementasi ini dilakukan hingga terbentuk sebuah aplikasi *full* yang mencakup semua fungsi – fungsi yang dijabarkan dalam proses identifikasi kebutuhan dan desain.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1-1 Tabel Pengerjaan

No.	Jenis Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																			
		Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan	■	■	■																	
2	Desain				■	■	■														
3	Pembangunan Prototype							■	■	■											
4	Pengkodean Sistem											■	■	■	■	■	■	■	■	■	
5	Pengujian Sistem																			■	■
6	Implementasi Sistem																			■	■
7	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■