

APLIKASI ALBUM DIGITAL BERBASIS SOCIAL NETWORK PADA ANDROID DI UNIVERSITAS TELKOM

Diah Ayu Savitri¹, Toufan Diansyah Tambunan², Elis Hernawati³

¹²³Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹dyahsavitrii@gmail.com, ²tambunan@tass.telkomuniversity.ac.id,

³elishernawati@gmail.com

Abstrak

Tidak selamanya proses sosialisasi dengan orang lain dilakukan secara langsung dengan bertatap muka, tetapi bisa dilakukan melalui media sosial. Media sosial saat ini sudah menjadi identitas setiap orang. Hampir semua kalangan memiliki akun media sosial, terlebih lagi di kalangan instansi yang mempunyai *basic* teknologi. Seakan – akan sudah menjadi keharusan ketika mahasiswa, dosen, dan pegawai dapat saling berinteraksi satu sama lain di media sosial. Interaksi yang tercipta bukan hanya saling mengobrol di aplikasi *chatting*, bisa juga saling memberikan *like* dan komentar. Dengan berlandaskan hal itulah maka dibangun sebuah Aplikasi Album Digital Berbasis Social Network Pada Android Di Universitas Telkom. Aplikasi ini dibangun dengan metode *prototype* dengan tujuan dapat merangkum sekumpulan foto menjadi sebuah album dalam bentuk digital nantinya dapat dibagikan ke sosial media lain. Fitur yang disuguhkan aplikasi ini sedikit berbeda dengan aplikasi album digital yang lain. Halaman untuk melihat foto di aplikasi ini terlihat lebih interaktif.

Kata kunci: Aplikasi, Album Digital, Social Network, Android.

Abstarct

Not always the process of socialization with other people directly face to face, but it can be through by social media. Today social media has become the identity of everyone. Almost all people have social media accounts, especially among agencies that have the basic technology. As if would have become a necessity when students, lecturer, and employe of university can interact with each other in social media. Interactions are created not only chatting in a chat application, also it could give like and comment with each other. Because of that, then built an Application Of Based Social Network On Android At Telkom University. This application is built with a prototype method with the aim to summarize a set of photos into an album in digital form can then be distributed to other social media. Features presented this application is slightly different from that of other applications of digital albums. Page to see the photos in this application looks more interactive.

Keywords: Application, Digital Album, Social Network, Android.

1. Pendahuluan

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.

Karena 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.

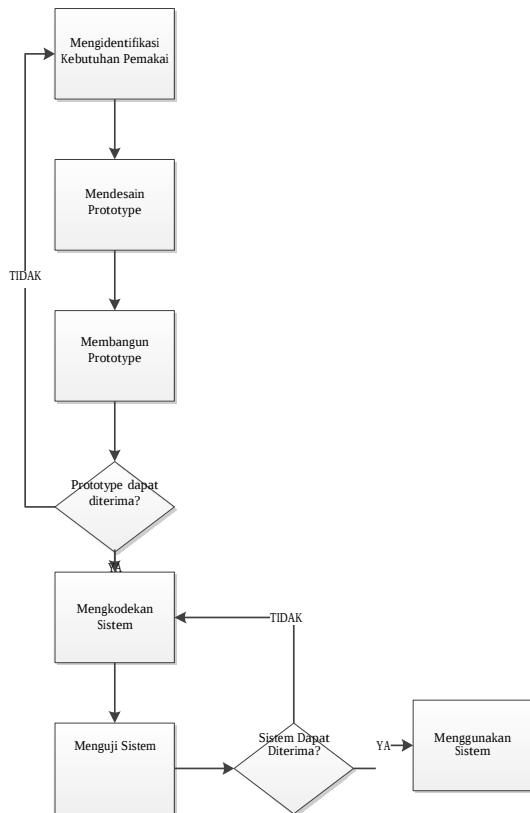
Oleh karena itu muncul lah suatu ide yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, yaitu aplikasi album digital berbasis *social network* pada android.

2. Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah.

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

6. Metode Pengerjaan



Gambar 6-1 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 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.

7. Analisis

7.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras Pengembangan aplikasi

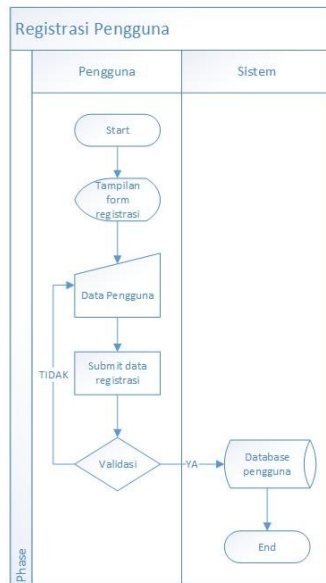
Perangkat	Spesifikasi
Notebook	
RAM	2 GB
Processor	Intel® Core™ i3-2370M CPU @ 2.40GHz Processor
Harddisk	300 GB
Handphone	
RAM	2 GB
Processor	Android 4.4 (KitKat)
Storage	16 GB (Internal)
Kamera	13 MP, 5 MP

7.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

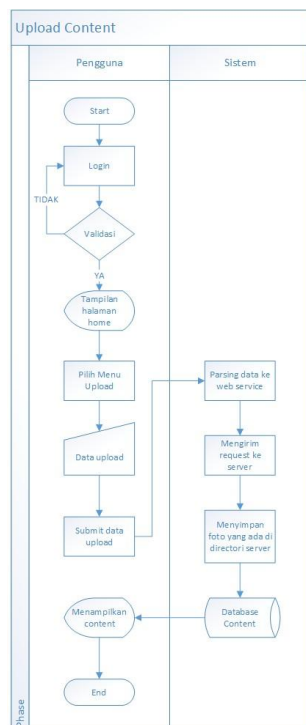
Tabel 2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat lunak pengembangan aplikasi

Perangkat	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 7 Professional
Web Browser	Chrome
Web Server	Apache
UML Design	Ms. Visio 2013, Astah Community
Editor Code	Eclipse Luna, Notepad++
Basis Data	MySQL
SDK	Android SDK Build-tools 23.0.0_rc2, Android SDK Platform tools
Emulator	Emulator Samsung Galaxy A5
Dokumentasi	Ms. Word 2013

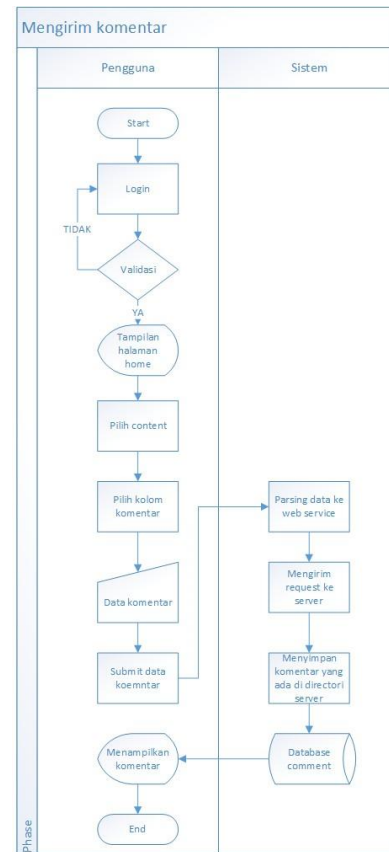
7.3 Flowmap Usulan



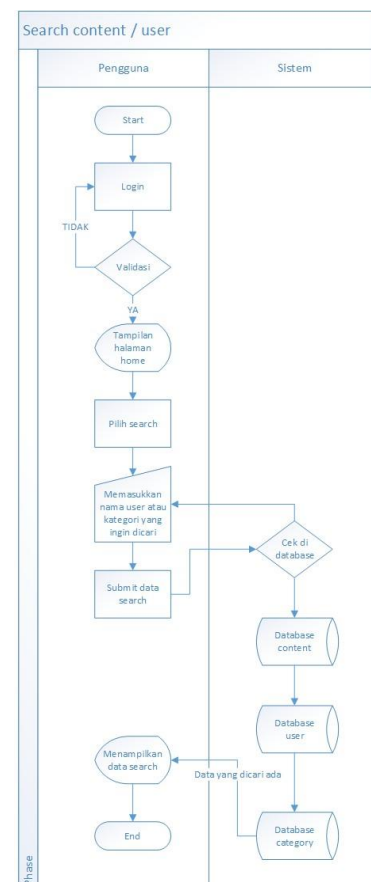
Gambar 7-1 Flowmap Registrasi



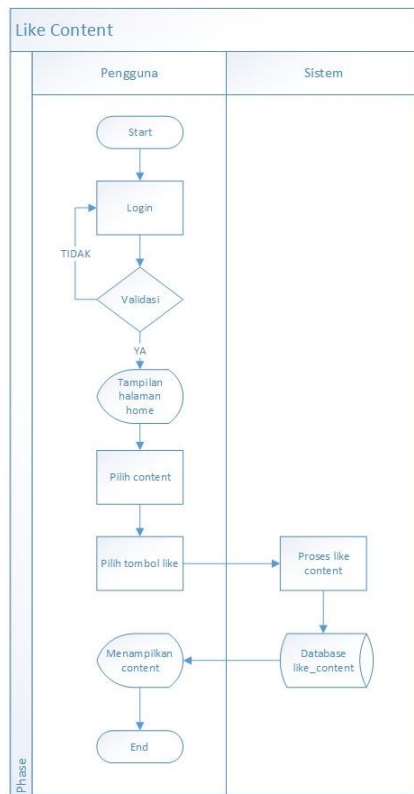
Gambar 7-2 Flowmap Upload Content



Gambar 7-3 Flowmap Komentar



Gambar 7-4 Flowmap Search Content / User

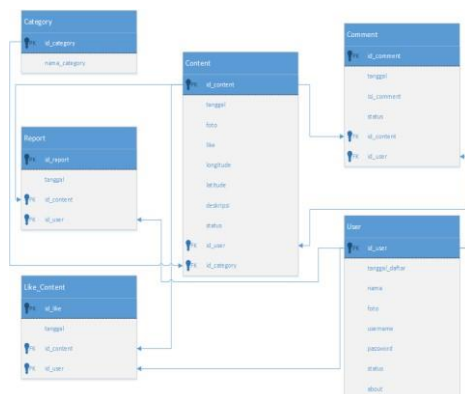


Gambar 7-5 Flowmap Like Content

7.4 Entity Relationship Diagram

Gambar 7-6 ERD

7.5 Skema Relasi



Gambar 7-7 Skema Relasi

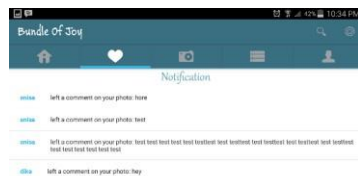
8. Tampilan Antarmuka



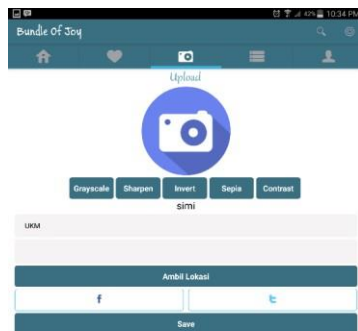
Gambar 8-1 Halaman Login



Gambar 8-2 Halaman Home



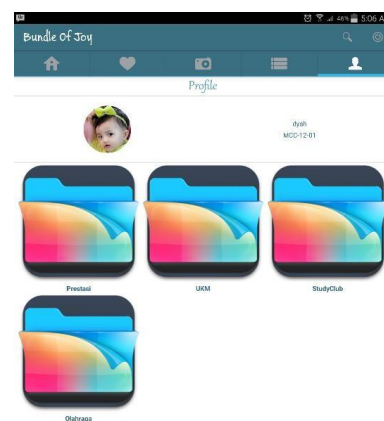
Gambar 8-3 Halaman Notifikasi



Gambar 8-4 Halaman Upload



Gambar 8-5 Halaman Kategori



Gambar 8-6 Halaman Profil

9. Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan analisis kebutuhan, desain, perancangan kode program dan pengujian terhadap aplikasi, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa aplikasi berbasis android mampu,

1. Menjadi media *sharing* foto dan video dalam ruang lingkup Telkom University.
2. Menjadi media untuk mengetahui informasi terkini seputar kampus Telkom University.
3. Menjadi media untuk berkomunikasi di *social media* antar civitas akademik Telkom University.

10. Daftar Pustaka

- [1] D.P.d.K.R. Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Amani, 1998.
- [2] J. Hartono, *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: ANDI, 1999.
- [3] C. Woodford, *Digital Technology*. London: Evan Brother Limited, 2006.
- [4] T. Kelsey, *Social Networking Spaces : From Facebook to Twitter and Everything In Between*. United States of America : Apress, 2010.
- [5] N. H. Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA, 2011.
- [6] I. Rickyanto, *Dasar Pemrograman Objek Dengan Java 2 (JDK 1.4)*. Yogyakarta: ANDI, 2011.
- [7] M. R. Arief, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi, 2011.
- [8] MADCOMS, *Menguasai XHTML, CSS, PHP, dan MYSQL melalui Dreamweaver*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- [9] A. Agung Yulianto, I. Gartina, R. Astuti, S. Dewi, S. Komala Sari, and W. Witanti, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Bandung: Politeknik Telkom, 2009.
- [10] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: INFORMATIKA, 2013.
- [11] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [12] S.T. Suryatiningsih dan S.T. Wardani Muhamad, *Web Programming*. Bandung : Telkom Polytechnic, 2009.
- [13] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku satu)*, Yogyakarta, 2002.
- [14] Janssen, C. (2010). User Acceptance Testing (UAT). Retrieved September 28, 2015, [www.technopedia.com: http://www.technopedia.com/definition/3887/user-acceptance-testing-uat](http://www.technopedia.com/definition/3887/user-acceptance-testing-uat).

