

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia perkembangan media komunikasi *Mobile Chat Messenger* cukup pesat, berdasarkan survei DailySocial.id sebuah media teknologi yang berfokus pada informasi, opini dan *discovery*. Survei dengan tema *Mobile Instant Messaging 2017* yang dilaksanakan pada awal Agustus 2017 dipaparkan bahwasanya dari 1022 responden. 97.24% responden survei menyatakan pernah menggunakan Whatsapp, dan 61,81% mengatakan bahwa Whatsapp adalah aplikasi *instant messaging* yang paling sering mereka gunakan, selanjutnya jumlah responden yang memisahkan penggunaan *chat apps* berdasarkan jenis komunikasi (untuk pekerjaan atau untuk keluarga) sebesar 40.19%, hanya lebih sedikit dari yang tidak memisahkan (59.81%) kemudian cukup banyak responden (90.48%) yang setuju bahwa kita membutuhkan sebuah *chat apps* yang khusus dibuat dan dikelola oleh perusahaan Indonesia [1].

Di dunia pendidikan sendiri, khususnya perkuliahan penggunaan *Mobile Chat Messenger* sangat membantu proses koordinasi antara dosen dan mahasiswa maupun satuan unit lainnya seperti antara dosen dan dosen, dosen dan asprak, asprak dan asprak, asprak dan mahasiswa serta mahasiswa dan mahasiswa, dalam proses koordinasi yang berlangsung ini diperlukan bentuk koordinasi dengan sistem *realtime* sehingga pesan ataupun informasi yang ingin disampaikan dapat tersalurkan secara langsung tanpa harus menunggu rentan waktu tertentu.

Akan tetapi ada permasalahan yang muncul ketika *Mobile Chat Messenger* ini digunakan dalam perkuliahan, yaitu di awal perkuliahan para dosen dan mahasiswa dan satuan unit lainnya setidaknya harus membuat sebuah grup untuk koordinasi antara dosen dan kelas yang diampu, lalu dosen atau mahasiswa harus saling memiliki masing-masing kontak agar dapat berkomunikasi, serta penggunaan *Mobile Chat Messenger* belum mampu untuk memisahkan jenis komunikasi antara kepentingan pribadi dan pekerjaan.

Dari permasalahan tersebut maka dibangun “Tel-Me : aplikasi pesan untuk koordinasi perkuliahan”, untuk membantu koordinasi dalam sistem perkuliahan tanpa harus saling memiliki kontak namun cukup dengan penggunaan nama, nim dan nip sebagai syarat untuk dapat berkomunikasi sekaligus menjawab kebutuhan pengguna berdasarkan survei diatas guna mengklasifikasikan penggunaan *chat apps* dengan

berpatok pada jenis komunikasi yang diinginkan yaitu pendidikan, serta menjawab pula kebutuhan pengguna berupa chat apps yang dibuat dan dikelola khusus oleh pemuda Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membangun aplikasi pesan yang dapat membantu koordinasi proses perkuliahan?
- b. Bagaimana membuat aplikasi pesan yang mempermudah civitas akademika D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi dalam pengaksesannya?

1.3 Batasan Permasalahan

Pembuatan sistem dalam proyek akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Aplikasi pesan untuk koordinasi perkuliahan ditujukan untuk civitas akademika program studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Telkom University.
- b. Data pengguna berupa nama, nim/nip, mata kuliah dan jadwal perkuliahan harus diimpor terlebih dahulu.
- c. Penerapan pada *smartphone* Android minimal API 21 (Lollipop).
- d. Penggunaan aplikasi harus terhubung ke Internet.
- e. Aplikasi hanya dapat mengirimkan pesan berupa teks ekstensi .txt, gambar ekstensi .jpg atau .png dan dokumen ekstensi .pdf.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membangun aplikasi pesan yang dapat membantu koordinasi dalam proses perkuliahan dengan kontak dan grup otomatis.
- b. Membuat aplikasi pesan yang memudahkan pengguna tanpa harus melakukan registrasi terlebih dahulu dalam pengaksesannya.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

- a. Studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan lain-lain. Selain itu mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.
- b. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data
Melakukan pencarian data-data yang dapat mendukung penyelesaian tugas akhir.
- c. Tahap Perancangan Sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang user interface, database, program, multimedia, poster, video, dll.
- d. Tahap Implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat.
- e. Tahap Pengujian dan Analisis
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.
- f. Tahap Pembuatan Laporan
Membuat laporan tugas akhir yang berbentuk buku, dengan berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas tim proyek :

a. Moch Daffa Juliano Fahrillah

Peran : Programmer dan Analisis

Tanggung Jawab :

- Back end developer
- Implementasi penggunaan skema *database*
- Membuat *Prototype*
- Pembuatan buku

b. Huznul Abdi

Peran : Programmer dan Desain

Tanggung Jawab :

- Front end developer
- Membuat desain aplikasi
- Pembuatan poster dan video
- Pembuatan buku