

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut istilah ahli ilmu komunikasi, *chatting* merupakan suatu konsep yang multi makna. Makna komunikasi dapat dibedakan berdasarkan komunikasi sebagai proses sosial komunikasi pada makna ini ada dalam konteks ilmu sosial. Dimana para ahli ilmu sosial melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang secara umum memfokuskan pada kegiatan manusia dan kaitan pesan dengan perilaku (Anwar, 1988).

Pada umumnya *chatting* didefinisikan dengan aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dengan memakai aplikasi dan jaringan internet. Definisi lain dari *chatting* yaitu program yang menggunakan sambungan internet untuk saling bertukar pesan antara dua orang atau lebih. *Chatting* adalah salah satu bentuk komunikasi yang efektif dan efisien. Sekarang aplikasi *chatting* semakin berkembang dan maju. Karena selain dapat mengirimkan pesan teks, juga dapat mengirimkan *emoticon*, pesan suara, pesan animasi, sampai dengan mengirim file video, dokumen dan lain sebagainya.

Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat. Salah satunya *smartphone* yang sekarang telah menggunakan sistem operasi layaknya pada komputer, *smartphone* pun dapat diinstall berbagai macam aplikasi yang diinginkan. Android sebagai sistem operasi berbasis linux yang dapat digunakan diberbagai perangkat *mobile*. Hingga saat ini android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya diantaranya aplikasi-aplikasi *chatting* seperti aplikasi whatsapp, aplikasi line, aplikasi messenger, aplikasi skype, dan sebagainya.

Dari beberapa aplikasi *chatting* yang sudah ada mempunyai beberapa kekurangan di antaranya yaitu hanya bisa menambahkan teman dengan menyimpan nomor telepon dari *user* lain dan *user* bisa menerima pesan tanpa mengenal siapa pengirimnya seperti pada aplikasi Whatsapp; ketergantungan aplikasi satu dengan yang lainnya sehingga jika *user* hanya meng-*install* satu aplikasi maka aplikasi lainnya tidak bisa digunakan seperti aplikasi Messenger dengan aplikasi Facebook, juga pada aplikasi Messenger *user* tidak bisa menambahkan dan menghapus pertemanan karena hal tersebut hanya bisa dilakukan pada aplikasi Facebook, dan *user* hanya bisa mengirim pesan kepada *user* lain yang sudah menjadi teman pada aplikasi Facebook.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis bertujuan untuk mengembangkan “APLIKASI *CHATTING* BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FIREBASE SEBAGAI BaaS (*BACKEND as a SERVICE*)”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka penulis menyimpulkan permasalahan sebagai berikut:

1. Pada aplikasi yang sudah ada, pemilik akun hanya dapat melihat akun pengguna lain yang sudah menjadi teman.
2. Pada aplikasi yang sudah ada, adanya ketergantungan aplikasi satu dengan aplikasi yang lainnya.
3. Pemilik akun hanya bisa menambahkan teman dengan mencari *user-id* atau dengan menambahkan nomor telepon.
4. Pemilik akun bisa menerima pesan dari akun lain yang tidak di kenal.
5. Pemilik akun hanya bisa memblokir akun lain yang mengganggu tanpa bisa menghapus pertemanan.

Setelah merujuk pada kesimpulan masalah yang ada, pada penelitian penulisan skripsi ini penulis merumuskan masalah yaitu: bagaimana membangun aplikasi *chatting* NgobrolYuk! yang *user-friendly* berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Dalam aplikasi ini terdapat beberapa batasan-batasan masalah yang harus diperjelas agar tidak terjadi kekeliruan dari tujuan yang sudah ada.

Batasan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. *User* belum bisa mendapatkan notifikasi pesan masuk baru.
2. *User* belum bisa membuka halaman *request friend* dari notifikasi *request friend* yang *user* terima.
3. *User* hanya bisa mengirim dan menerima pesan teks dan gambar.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi *chatting* berbasis android yang dapat memudahkan setiap pengguna dalam mencari teman untuk berkomunikasi.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi ini yaitu:

1. Sebagai alat untuk menjalin komunikasi yang cepat, mudah dan efisien.
2. Memiliki kesempatan untuk memiliki atau memperoleh banyak teman. Selain itu, dapat digunakan untuk menambah jaringan kepada orang lain.
3. menjadi sarana untuk berlatih mengungkapkan pendapat. Sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri jika berbicara dengan orang lain.
4. Dapat digunakan sebagai sebuah forum untuk memecahkan sebuah masalah individu atau kelompok dimana individu atau kelompok tersebut tidak dapat bertemu secara langsung di suatu tempat nyata.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, untuk mempermudah dalam hal penyusunan, penulis membaginya dalam beberapa bab. Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I berisikan tentang pelaksanaan penelitian secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan, yaitu mulai dari penjelasan penelitian terdahulu dan aplikasi sejenis yang sudah ada, penjelasan tentang teori yang digunakan dalam membangun aplikasi hingga basis data yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III membahas mengenai metode penelitian yang berisi mengenai sumber dan jenis data yang akan digunakan penulisan untuk melakukan penelitian. Selain itu terdapat juga rancangan antar muka untuk aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan mengenai hasil pembuatan aplikasi *chatting* NgobrolYuk!.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan dari hasil penelitian yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN