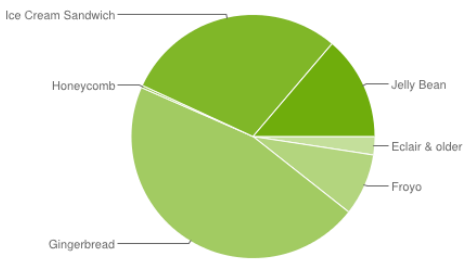
BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi *mobile* saat ini sudah menjadi suatu hal yang sangat melekat dengan kehidupan manusia, salah satu yang sangat terlihat adalah penggunaan perangkat *handphone*. *Handphone* disadari menjadi suatu alat pemenuh kebutuhan komunikasi manusia modern, terutama masyarakat kota. Selain *handphone*, terdapat juga beberapa perangkat *mobile* yang sangat sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti GPS *navigator* dan *Tablet.*

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux. Penggunaan Android tidak lagi terbatas pada perangkat *handphone* dan *tablet*, tapi juga, GPS *navigator* ,lemari pendingin, sampai kamera professional. Didalam web yang disediakan bagi Android *developer,*disebutkan bahwa jutaan perangkat di 190 negara telah menggunakan Android, didukung lebih dari 300 *hardware, software,* dan *carrier partners.* Setiap harinya, lebih dari 1 juta perangkat Android baru, diaktifkan di seluruh dunia. Android telah mempunyai 7 versi sejak pertama kali dirilis. Berikut adalah data versi-versi android yang mengakses Google Play selama 14 hari, yang berakhir pada 4 Februari 2013 :



Gambar 1.1 : Data yang dikumpulkan selama periode 14 hari yang berakhir pada 4 februari 2013.

Version	Codename	API	Distribution
1.6	Donut	4	0.2%
2.1	Eclair	7	2.2%
2.2	Froyo	8	8.1%
2.3 - 2.3.2	Gingerbread	9	0.2%
2.3.3 - 2.3.7		10	45.4%
3.1	Honeycomb	12	0.3%
3.2		13	1.0%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	29.0%
4.1	Jelly Bean	16	12.2%
4.2		17	1.4%

Tabel 1.1 Data yang dikumpulkan selama periode 14 hari yang berakhir pada 4 februari 2013.

Sumber : http://developer.android.com/about/dashboards/index.html. Diakses tanggal 18 Februari 2013

Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa

berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan. *Finger Painting* (Lukisan Jari) merupakan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan pada Android. *Finger Painting*, seperti namanya, merupakan kegiatan melukis/menggambar pada perangkat Android, yang dilengkapi dengan layar sentuh. Tidak terbatas dengan penggunaan jari, kadang *stylus* menjadi pilihan saat menggambar diperangkat android. Proses melukis di perangkat elektronik ini menghasilkan karya digital yang disebut *digital illustration.*

Semua manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi, demi keberlangsungan hidupnya. Secara psikologis (Knapp:2008), terlibat dan melibatkan (*inclusion*), disukai dan menyukai (*affection*), diketahui dan mengetahui, dihargai dan menghargai, berkreasi dan berimajinasi termasuk dari beberapa kebutuhan dasar manusia. Sebagian besar dari kebutuhan-kebutuhan ini mengharuskan satu manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Kebutuhan-kebutuhan ini harus dipenuhi dalam porsi yang cukup, berlebihan atau kekurangan dalam pemenuhan kebutuhan dilaporkan dapat menggangu kesehatan jasmani, bahkan kematian.

Teknologi sekarang ini, telah menjadi suatu alat untuk membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam memenuhi kebutuhan manusia diatas, adalah penggunaan telepon genggam dalam mengakses jejaring sosial melalui aplikasi-aplikasi yang di-*install* diperangkat *smartphone*.

Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dll. Pada saat ini, terdapat beberapa jejaring sosial yang terkenal, seperti Facebook, Twitter, Path, Soundcloud dan lain-lain. Setiap jejaring sosial mempunyai keunikan tersendiri yang membedakannya dari jejaring sosial lain. Contohnya Twitter hanya memperbolehkan *tweet* sebanyak 140 karakter saja, Soundcloud adalah jejaring sosial yang berfokus pada suara, dan Path mempunyai kebijakan untuk membatasi jumlah teman yang bisa tersambung.

Banyak aplikasi android yang dibangun untuk melukis dengan perangkat Android, seperti Sketchbook, Picasso, dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi ini hanya berfokus pada pembuatan gambar. Walau beberapa diantaranya mampu membagikan ke jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter, tapi belum ada aplikasi yang menyediakan layanan jejaring sosial untuk berbagi, yang berfokus pada *digital illustration*, sehingga ilustrasi-ilustrasi ilustrator bisa dilihat dan diapresiasi oleh pengguna lain. Seperti dijelaskan diatas, ilustrator juga manusia yang kebutuhannya untuk diketahui dan mengetahui, dihargai dan menghargai, berkreasi dan berimajinasi, harus terpenuhi.

Berdasarkan pemaparan diatas, belum ada jejaring sosial khusus ilustrasi digital, yang mampu membantu ilustrator-ilustrator memenuhi kebutuhannya sebagai manusia. Maka diperlukannya suatu penelitian dan tindakan yang lebih lanjut, bagaimana membangun suatu jejaring sosial yang berfokus tentang ilustrasi

digital. Oleh karena itu penyusun membuat judul **Pembuatan Aplikasi Jejaring Sosial *Digital Illustration* Berbasis Android.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Tercampur aduknya hasil karya pengguna yang berbentuk gambar dengan konten lain , di jejaring sosial-jejaring sosial yang ada.
2. Belum adanya jejaring sosial khusus *digital illustration*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi jejaring sosial *digital illustration* serta web application sebagai pendukungnya.
2. Bagaimana pengujian aplikasi jejaring sosial *digital illustration* serta web application sebagai pendukungnya.
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi jejaring sosial *digital illustration* serta web application sebagai pendukungnya.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun suatu aplikasi yang bisa menciptakan interaksi dari kegiatan berbagi ilustrasi oleh pengguna-pengguna.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Menghasilkan *digital illustration* dan berbagi di perangkat android.
2. Berinteraksi dengan *digital illustration* milik orang lain.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian yang digunakan dlama penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis. Adapaun kegunaan penelitiian yang akan digunakan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis :

1. Memberikan media tambahan untuk melukis.
2. Memberikan wadah apresiasi untuk *digital illustration*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat memnberikan manfaat bagi diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang informatika khususnya tentang teknologi *mobile*.

2. Bagi Peneliti Lain

   Sebagai acuan dan tambahan kepustakaan bagi peneliti lain bagaimana pembuatan aplikasi pada sistem operasi Android.

3. Bagi Penyusun

   Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat aplikasi pada sistem informasi Android.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam membangun aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi diperuntukan untuk Android versi 4.0 atau lebih.

2. Aplikasi diperuntukan untuk perangkat yang dilengkapi layar sentuh dan behubungan dengan internet.
3. Aplikasi ini akan mampu membuat, mengirimkan, dan menampilkan ilustrasi-ilustrasi.
4. Penelitian ini berfokus pada fungsionalitas sisi klien, sehingga tidak mencakup fungsionalitas administrasi yang dilakukan dari server.
5. Aplikasi ini dirancang untuk menggunakan koneksi internet, tapi dalam testing dan demo, akan menggunakan koneksi intranet menggunakan wifi.

1.6 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dalam membangun perangkat lunak ini dilakukan selama 3 bulan, dapat dilihat dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Maret 2013				April 2013				Mei 2013				Juni 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
	a.Survey Penelitian																
	b. Studi Kepustakaan																
2	Pembuatan *Sprint Backlog*																
	a. Identifikasi kebutuhan sistem																
3	*Sprint 1* : Pembuatan Database																
	a. Perancangan Database																
	b. Pembuatan Database																
4	Sprint 2 : Web App																
	a. Perancangan Web App																
	b. *Coding* Web App																
	c. Testing Web App & pembuatan *bug list.*																
	d. *Debugging*																

5	Sprint 3 : *Client* Android																
	a.Perancangan *Mock Up*																
	b. Perancangan aplikasi Android																
	c. *Coding* aplikasi Android																
	d. *Testing* dan integrasi antara *Client* Android dan Web App																
	e. *Debugging*																
6	Sprint 4 : *Final Testing*																
	a.*Testing* fitur yang ada di client Android																
	b. *Debugging*																
7	*Production*																
	a. Pembersihan database untuk kebutuhan produksi																
	b. Merapihkan kode untuk kemudahan *maintenance*																