

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan dari laporan “Pengembangan Aplikasi Microblogging Twitter Berbasis Desktop”.

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet sudah merupakan *trend* yang sedang *booming* di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Bahkan sekarang vendor-vendor *handphone* sudah menyertakan aplikasi-aplikasi yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui *internet*.

Berdasarkan data versi situs Sycomos, pengguna Twitter dari negara Asia mencapai 7.74% dari total pengguna Twitter di berbagai belahan dunia. Peringkat pertama pengguna Twitter di Asia diduduki oleh Indonesia dengan 2.34%, diikuti Jepang 1.47% dan India 0.97%.

Perspektif global lebih dari setengahnya berada di AS, disusul Inggris Raya (8.09%), Brazil (6.73%), Kanada (4.36%) dan Australia (2.63%). Data ini berdasarkan hasil analisa terhadap 13 juta pengguna Twitter untuk rentang 16 Oktober 2009 hingga 16 Desember 2009.

Situs comScore melaporkan, total pengguna unik dari Twitter secara global mencapai 60 juta pengguna. Terkait hal itu, Fred Wilson dari Komunitas Twitter berpendapat, "Komunitas Twitter berjumlah 3 kali lipat dari Twitter.com. Komunitas Twitter merujuk pada penggunaan aplikasi diluar Twitter.com seperti Tweetdeck atau Facebook." "Bila Anda berbicara tentang Twitter.com dan Anda berbicara tentang komunitas Twitter. Satu adalah situs dan lainnya merupakan bagian fundamental dari infrastruktur internet, dan nantinya akan berkembang 3.5 kali lipat dari

pencetusnya. Bahkan terus berkembang dan jauh lebih besar," tegasnya kepada Sysomos.com.

Wilson berasumsi keberadaan komunitas Twitter yang mencapai 3 kali lipat dari Twitter.com, atau dengan cakupan data 60 juta pengguna di Twitter.com. Sedangkan jumlah komunitas Twitter bisa mencapai 180 juta pengguna. Bila digabungkan antara Twitter.com dan komunitas Twitter bisa mencapai 240 juta pengguna.

Tabel yang dibuat untuk menggabungkan laporan Sycomos, ComScore dan Komunitas Twitter Fred Wilson, total pengguna Twitter diseluruh dunia mencapai 240 juta pengguna. Indonesia merupakan negara Asia yang memiliki pengguna Twitter aktif sebanyak 5.6 juta pengguna, disusul Jepang (3.5 juta) dan India (2.3 juta).

Malaysia yang merupakan negara dengan jumlah pengguna Twitter terbesar ke 6 di dunia hanya mencatat jumlah pengguna sebanyak 1.1 juta pengguna. Jadi, total pengguna Twitter aktif di Asia mencapai 18.6 juta pengguna. (www.republika.co.id, 2010)

Kelebihan:

- a. Mudah dinavigasi dan memperbarui, "*link to*" dan mempromosikan apapun.
- b. Menjangkau lebih luas tidak hanya antara teman.
- c. Satu *feed* untuk semua pengguna dan siapa pun dapat mengikuti orang lain kecuali diblokir.
- d. Alat komunikasi yang murni dan cepat tanggap.
- e. Sangat interaktif, *extensible messaging platform* dengan *Appllication Programming Interface(API)* terbuka.
- f. Potensi periklanan di masa mendatang atau perusahaan berbasis langganan.

Kelemahan:

- a. Kemampuan terbatas: menemukan orang-orang, mengirim pesan singkat, balasan langsung.
- b. Dibatasi sampai 140 karakter per *update*.
- c. Tidak semua orang menemukan manfaat langsungnya.
- d. Lebih menekankan pada penghitungan *follower*.
- e. Mudah disalahgunakan untuk *spam* dan meningkatkan tingkat kebisingan.

1.2 Rumusan Masalah

Aplikasi ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang mempermudah jalur komunikasi di dalam Twitter.
2. Bagaimana caranya agar pengguna Twitter dapat melakukan aktifitas mereka tanpa membuka *browser*.
3. Bagaimana caranya mempermudah pengguna Twitter untuk melakukan aktifitas mereka dalam menggunakan Twitter.
4. Bagaimana membangun aplikasi yang menarik untuk pengguna.
5. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu *user* untuk mengirim pesan dalam bahasa asing.
6. Bagaimana membangun aplikasi yang kerahasiaan datanya dapat terjaga.
7. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk membuat perencanaan.
8. Bagaimana membangun aplikasi yang membantu pengguna mengirim pesan *sewaktu* berhalangan.
9. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat menampilkan peta lokasi.

1.3 Tujuan Pembahasan

Aplikasi ini memiliki tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Mempelajari dan mengetahui jalur komunikasi dalam Twitter sehingga dapat membangun aplikasi yang memudahkan komunikasi dalam Twitter.
2. Membuat aplikasi *desktop* yang terkoneksi langsung dengan Twitter
3. Membuat aplikasi yang memberikan fitur-fitur untuk mempermudah aktifitas *user* dalam menggunakan Twitter.
4. Membuat aplikasi dengan fitur tambahan yang unik dan berguna.
5. Membuat aplikasi yang dapat melakukan *translate* pesan.
6. Membuat aplikasi yang dapat menyimpan data rahasia pengguna.
7. Membuat aplikasi untuk melakukan *reminder* atau *memo*.
8. Membuat aplikasi yang dapat mengirimkan pesan sesuai dengan tanggal dan waktu yang diinginkan oleh pengguna.
9. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan peta dari suatu lokasi.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan koneksi *internet* yang baik.
2. Aplikasi ini dijalankan untuk 1 *user* dalam 1 komputer.
3. Maksimal API *request* adalah 100 *request* per jam.
4. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi Windows XP atau lebih baru.
5. Memerlukan .NET Framework 3.5.
6. Pengiriman pesan secara otomatis melalui *scheduling* memerlukan komputer yang selalu hidup atau hidup pada *event* tersebut.
7. Pengiriman pesan secara otomatis dapat dikirim jika tanggal atau waktu lebih dari waktu sekarang.
8. Fitur map menggunakan API dan aplikasi yang sudah tersedia.
9. API hanya dapat menampilkan 20 *user* dalam 1 kali pencarian.
10. API hanya menampilkan 20 status terbaru.
11. *Error* dapat terjadi kapan pun tergantung koneksi dari Twitter.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, batasan masalah, sistematika pembahasan, dan waktu pengerjaan aplikasi.

BAB 2 Dasar Teori

Membahas tentang berbagai landasan teori yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi.

BAB 3 Analisa dan Pemodelan

Membahas tentang analisa permasalahan yang ada dan solusi yang dapat dibuat untuk menyelesaikan masalah yang tersebut.

BAB 4 Perancangan dan Implementasi

Membahas tentang pembuatan (coding) dan pengimplementasian program aplikasi yang dikerjakan.

BAB 5 Pengujian

Membahas tentang hasil pengujian dari aplikasi yang telah selesai dikerjakan.

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Membahas kesimpulan tentang masalah yang ada dan keberhasilan solusi yang dibuat untuk memecahkan masalah tersebut, dan juga meminta saran kepada pembaca untuk kekurangan yang ada dan untuk pengembangan lebih lanjut.