

BAB I PERSYARATAN PRODUK

Bab ini akan membahas mengenai perspektif global tentang produk perangkat lunak yang dibuat, dalam hal ini adalah perangkat *Java Mobile PLURK*. Perspektif global tersebut meliputi fungsi dan tujuan produk, *user* dan bagaimana ruang lingkup serta batasan pembuatan produk perangkat lunak.

I.1 Pendahuluan

Plurk adalah layanan jejaring sosial dan mikroblog gratis yang mengizinkan pengguna mengirim dan menerima status berupa kata atau kalimat (dikenal sebagai plurk) melalui antarmuka web atau cara lain, dengan panjang karakter maksimum 140 karakter. Status akan ditampilkan pada halaman web pengguna menggunakan garis waktu yang menampilkan semua pembaruan yang diterima dengan urutan kronologis, dan selanjutnya disampaikan ke pengguna lain yang masuk. Pengguna dapat menanggapi pembaruan pengguna lain dari garis waktu mereka melalui situs web Plurk.com, pengirim pesan instan, atau pesan singkat.

Plurk sendiri sudah membuat *Plurk* versi *Mobile* namun karena ketidakpuasan pengguna terhadap aplikasi versi *mobile* yang disediakan oleh *Plurk* tersebut maka penulis bersama dengan seorang teman (Petra Novandi Barus) yang sebelumnya juga telah membuat aplikasi *Java Mobile Plurk* berusaha mengembangkan aplikasi ini agar hasilnya lebih maksimal. Ketidakpuasan tersebut dapat dilihat dari banyaknya pengguna *Plurk* yang berusaha mengembangkan *Plurk* versi *Mobile* dengan bentuk dan menu tampilan yang berbeda dengan *Plurk Mobile* asli tetapi tetap mengacu pada API *Plurk*-nya. Selain itu *Plurk* versi *Mobile* ini dibuat untuk peningkatan fungsionalitas menu oleh pengguna. Pengembangan aplikasi lebih mudah karena *Plurk* secara resmi membuka API-nya.

I.1.1 Tujuan

Membuat sebuah aplikasi *Java Mobile PLURK* untuk mendukung perkembangan aplikasi *Mobile* yang semakin pesat dan meningkatkan fungsionalitas menu tertentu.

I.1.2 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dalam pembangunan Aplikasi *Java Mobile Plurk* adalah dapat menampilkan semua *plurk (All Plurk)*, menampilkan *plurk* sendiri (*Mine*), menampilkan *unread*, menampilkan *responded*.

I.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Sebagai kata benda, *plurk (plüer-kh)* - adalah website nyaman yang memperbolehkan anda untuk menunjukkan peristiwa yang membuat hidup anda bagaikan daging yang enak dan gampang untuk dicerna. Rendah lemak 5 kalori pada setiap pelayanannya, mempunyai manfaat yang banyak. Sedangkan sebagai kata kerja, *plurk (plüer-kh)* - Untuk mencatat segala peristiwa yang anda lakukan, kumpulan tindakan, buku cerita, pesona hidup. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Plurk>).

Mobile berarti bergerak, tidak tetap ditempat. (Kamus Komputer dan Teknologi Informasi: Learning.Retrieved Januari 1,2010, from <http://www.total.or.id/info.php?kk=mobile>).

Jejaring sosial atau jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain-lain. Dalam bentuk yang paling sederhana, suatu jaringan sosial adalah peta semua ikatan yang relevan antar simpul yang dikaji. Jaringan tersebut dapat pula digunakan untuk menentukan modal sosial aktor individu. Konsep ini sering digambarkan dalam diagram jaringan

sosial yang mewujudkan simpul sebagai titik dan ikatan sebagai garis penghubungnya. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Plurk>).

Kronologi adalah istilah yang artinya diambil dari bahasa Yunani *chronos* yang artinya waktu dan *-logi* yang artinya ilmu maka disimpulkan kronologi adalah ilmu yang mempelajari waktu atau sebuah kejadian pada waktu tertentu. Adapun kronologi digunakan dan bermanfaat pada sebuah kejadian baik kriminal maupun nonkriminal. Kronologi sering diajarkan pada badan badan hukum untuk mengetahui kapan dan persisnya suatu kejadian atau tindak pidana terjadi. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Kronologi>).

Mikroblog adalah suatu bentuk blog yang memungkinkan penggunaanya untuk menulis teks pembaharuan singkat yang biasanya kurang dari 200 karakter dan mempublikasikannya, baik untuk dilihat semua orang atau kelompok terbatas yang dipilih oleh pengguna tersebut. Pesan-pesan ini dapat dikirim melalui berbagai cara yaitu melalui SMS, pesan instan, surat elektronik, digital audio atau web. Yang membedakan mikroblog dengan blog lainnya adalah mikroblog memiliki ukuran yang lebih kecil dari ukuran blog sebenarnya. Akan tetapi tujuannya tetap sama yaitu pengguna menulis topik tertentu. Pengguna mikroblog juga dapat memberikan komentar kepada teks pembaharuan yang dibuat oleh pengguna lain dan begitu juga sebaliknya. Mikroblog telah mengalami perkembangan dan menyediakan banyak fasilitas yang bisa pengguna manfaatkan. Fasilitas dari mikroblog antara lain SMS (*Short Message Service*), pesan instan, surat elektronik, digital audio atau web sedangkan contoh dari aplikasinya adalah facebook, twitter, Jaiku, Plurk, Pesan Instant dan lain-lain. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, from <http://id.wikipedia.org/wiki/Mikroblog>).

Garis waktu atau alur waktu adalah suatu representasi kronologis urutan peristiwa atau jadwal aktivitas. Garis waktu dapat dibuat menurut era, abad, tahun, bulan, minggu, hari, dan bahkan jam yang panjangnya dapat bervariasi. Dalam garis waktu, terdapat titik-titik yang mewakili peristiwa-peristiwa penting. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, http://id.wikipedia.org/wiki/Garis_waktu).

Pengirim pesan instan (biasanya disebut dengan IM atau *Instant Messenger* merupakan perangkat lunak yang memfasilitasi pengiriman pesan singkat (*instant messaging*), suatu bentuk komunikasi secara langsung antara dua orang atau lebih menggunakan teks yang diketik. Teks dikirim melalui komputer yang terhubung melalui sebuah jaringan, misalnya Internet. Setelah penggunaan e-mail yang mengubah cara orang berkomunikasi dari cara konvensional untuk mengirimkan surat, teknologi pengiriman pesan singkat (*instant messaging*) diciptakan untuk menutupi kelemahan e-mail yang terkadang kurang cepat dan tidak *real-time*. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: Learning.Retrieved Januari 1,2010, http://id.wikipedia.org/wiki/Pengirim_pesan_instan).

Java ME merupakan Java Mobile, atau biasa dikenal dengan istilah J2ME (Java 2 MicroEdition) merupakan salah satu bagian dari paket pemrograman Java.

LWUIT adalah singkatan dari The Lightweight User Interface Toolkit yang berfungsi sebagai *library* yang terinspirasi dari swing J2SE tetapi dirancang untuk device yang terbatas seperti *handphone*.

JSON merupakan singkatan dari JavaScript Object Notation, merupakan format untuk pertukaran data seperti halnya XML. JSON sangat mudah dimengerti oleh manusia bahkan mesin karena formatnya yang sangat sederhana.

I.1.4 Overview Laporan

Sistem penyajian yang dilakukan dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II SPESIFIKASI PRODUK

Menjelaskan landasan teori apa saja yang digunakan dalam penulisan laporan, menjelaskan persyaratan antarmuka eksternal dan fitur dari produk perangkat lunak.

BAB III DESAIN PERANGKAT LUNAK

Menjelaskan bagaimana program ini dibuat meliputi design, algoritma program serta tahapan perancangan program.

BAB IV PENGEMBANGAN SISTEM

Menjelaskan perencanaan tahap implementasi dan perjalanan tahap implementasi (*coding*).

Bab V TESTING dan EVALUASI SISTEM

Menjelaskan rencana pengujian sistem terimplementasi, perjalanan metodologi pengujian dan evaluasi dari tahapan awal sampai terakhir.

Bab VI KESIMPULAN dan SARAN

Menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari hasil evaluasi, keterkaitan antara saran dengan hasil evaluasi dan rencana perbaikan/implementasi terhadap saran yang diberikan.

Daftar Pustaka

I.2 Gambaran Keseluruhan

I.2.1 Perspektif Produk

Aplikasi *Java Mobile Plurk* merupakan *Plurk.com* versi mobile, namun menu-menu yang disediakan aplikasi ini tidak 100% sama dengan *plurk.com*

yang dijalankan pada browser PC, tetapi jika isi *plurk* dan seluruh aktivitas seperti memberi komentar(*response*) dan mengubah *plurk* pada *JAVA mobile plurk* dilakukan oleh kita, maka perubahan tersebut akan dikirimkan ke *plurk.com*. Setiap orang yang berhak dan dapat mengakses aplikasi ini harus sudah terdaftar sebagai pengguna.

I.2.2 Fungsi Produk

Aplikasi dapat menampilkan menu *All Plurk*, *Mine Plurk*, *Private Plurk*, *Responded Plurk*, membuat *Plurk* baru, membuat *Response* baru, menampilkan waktu berupa hari, tanggal, tahun, jam, menit, detik pada *plurk* yang dipublikasi.

I.2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi ini adalah setiap orang yang mengakses *Plurk* dengan menggunakan *handphone*.

I.2.4 Batasan-Batasan

Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pengguna *handphone* yang terhubung dengan layanan Internet dan berplatform Java.

I.2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Karena perkembangan pengaksesan *Plurk* belakangan ini meningkat tajam apalagi semakin didukung dengan provider *handphone* yang memfasilitasi produknya dengan layanan internet semakin membuat *Plurk* menjadi sebuah aplikasi yang dapat dinikmati semua kalangan tanpa batas ruang dan waktu. Ditambah lagi, aplikasi *Plurk* menyediakan beberapa fitur yang menarik dengan konsep yang lebih baru. Aplikasi *Plurk* ini memudahkan kita dalam mencari teman / menambah teman. Kita tidak harus menghafal alamat email dari teman yang ingin kita *add* tetapi cukup dengan mengetahui nama/inisial dari teman tersebut.

Plurk sendiri sudah mengeluarkan aplikasi ini dalam bentuk *mobile*, hanya saja, banyak penggunanya yang kurang puas dengan aplikasi yang telah dibuat. Oleh sebab itu adalah sangat bermanfaat jika penulis mengembangkan kembali aplikasi tersebut menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

I.2.6 Penundaan Persyaratan

Aplikasi ini tidak menampilkan menu *like*, *Mute* dan *Mark all as read*. *Mark all as read* adalah sebuah fitur yang biasanya ada di versi pc, berfungsi untuk mensetting semua *plurk* menjadi telah terbaca. *Mute* adalah fasilitas untuk mematikan komentar dalam postingan seseorang.