

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi kini sudah menjadi hal yang mudah walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Dengan internet seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia. Layanan komunikasi yang ditawarkan internet antara lain *email* dan *instant messaging*(IM). *Email* merupakan layanan pengiriman pesan dan file yang sangat populer tapi karena ketidak-*realtime*-annya membuat solusi kurang cocok untuk orang yang membutuhkan informasi yang *realtime*. *Instant messaging*(IM) dianggap solusi yang cocok karena IM dapat menyampaikan pesan secara *realtime*. Sekarang ini aplikasi IM yang populer dikalangan pengguna internet adalah ICQ, Yahoo! Messenger, MSN Messenger dan AOL namun arsitektur yang dikembangkan tertutup dan memiliki protokol yang berbeda tanpa adanya standardisasi yang sama sehingga *flatform* yang berbeda tersebut tidak dapat saling berkomunikasi. Teknologi yang ditawarkan Jabber dapat diakses oleh IM server yang lain. Karena sifatnya yang terbuka maka pengguna dapat memiliki server sendiri, hal ini sangat berguna bila dikembangkan oleh sebuah perusahaan karena adanya *privacy* terhadap komunikasi yang dilakukan. Selain itu teknologi Jabber juga mendukung perangkat selain PC, diantaranya adalah PDA, Telepon Selular(ponsel) dan Laptop sehingga memungkinkan perangkat itu saling berkomunikasi. Dengan penggunaan teknologi Jabber sebagai pembuatan aplikasi *client* untuk *instant*

messaging ini diharapkan sebuah ponsel dapat berhubungan dengan piranti lainnya seperti PC, PDA, Laptop ataupun ponsel lainnya melalui *instant messaging*.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah yang dikaji adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi IM *client* pada ponsel menggunakan J2ME.
2. Bagaimana menghubungkan satu ponsel dengan piranti lainnya dengan menggunakan server Jabber.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari topik judul yang diteliti ini adalah :

1. Diimplementasikan sebatas pada piranti ponsel yang mendukung Java dan GPRS.
2. Pesan dibatasi hanya berupa teks.
3. Implementasi perangkat lunak pada ponsel *client* menggunakan J2ME.
4. Analisa yang digunakan tidak menjelaskan secara detail mengenai *traffic* dan aspek keamanan.
5. Pengujian program dilakukan menggunakan emulator yang ada pada J2ME.

1.4 Tujuan

Tujuan dilakukan tugas akhir ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem *instant messaging client*

pada ponsel yang mendukung java dengan menggunakan server Jabber.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari beberapa situs dan contoh-contoh aplikasi yang berhubungan dengan teknologi Jabber.

2. Metode Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data-data dari buku-buku referensi maupun sumber-sumber lain.

3. Metode Analisis kebutuhan perangkat lunak

Metode ini dilakukan dengan menganalisa data dan informasi yang diperoleh agar dapat dijadikan sebagai bahan untuk pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

4. Desain

Desain dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil desain berupa Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

5. Implementasi

Yaitu melakukan implementasi sistem yang akan dibuat.

6. Pengujian

Pengujian aplikasi yang dibuat pada emulator dan piranti asli.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, dipergunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi informasi mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan Tugas Akhir, metode yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini seperti teknologi yang digunakan yaitu Java dan Jabber.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi uraian mengenai perancangan umum sistem, jalannya sistem dan rancangan antarmuka sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan implementasi program, serta hasil analisa program yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan Tugas Akhir serta saran-saran penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan.