

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aristoteles, filsuf Yunani Kuno (384-322 SM), dalam Salam (2002) menyatakan bahwa manusia adalah Zoon Politicon, yaitu makhluk sosial yang selalu berhubungan dan berinteraksi dengan sesama. Manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa dukungan orang lain, dan interaksi sosial inilah yang membentuk kehidupan bermasyarakat. Karena sifat tersebut, manusia disebut sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya, dan komunikasi menjadi salah satu faktor penting dalam menjalin hubungan sosial tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan atau informasi antara dua orang atau lebih sehingga pesan tersebut dapat dipahami. Sedangkan menurut Everett M. Rogers (1983), dalam konteks komunikasi sosial dikenal istilah Heterophily dan Homophily yang menjelaskan karakteristik hubungan komunikasi tersebut. Heterophily terjadi ketika antara individu yang saling berkomunikasi memiliki perbedaan sifat, ketertarikan, dan juga nilai yang dipercayainya. Sebaliknya, Homophily terjadi ketika individu yang saling berinteraksi memiliki kesamaan sifat, ketertarikan dan nilai yang dipercayainya. Dalam jurnal yang ditulis oleh Odessa May D. Escalona dkk. (2016) ditemukan bahwa orang lebih cenderung berinteraksi dengan orang yang memiliki kesamaan dengannya. Meskipun sekarang media untuk komunikasi sudah semakin canggih seperti menggunakan aplikasi Whatsapp, Facebook, Twitter, Instagram, dll. pada smartphone Android, untuk mengetahui ketertarikan seseorang masih tetap susah kecuali kita menanyakan langsung ke orangnya.

Menurut situs resmi Android di <https://www.android.com/what-is-android/>, Android adalah sistem operasi yang digunakan pada 2,5 miliar perangkat aktif, mulai dari ponsel 5G hingga tablet canggih, yang memberdayakan berbagai perangkat tersebut. Android merupakan sistem

operasi paling populer, dengan jumlah pengguna mencapai kurang lebih 70% di dunia dari seluruh pengguna perangkat mobile berdasarkan data dari Statcounter Global Stats untuk bagian Mobile Operating System Market Share. Dengan banyaknya pengguna perangkat android, menjadi salah satu sistem operasi terbaik untuk mendapatkan banyak user. Selain memiliki banyak pengguna, android juga mudah dikembangkan karena merupakan sistem operasi yang bersifat open source, dimana sistem operasi ini dapat dikembangkan oleh siapapun dikarenakan source code yang digunakan bisa diakses oleh siapapun. Sehingga saat ini terdapat berbagai macam pola arsitektur yang dapat digunakan pada pengembangan aplikasi android, seperti metode MVC, MVP, dan juga MVVM.

MVVM, singkatan dari Model-View-ViewModel, merupakan salah satu pola arsitektur yang digunakan dalam pengembangan aplikasi Android. MVVM memfasilitasi pemisahan pengembangan antara tampilan dengan logika dan model yang digunakan (Muhammad Syakir Arif, dkk., 2019). Model menjadi komponen yang menyediakan data yang digunakan, View bertanggung jawab pada tampilan aplikasi, dan ViewModel yang menjadi inti dari pola arsitektur ini sebagai tempat berkomunikasi antara View dan Model. MVVM mulai direkomendasikan pada Google I/O 2017 sebagai pola arsitektur yang digunakan pada pengembangan aplikasi berbasis Android.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan pembuatan aplikasi Messages Square berbasis Android yang dirancang menggunakan metode MVVM. Aplikasi ini bertujuan memudahkan komunikasi dengan orang-orang yang memiliki minat serupa, sekaligus menghadirkan pengembangan yang lebih terstruktur dan efisien, sehingga membantu pengguna dalam menemukan teman baru dengan ketertarikan yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara membangun aplikasi Messages Square berbasis Android dengan menggunakan metode MVVM?”.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari cara membangun aplikasi Messages Square berbasis Android dengan menerapkan metode MVVM.

1.4 Manfaat

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada komunikasi dan pengembangan aplikasi Android dengan menggunakan metode MVVM.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini berfungsi sebagai media penerapan dan pengembangan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, serta diharapkan memberikan manfaat di dunia kerja nantinya.

b. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan orang untuk mendapatkan teman baru dengan ketertarikan yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Berikut batasan-batasan masalah agar dapat dilakukan lebih fokus dan menghindari adanya pelebaran pokok masalah antara lain :

1. Aplikasi ini terbatas pada fitur chatting dengan pengguna lain yang telah match dan berteman, secara privat yang berbasis android
2. Pesan pada aplikasi ini terbatas dalam bentuk teks dan gambar.
3. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet.
4. Database yang digunakan dalam penelitian ini adalah Firebase Firestore.
5. Metode yang digunakan untuk menghubungkan user adalah String Matching berdasarkan kategori yang dipilih.
6. Aplikasi ini diuji pada Android versi 9.0 (Pie).

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian : Universitas Bhinneka Nusantara

Waktu Penelitian : Maret 2022 sampai selesai

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

Berikut adalah perangkat dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi pada penelitian ini:

1. Perangkat Keras
 - a. Laptop Asus X505Z dengan spesifikasi berikut :
 1. RAM 16 GB
 2. Processor AMD Ryzen 2500u
 - b. Smartphone Poco X3 Pro dengan sistem operasi android 13
2. Perangkat Lunak
 - a. Android Studio
 - b. Sistem Operasi Windows 11

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dari literatur dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian tentang komunikasi dan pengembangan aplikasi Android.

1.6.4. Analisis Data

Dari data yang diperoleh dari studi pustaka literatur dan jurnal kemudian dianalisis untuk menghasilkan perancangan sistem yang lebih tepat dan sesuai dengan informasi yang telah dikumpulkan.

1.6.5. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, berikut merupakan prosedur penelitian yang akan dilakukan :

1. Perencanaan : Pengumpulan data melalui studi literatur terkait dan mempersiapkan kebutuhan untuk pengembangan Aplikasi Messages Square.

2. Perancangan Sistem : Sistem mulai dirancang sesuai dengan kebutuhan dan data-data yang telah didapatkan. Mulai dari perancangan alur, basis data, dan juga tampilan aplikasi.
3. Implementasi : Proses pengerjaan aplikasi, serta pengujian aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini disusun berdasarkan sistematika yang memuat bab-bab utama beserta uraian singkat mengenai isi masing-masing bab. Berikut adalah sistematika penulisan yang diterapkan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian-penelitian sebelumnya serta teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tahapan pembuatan sistem informasi, dimulai dari analisis permasalahan yang diteliti hingga perancangan sistem sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pelaksanaan tahapan pengembangan serta pengujian sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta rekomendasi untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang.