

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat semua orang ingin memperoleh suatu informasi dengan cepat. Adanya perangkat telepon seluler atau *smartphone* membuat semakin mudahnya seseorang untuk dapat terhubung dan mendapat informasi dari pihak lain. Salah satu fasilitas yang dapat diperoleh menggunakan perangkat telepon seluler atau *smartphone* adalah *internet*. Semua akses jaringan antara satu orang dengan orang lain saat ini terhubung dalam satu jaringan yaitu *internet*. *Internet* dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi, berkomunikasi dengan orang lain dan lain-lain.

Telepon seluler atau *smartphone* yang paling sering digunakan sekarang ini adalah *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Sistem operasi *android* banyak digunakan karena kemudahan dalam pengoperasiannya dan mendukung banyak aplikasi yang dapat dipasang dalam perangkat *smartphone*. Banyaknya operator penyedia data seluler serta semakin banyaknya tempat dengan fasilitas *wifi hotspot* membuat kita dapat dengan mudah menggunakan fasilitas *internet*.

Untuk dapat menggunakan *internet* diperlukan aplikasi yang mendukung untuk jelajah *internet*, yaitu *web browser*. Dulu sebelum ada era *smartphone* dengan sistem operasi *android*, orang mengakses *internet* menggunakan aplikasi jelajah *internet* yang sudah dibuat sendiri oleh pabrikan telepon seluler atau menggunakan komputer dengan aplikasi jelajah *internet* yang sudah disediakan oleh sistem operasi pada komputer tersebut. Hadirnya *smartphone* dengan sistem operasi *android* memberikan inovasi kepada para pengembang untuk menghadirkan aplikasi dengan fitur-fitur yang lebih menarik. Perlunya penggunaan *internet* yang sehat dan sistem keamanan dalam aplikasi juga merupakan faktor utama di era modern sekarang. Dalam hal ini belum ada *web browser* dengan sistem keamanan yang dapat digunakan untuk beberapa pengguna atau *multi user* untuk lebih meningkatkan keamanan.

Dengan melihat permasalahan yang ada di atas dibuatlah sebuah aplikasi pada sistem operasi *android* untuk penjelajah situs di *internet* dengan judul skripsi “PEMBUATAN APLIKASI WEB BROWSER MULTI USER PADA PLATFORM ANDROID”. Dengan pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat lebih memudahkan mengakses internet dimanapun.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk menjelajah *internet* pada *platform android*?
2. Bagaimana membuat *mobile browser* dengan sistem keamanan *multi user* pada *platform android*?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis perlu untuk melakukan batasan masalah, untuk memperkecil masalah yang dibahas agar sasaran yang dipakai lebih terfokus. Maka penulis membatasi pokok bahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan di perangkat berbasis *android*.
2. Untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan sistem keamanan dengan *username* dan *password*.
3. Aplikasi ini memberikan fitur *website* populer yang banyak dikunjungi oleh pengguna internet sebagai rekomendasi kepada pengguna lain.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan aplikasi web browser berbasis android ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang ada di *internet*.
2. Melindungi privasi pengguna pada aplikasi agar tidak digunakan oleh orang lain tanpa seizin pemiliknya.

3. Membuat aplikasi *web browser* yang dilengkapi dengan daftar situs favorit sebagai rekomendasi untuk pengguna aplikasi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diambil dari aplikasi *web browser* berbasis *android* diantaranya:

1. Memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengakses internet di *smartphone* dengan sistem operasi *android*.
2. Memberikan keamanan kepada pengguna aplikasi dengan disediakannya sistem keamanan *multi user* dengan *login id* pada aplikasi.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Membandingkan aplikasi *web browser android* yang sudah ada di *playstore*. Dalam hal ini peneliti membandingkan dengan aplikasi *web browser* lain diantaranya:

1. Safe Browser

Memiliki kekurangan pada desain tampilan yang terlalu sederhana sehingga tidak terlalu menarik untuk pengguna.

2. Indian Browser

Memiliki kekurangan yaitu terlalu banyak memuat iklan dan ketika akan menutup aplikasi prosesnya terlalu lama.

Untuk itu peneliti ingin membuat sebuah browser yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan dari web browser diatas.

b. Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara pengambilan data-data dari catatan kuliah serta buku-buku dari perpustakaan dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap dalam pembuatan aplikasi ini.

2. Metode Pengembangan (Pembuatan/Pembangunan)

a. Analisis

Semua data yang sudah dikumpulkan akan dipilih dan dirancang untuk mendapatkan data yang layak untuk dipaparkan di aplikasi.

b. Perancangan

Metode perancangan adalah metode dengan cara merancang dan membuat aplikasi dengan baik sebelum ke pembuatannya.

c. Pembuatan

Metode pembuatan adalah melanjutkan dari perancangan hingga terbentuklah program aplikasi yang diinginkan.

d. Uji coba

Melakukan uji coba sistem yang telah dibuat apakah sistem yang dibangun berfungsi sebagaimana yang direncanakan.

e. Implementasi

Program yang telah dibuat selanjutnya diimplementasikan ke perangkat *smartphone* berbasis android.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan skripsi ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari aplikasi yang dibuat, landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan, pembuatan aplikasi dan teori-teori yang berhubungan dengan pemrograman seperti sejarah dari web browser, sejarah android, perkembangan android, android SDK (Software Development Kit),

pengertian bahasa pemrograman C# (C Sharp), pengertian MySQL, pengertian web browser, pengertian website, pengertian sqlite, pengertian xamarin.

BAB III PENGEMBANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah, perancangan, dan hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi web browser pada platform android.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini membahas hasil dan implementasi dari pembuatan aplikasi web browser pada platform android yaitu tampilan, fungsi tombol dan menu, dan uji coba kelayakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN