**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Setiap orang membutuhkan komunikasi untuk menjaga hubungan dengan teman atau keluarga. Perangkat yang sering digunakan adalah telepon selular yang dapat dibawa kemanapun dan dimanapun berada. Perkembangan telepon selular saat ini telah banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat, yakni pada kemampuan perangkat maupun jumah pengguna dari perangkat tersebut. Salah satu fasilitas yang cukup populer saat ini adalah fasilitas GPRS, dimana sudah hampir semua jenis telepon selular memiliki fasilitas tersebut. GPRS merupakan sebuah media penghubung dalam melakukan koneksi melalui jaringan provider yang koneksinya mempunyai jangkauan cukup luas.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada saat ini telah menimbulkan paradigma baru dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang komunikasi menggunakan telepon selular. Saat ini komunikasi dengan telepon selular yang paling diminati oleh masyarakat adalah komunikasi melalui SMS, karena lebih praktis dan tarifnya lebih murah jika dibandingkan dengan menelepon. Tetapi pada situasi tertentu SMS bukan merupakan suatu fasilitas yang efisien, terutama pada situasi yang membutuhkan percakapan dalam jarak jauh tetapi tidak dapat secara langsung. Pada saat ini sudah hampir semua jenis telepon selular memiliki fasilitas GPRS. Dengan adanya teknologi GPRS maka dapat dibangun suatu aplikasi chatting pada telepon selular yang diharapkan dapat lebih bermanfaat dalam hal berkomunikasi antar pengguna telepon selular. Metode yang digunakan yaitu melalui tahap pengumpulan data, perancangan aplikasi, pembuatan program dan tahap implementasi serta uji coba program.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. GPRS merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam membangun sebuah aplikasi chatting pada telepon selular, karena GPRS merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data secara cepat.
2. Aplikasi chatting ini dapat dijadikan sebagai media pengganti SMS dikarenakan lebih efisien.
3. Aplikasi dapat terhubung lebih dari satu pengguna.
	1. **Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup dari pengembangan aplikasi mobile chat ini antara lain :

1. Splashscreen atau Selamat Datang pada saat aplikasi pertama kali dijalankan.
2. Peringatan jika dalam pendaftaran terjadi suatu kesalahan.
3. Pada menu kirim pesan ditambahkan kirim *emoticon*.

Adapun Batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Pada aplikasi ini tidak ada fasilitas tambah teman.
2. Belum dapat terhubung pada akun seperti facebook, yahoo.
3. Tidak ada pengelompokkan kontak teman yang online atau offline.
4. Apikasi ini hanya terbatas pada teks dan tidak ada suara jika ada pesan masuk.
	1. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi mobile chatting lewat GPRS berbasis Java 2 Micro Edition dengan fasilitas utama adalah dapat mengirim emoticon.