

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi komunikasi semakin cepat, seperti yang kita ketahui, internet sudah sangat mudah diakses, setiap orang dari berbagai kalangan tak terbatas oleh umur. Dengan banyaknya orang menggunakan internet, berbagai jenis komunikasi muncul untuk saling bertukar informasi satu sama lain dan muncul sebuah kebutuhan untuk melakukan komunikasi secara *flexible* dengan menggunakan berbagai macam alat komunikasi. Namun, untuk dapat berkomunikasi secara *real-time* biasanya membutuhkan suatu aplikasi yang sama yang harus diunduh, dipasang dan diatur terlebih dahulu untuk dapat menggunakan layanan *chatting* tersebut, sedangkan cara tersebut terbilang rumit dan biasanya kalangan masyarakat awam kurang mengerti tentang mengatur sebuah aplikasi. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat diakses dengan mudah dalam hal pemasangan dan pengaturan aplikasi. Salah satu solusi adalah dengan menggunakan server penyedia layanan aplikasi *chatting* berbasis web, sehingga pengguna tinggal mengkoneksikan *device* ke server penyedia layanan, kemudian

mengakses layanan tersebut melalui browser, tanpa harus memasang aplikasi tambahan untuk dapat menikmati layanan *chatting* tersebut

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana menghasilkan aplikasi penyedia layanan *chatting* yang dapat diakses oleh pengguna melalui *web browser* secara *realtime*

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang menjadi acuan dalam pengerjaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini berbasis web
- b. Aplikasi ini tidak membatasi sistem operasi yang digunakan client
- c. Aplikasi ini menggunakan nodejs sebagai platform tempat server dijalankan dan heroku untuk *cloud platform* nya.
- d. Menggunakan bahasa pemrograman javascript untuk client dan server

- e. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk saling berkomunikasi dengan cara memasukkan pesan pada form yang sederhana
- f. Aplikasi ini dapat menyediakan beberapa *room chatting* yang berbeda – beda tergantung pada permintaan pengguna / *multiroom*
- g. Membangun aplikasi layanan *realtime chatting* yang dapat digunakan tanpa harus melakukan instalasi dan melakukan pengaturan, cukup terkoneksi dengan server dan memiliki *web browser*

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah aplikasi chatting *realtime* berbasis web yang dapat diakses menggunakan komputer, laptop maupun smartphone dengan melalui internet.