
PERANCANGAN PROGRAM REPOSITORY UNOFFICIAL THEME

Muhammad Rizki Pradana¹, Silvy Amelia², Luthfia Rohimah³

¹Universitas Bina Sarana Informatika, ²Universitas Bina Sarana Informatika, ³Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: *¹rizky45mf0315@gmail.com , ²silvy.sva@bsi.ac.id, ³luthfia.lhm@bsi.ac.id

Abstrak

Dalam kesehariannya manusia tidak lepas dengan interaksi elektronik, salah satu contohnya adalah *handphone / smartphone*. Pada sebuah *smartphone* terdapat banyak sekali jenis aplikasi dan aplikasi *chatting* merupakan aplikasi yang paling sering dipakai oleh pengguna *smartphone*. Sekarang penggunaan media gambar jauh lebih diminati dibandingkan media lainnya untuk digunakan dalam *chatting*. Oleh karena itu aplikasi *chatting* yang memiliki fitur tema dan stiker biasanya jauh lebih diminati. Salah satunya adalah aplikasi line. Ada beberapa pengguna line yang bisa membuat temanya sendiri (kreator) kemudian mereka menyebarluaskan tema (tema unofficial) tersebut melalui *timeline* atau *official account* dari aplikasi line@. Akan tetapi terdapat beberapa masalah yang dialami oleh pengguna tema maupun kreator, seperti banned akun yang dilakukan line@ tanpa penyebab yang jelas, kesulitan dalam mencari *official account* yang diinginkan atau mencari tema yang diinginkan. Oleh sebab itu penulis merancang sebuah sistem atau tempat yang dapat mengatasi masalah masalah tersebut.

Kata kunci Creator, Unofficial theme, theme

Abstract

In a daily life human cannot be separated from electronic interactions, one of the example is handphone / smartphone. On a smartphone there are so many types of applications and chatting application is the most used application by smartphone users. Now using picture media is more desirable compared to other media for used in a chatting. Because of that chatting application that have a theme and sticker feature usually more desirable. line application is one of them. There are several line users that can create his own theme (creator) and then they spread the theme (unofficial theme) by timeline or official account from line@ application. But there are some problems experienced by theme users or creator, like banned account caused by line@ without obvious cause, hard for searching official account or theme that desired. Because of that writer made a system or place that can solve the problems.

Keywords Creator, Unofficial theme, theme

I. PENDAHULUAN

Aplikasi chatting merupakan salah satu program yang sangat sering digunakan oleh masyarakat, hampir setiap hari penggunaannya akan membuka aplikasi tersebut untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga. Pada saat ini masyarakat lebih tertarik dengan gambar dibanding hanya sekedar tulisan atau media lain untuk digunakan sebagai sarana komunikasi, agar mudah mendeskripsikan apa yang sedang terjadi atau apa yang ingin disampaikan. Oleh karena itu aplikasi chatting yang memiliki fitur tema biasanya di minati oleh banyak orang, salah satu contohnya adalah aplikasi chatting line, hal ini bertujuan untuk memberikan nuansa tampilan yang berbeda beda dan dapat disesuaikan dengan selera pemakainya.

Ada beberapa pengguna line yang mampu membuat temanya sendiri, tema tersebut dinamakan sebagai Unofficial Line Theme, sedangkan orang yang membuatnya mereka dinamakan sebagai Creator, Creator selama ini menyebarkan temanya menggunakan akun bisnis atau Official Account yang disediakan oleh aplikasi Line@. Akan tetapi terdapat beberapa masalah yang menghambat persebaran tema itu, Diantaranya Official Account yang bersifat gratis sering terkena banned, tidak diketahui apa alasannya, Disamping itu hasil dari fitur pencarian Official Account yang disediakan oleh Line lebih mengarah kepada Account premium atau berbayar, hal ini membuat pengguna yang ingin mendownload atau baru ingin mengikuti perkembangan unofficial line theme kesulitan dalam mencari tema ataupun creator yang diinginkan, sebagai akibatnya creator harus bisa mempromosikan official account nya sendiri, hal ini akan merugikan para pengguna yang baru saja ingin menjadi creator dikarenakan tidak mampu bersaing. Sebagai jalan keluar dari masalah masalah yang ada penulis merancang sebuah program

dengan model Repository Menurut Lynch dalam [1], Repository adalah “satu set layanan yang ditawarkan universitas kepada anggota masyarakat untuk pengelolaan dan penyebaran materi digital yang dibuat oleh lembaga dan anggota masyarakat”. Repository Unofficial Theme adalah suatu perangkat lunak yang dibuat sebagai wadah untuk para creator menyebarkan hasil karyanya, Hasil karya tersebut berupa unofficial theme yang dimana file tema tersebut hanya bisa diterapkan pada aplikasi chatting line. Pengguna program ini bisa mencari tema line yang diinginkan kemudian mendownloadnya, tema tersebut akan masuk ke folder download dari PC/Laptop. Target pengguna dari program ini adalah pengguna aplikasi chatting line, sebagai orang yang mendownload tema tema yang disediakan dan creator sebagai orang yang akan membuat dan menyediakan tema tersebut. Dengan adanya program ini diharapkan bisa meningkatkan kenyamanan dan kemudahan para creator baik yang baru akan memulai maupun yang sudah lama menjadi creator unofficial line theme untuk menyebarkan temanya, selain itu aplikasi ini dapat mempermudah pengguna yang ingin mencari unofficial line theme menemukan tema yang diinginkannya. Program tersebut akan diterapkan pada sistem berbasis aplikasi desktop dengan NetBeans IDE 8.1 sebagai program versi beta.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan penyimpanan data yang begitu besar sangat di butuhkan dalam teknologi aplikasi, repository salah satunya yang bisa juga dikatakan sebagai gudang untuk meyimpan gambar dan naskah ataupun dokumentasi yang suatu saat apa bila dibutuhkan bisa digunakan kembali sebaik- baiknya karna dapat menampung semua data pada sebuah web sehingga

memberikan kemudahan bagi penggunaannya.[2]

Di penelitian yang lain penulis juga melihat hasilnya dengan penggunaan teknologi sangat berpengaruh terhadap bagaimana cara berkomunikasi dengan baik menggunakan teknologi komunikasi digital dari bentuk komunikasi langsung hingga bentuk komunikasi media komputer dalam bentuk teks gambar dan kebebasan dalam menyampaikan pesan –pesan digital secara baik .[3]

Selain itu juga terdapat penulisan yang membahas mengenai aplikasi desktop berupa aplikasi widget salah satu fungsi untuk peramalan cuaca, dimana aplikasi tersebut menggunakan internet untuk mengupdate cuaca.[4]

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Azhar Susanto [5], menyatakan bahwa : “SDLC (System Development Life Cycle) adalah salah satu metode pengembangan sistem informasi yang populer pada saat sistem informasi pertama kali dibuat.

Terdapat empat tahapan dalam membangun atau mengembangkan sistem informasi dengan menggunakan SDLC, yaitu planning, analysis, design, dan implementation. Adapun dalam implementasi SDLC terdapat berbagai metodologi yang dapat dipergunakan. Penggunaan metodologi akan bervariasi tergantung kepada penekanannya, apakah terhadap bisnis proses atautkah pada data pendukung bisnis.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah model waterfall [6], yang memiliki langkah sebagai berikut :

1. Communication

Sebelum memulai dalam pembuatan sistem penulis berdiskusi dengan beberapa

Creator terkait hal apa saja yang diinginkan untuk ada pada program tersebut sehingga penulis mengetahui ruang lingkup, fungsi dan kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan system seperti apa.

2. Planning

Penulis membuat rincian terhadap ide ide yang didapat dari diskusi dan hasilnya diantara lain adalah :

- a. Adanya system profile seperti aplikasi pada umumnya, yang bisa digunakan untuk mengenalkan diri Creator.
- b. Adanya system pencarian yang memunculkan data tema atau Creator yang berkaitan dengan kata atau kalimat yang dicari
- c. Pengguna bisa melihat riwayat posting dari creator yang diikuti
- d. Ada halaman yang memunculkan beberapa rekomendasi tema
- e. Creator bisa melihat rincian posting dan ada riwayat posting
- f. Membedakan pengaturan aplikasi dan pengaturan akun

3. Modeling

Penulis akan mengubah hasil rincian tersebut kedalam bentuk tampilan program yang akan dibuat untuk mendapatkan alur dari sistem tersebut hasilnya adalah terdapat 4 menu utama yang diletakan disebelah kiri layar yaitu:

a. Profile

Menu ini memiliki fungsi untuk informasi serta mengubah informasi yang berkaitan dengan profile akun. Diantaranya:

1) Gambar profile

Pada saat melakukan pembuatan akun gambar profile akan diberikan gambar default mengikuti system akan tetapi pada menu ini pengguna dapat

mengubah gambar tersebut sesuai dengan keinginan.

2) Username

Nama Username akan sesuai dengan yang dimasukkan pada saat membuat akun, tapi pengguna bisa mengubahnya disini.

3) Status

- 4) Jika User merupakan seorang Creator maka field ini bisa diisi untuk informasi yang berkaitan seperti tanggal berapa Creator akan mempublish tema yang berikutnya. Jika User bukan seorang maka bisa mengisinya untuk informasi atau tulisan apapun seperti username social mediana.

b. Creator Studio

Menu ini hanya muncul dan bisa diakses pada akun yang sudah mengaktifkan fungsi Be A Creator. Fungsi menu ini adalah untuk menampung riwayat posting tema yang sudah dilakukan dan melakukan posting tema yang dibuat.

c. Timeline

Menu ini menampung seluruh Update tema dari Creator yang diikuti.

d. Explore

Menu ini akan memberikan rekomendasi secara acak tentang tema, dimenu ini user juga bisa melakukan pencarian terhadap tema.

e. Setting

Menu ini akan memiliki dua bagian menu yaitu My info dan info. My info adalah menu yang menampung hal hal yang berhubungan dengan informasi User, Sedangkan info menampung informasi yang berkaitan dengan aplikasi itu sendiri pada menu ini juga pengguna dapat merubah

status akunya menjadi creator. selain itu ada fungsi yang berkaitan dengan jika pengguna mengklik sebuah tema, baik yang terdapat pada timeline, explore, hasil pencarian. Maka akan diarahkan ke tampilan detail tema, tampilan ini berisikan informasi tema dan juga untuk mendownload tema tersebut.

4. Construction

Setelah tampilan terbentuk sesuai dengan kebutuhan, penulis akan menambahkan sebuah bahasa pemrograman agar system tersebut dapat berjalan kemudian akan dilakukan uji coba terlebih dahulu sebelum program diberikan kepada pengguna.

5. Deployment

Penyampaian sistem yang telah dibuat ke pengguna dan dilakukan pengecekan jika masih ada kekurangan dari segi sistem yang telah dibuat.

3.2 Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA adalah :

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati kelompok creator untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penulisan Tugas Akhir, observasi dilakukan pada kelompok creator.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dan informasi berupa Tanya jawab kepada beberapa creator untuk mendapatkan data dan informasi untuk penulisan ini.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data diperoleh dari berbagai sumber yaitu perpustakaan, literatur, buku – buku, dan media internet dalam membantu penulisan ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

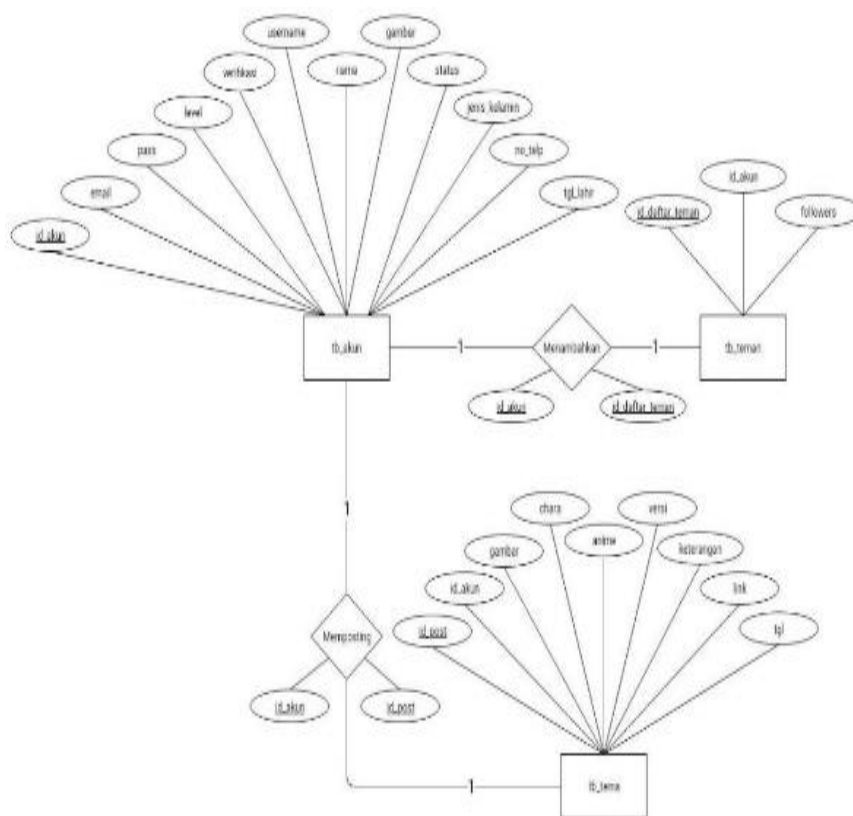
4.1 Rancangan Dokumen

Dokumen terbagi menjadi dua, dokumen masukan dan dokumen keluaran.

4.2 Entity Relationship Diagram

Perancangan pada Basis Data Menghasilkan sebuah Relasi Atau hubungan antar table data yang kemudian digambarkan pada *Entity Relationship Diagram*

Dokumen masukan merupakan dokumen atau data yang dipakai untuk pembuatan atau mengisi data pada program yang dibuat. Dokumen keluaran merupakan hasil dari data dokumen masukan sehingga akan menjadi suatu informasi yang bisa menampilkan seluruh pengolahan data yang sudah terjadi

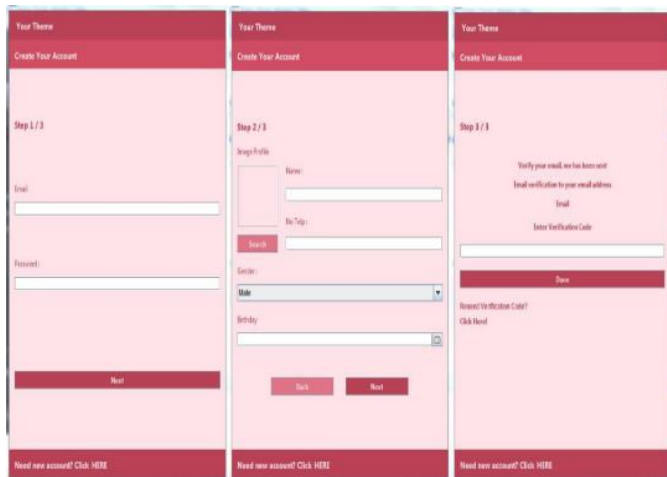


Gambar 1. Entity Relationship Diagram

4.3 Hasil

1. Halaman Sign-Up

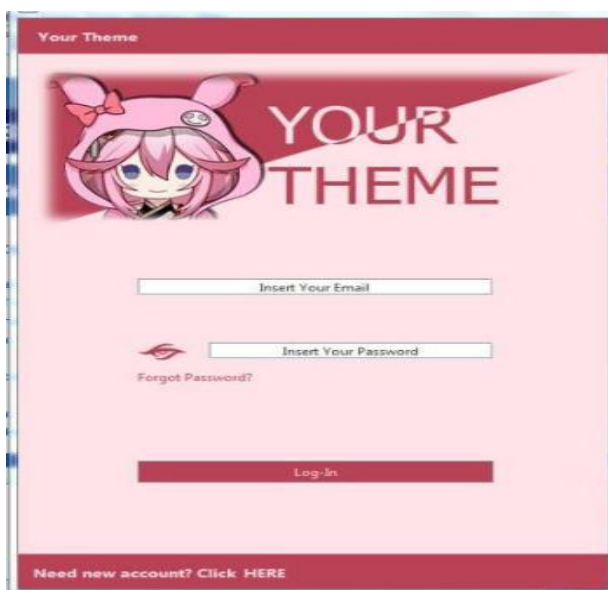
Pengguna akan melalui 2 tahap pengisian data dan 1 tahap verifikasi jika proses *sign-up* atau pembuatan akun sudah selesai pengguna akan diarahkan ke halaman *log-in*.



Gambar 2. Tampilan Halaman Sign-Up

2. Halaman Login

Pengguna harus melakukan *log-in* terlebih dahulu untuk mengakses fasilitas yang tersedia, jika login berhasil maka menu menu yang sesuai dengan kategori level dari akun tersebut akan ditampilkan



3. Halaman Menu Utama Profie

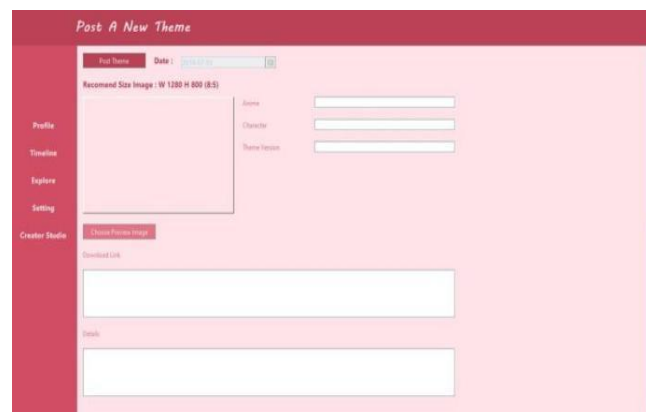
Halaman ini berfungsi untuk menampung informasi profile dari akun yang sedang *Log-In* pada halaman ini juga pengguna dapat mengakses menu untuk merubah-rubah informasi dari akunnya.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama Profie

4. Halaman Posting Tema

Pada halaman ini *creator* dapat memposting tema baru yang kemudian hasilnya akan ditampilkan di menu *explore*.



Gambar 4. Tampilan Halaman Posting Tema

5. Halaman Detail Tema

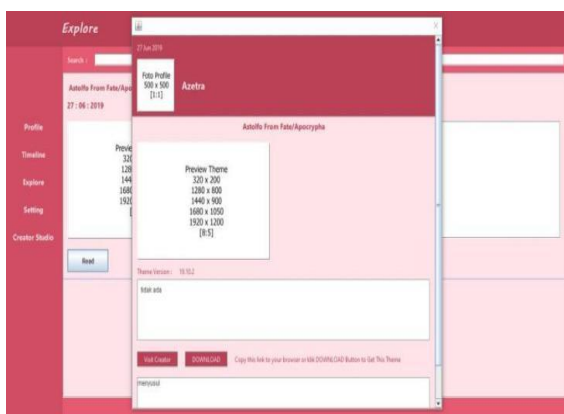
Pengguna dapat mendownload tema dan melihat detail dari tema yang diposting oleh *creator*.



Gambar 5. Tampilan Halaman Detail Tema

6. Halaman Menu Utama Timeline

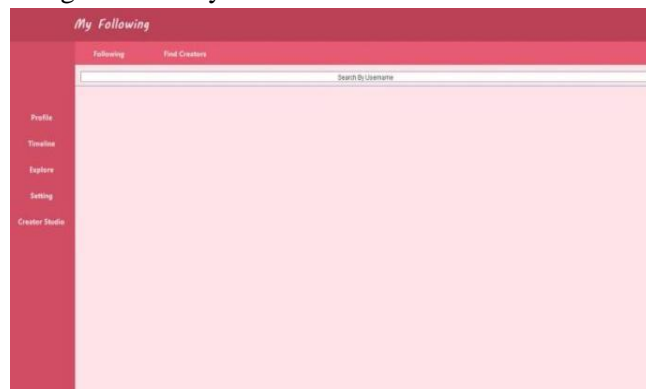
Pada menu ini pengguna hanya dapat melihat tema yang diposting oleh *creator* berdasarkan id yang diikuti oleh pengguna tersebut untuk mengikuti seorang *creator*, pengguna bisa mencarinya di bagian *following* pada menu *profile*.



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Utama Timeline

7. Halaman Pencarian Creator

Pengguna akan melakukan pencarian berdasarkan username dari akun yang ingin dicari, pengguna bisa mencari usernamena sendiri akan tetapi tidak bisa *memfollow* atau mengikuti akunnya sendiri.



Gambar 7. Tampilan Halaman Pencarian Creator

V. KESIMPULAN

Dengan adanya program ini diharapkan bisa meningkatkan kenyamanan dan kemudahan para *creator* baik yang baru akan memulai maupun yang sudah lama menjadi *creator unofficial line theme* untuk menyebarluaskan temanya, selain itu aplikasi ini dapat mempermudah pengguna yang ingin mencari *unofficial line theme* menemukan tema yang diinginkannya

VI. SARAN

Sebelum program ini *publish* untuk umum akan lebih baik jika pengembang merekrut beberapa *Creator* terlebih dahulu untuk membantu dalam pembuatan tema. Sehingga menu *explore* pada program ini tidak kosong dan pengguna juga dapat langsung menggunakan aplikasi secara nyaman. Untuk pengembangan berikutnya diharapkan dibuat versi *mobile* untuk mempermudah dari sisi *download* tema, agar pengguna tersebut tidak perlu memindahkan tema yang sudah *download* ke *smartphone* untuk digunakan.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. Suwanto, "Manajemen Layanan Repository Perguruan Tinggi," *Lentera Pustaka J. Kaji. Ilmu Perpustakaan, Inf. dan Kearsipan*, vol. 3, no. 2, p. 165, 2017, doi: 10.14710/lenpust.v3i2.16740.
- [2] Y. arkhiansyah, "Sistem Repository Berita Dan Gambar Pada Harian Umum Lampung Post," *J. Inform. Darmajaya*, vol. 14, no. 2, pp. 113–123, 2014, doi: 10.30873/ji.v14i2.654.
- [3] R. Fauzi, "Perubahan budaya komunikasi pada pengguna," vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [4] A. Sallaby, Utami, "Aplikasi Widget Berbasis Java," *J. Media Infotama*, vol. 11, no. 2, pp. 171–180, 2015, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/530/217/>.
- [5] D. S. Budi, T. A. Y. Siswa, and H. Abijono, "Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak," *Teknika*, vol. 5, no. 1, pp. 24–31, 2017, doi: 10.34148/teknika.v5i1.48.
- [6] samudi samudi, H. Brawijaya, and S. Widodo, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Bank Sampah Berbasis Web," *J. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 145–150, 2018.