

BOT TOOLS UNTUK AUTO DELETE FRIEND DENGAN KRITERIA TERTENTU

BOT TOOLS TO AUTO DELETE FRIEND WITH CERTAIN CRITERIA

Elsa Triana Sinaga¹, Siska Komala Sari¹, Wahyu Hidayat¹

¹Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹elsasinaga@student.telkomuniversity.ac.id, ²siska@tass.telkomuniversity.ac.id,

³wahyuhidayat.@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak - Bot tools adalah *software* yang bisa jalan sendiri setelah anda mengatur *timer* (waktu) yang sudah di tentukan. *Bot Tools* untuk *auto delete friend* merupakan suatu aplikasi yang dapat menghapus secara otomatis friend yang ada di instagram. Saat ini, kemudahan bagi para pengguna instagram untuk membuat akun palsu di instagram yang bebas untuk digunakan oleh pengguna. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dalam menghapus akun pengguna instagram yang memiliki *follower* maupun *following* yang tidak aktif dalam jangka waktu tertentu. Pada pembangunan Aplikasi Bot Tools untuk *Auto Delete Friend* Dengan Kriteria Tertentu dalam Proyek Akhir ini menggunakan Prototype yaitu: mendengarkan Pengguna/user, membangun memperbaiki prototype, pengguna/user menguji coba prototype. Pembuatan aplikasi ini juga menggunakan bahasa pemrograman *basic* sedangkan untuk perancangan programnya menggunakan *usecase* dan *activity diagram*. Dengan adanya Aplikasi Bot Tools untuk *Auto Delete Friend* Dengan Kriteria Tertentu ini dapat membantu pengguna akun instagram agar tidak ada lagi *follower/following* yang palsu dan membuat perpecahan dalam dunia maya.

Kata Kunci: Bot Tools, Instagram, Prototype

Abstract *Bot tools are software that can walk alone after you set the timer that has been specified. Bot Tools for auto delete friend is an application that can automatically delete the friend on instagram. Currently, it's easy for instagram users to create fake accounts on instagram that are free for users to use. This app is made to simplify the deletion of instagram user accounts that have follower or following inactive for a certain period of time. In the development of Applications Bot Tools for Auto Delete Friend With Certain Criteria in this Final Project use Prototype that is: listen User, build fix prototype, user test try prototype. Making this application also uses the basic programming language while for the design of the program using usecase and activity diagrams. With the Application of Bot Tools to Auto Delete Friend With Certain Criteria can help users account instagram for no more fake followers / follower and create a split in cyberspace.*

Keywords: Bot Tools, Instagram, Prototype

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin mempengaruhi hidup manusia. Seiring perkembangannya, masyarakat Indonesia mulai mengenal adanya internet, televisi, radio dan lainnya. Salah satunya adalah Internet yang merupakan wujud perpaduan antara arus komunikasi dengan perkembangan teknologi. Salah satu layanan yang paling digandrungi masyarakat adalah situs jejaring sosial. Indonesia menjadi negara di Asia yang mengalami pertumbuhan pesat kedua setelah Malaysia dalam mengakses salah satu jejaring sosial (Instagram).

Menurut hasil Survey 51 dari 62 responden pengguna media sosial instagram kebanyakan pengikut (*follower*) maupun yang diikuti (*following*) pengguna merasa terganggu terhadap akun yang tidak aktif berdasarkan terakhir posting. Akibatnya, pengguna merasa tidak perlu untuk berteman di instagram dengan pengguna yang tidak aktif berdasarkan terakhir posting.

Disisi lain, banyak pengguna instagram yang menggunakan nama samaran. Akibatnya, banyak akun pengguna tidak tahu siapa saja pengikut (*follower*) maupun yang diikuti (*following*).

Saat ini, media sosial instgaram belum ada yang menggunakan aplikasi *auto delete* untuk pengikut (*following*) atau diikuti (*follower*) yang sudah tidak aktif lagi berdasarkan terakhir posting. Akibatnya, pengguna media sosial instgaram menghapus satu persatu pengikut (*following*) atau diikuti (*follower*) mereka.

Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini dibangun sebuah *Bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu yang diharapkan akan dapat menjadi solusi untuk masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat beberapa rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menampilkan akun media sosial yang tidak pernah aktif berdasar terakhir di media sosial instagram?
2. Bagaimana cara menghapus *follower* atau pun *following* secara otomatis dengan ketentuan akun Instagram yang tidak pernah aktif berdasarkan terakhir posting di media sosial instagram?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat:

1. Memiliki fitur yang dapat menampilkan akun yang tidak pernah aktif berdasarkan terakhir posting di media sosial instagram.
2. Memiliki fitur yang mampu menghapus pengikut (*follower*) dan yang diikuti (*following*) di instagram.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.
2. Media sosial yang digunakan *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu ialah Instagram.
3. Aplikasi *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu tidak akan berfungsi jika akun Instagramnya di *private*.

4. Aplikasi *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu tidak akan berfungsi jika pengaturan bahasa pada Instagram dan laptop tidak menggunakan bahasa Indonesia.
5. Aplikasi *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu tidak menyediakan fitur pengembalian *follower/following*.
6. *Output* berupa teman yang tidak pernah posting dan tidak aktif lagi di media sosial akan terhapus secara otomatis.
7. Aplikasi *bot tools* untuk *auto delete friend* dengan kriteria tertentu akan berfungsi jika akun Instagram tidak aktif lagi berdasarkan terakhir posting dalam jangka waktu maksimal 2 bulan.

1.5 Definisi Operasional

Bot Tools untuk *Auto Delete Friend* dengan kriteria tertentu merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk dapat menghapus *friend* yang tidak aktif berdasarkan terakhir posting secara otomatis dalam jangka waktu yang tertentu, khususnya di Instagram. Aplikasi ini dapat menampilkan akun pengguna yang tidak pernah posting. Selain itu, pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk menghapus secara otomatis *following* maupun *follower* yang tidak pernah posting di Instagram. Pengguna dari Aplikasi *Bot Tools* untuk *Auto Delete Friend* ialah masyarakat umum yang memiliki akun sosial media Instagram.

Dengan adanya *Bot Tools* untuk *Auto Delete Friend* yang tidak aktif lagi berdasarkan terakhir posting dalam jangka waktu yang tertentu, maka masyarakat yang memiliki akun sosial media Instagram tidak merasa terganggu lagi dengan adanya akun-akun tersebut. Hal ini akan dapat mengurangi ketidaknyamanan pengguna Instagram.

Bot Tools untuk *Auto Delete Friend* akan digunakan oleh masyarakat umum yang memiliki akun sosial

media Instagram. *Bot Tools* untuk *Auto Delete Friend* ini sangat membantu masyarakat karena akun Instagram yang digunakan oleh pengguna tidak akan menemukan akun yang tidak aktif lagi berdasarkan terakhir posting di akun pengguna dan pengguna juga tidak perlu menghapus *Follower* satu persatu melainkan secara otomatis. *Bot Tools* untuk *Auto Delete Friend* akan berfungsi jika akun Instagram tidak digunakan dalam jangka waktu maksimal 2 bulan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi dan model pengembangan yang digunakan dalam membangun proyek akhir ini adalah *Prototype*. Dengan metode ini pengembangan dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Dengan alasan pengembang dapat menentukan kebutuhan user, karena *user* berperan aktif dalam memberikan masukan atas kebutuhan saat implementasi sistem.



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Sebuah mock-up disebut sebagai prototipe perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan. Seiring dengan mengembangkan prototipe maka sistem perangkat

lunak yang sebenarnya dikembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan pelanggan (customer) atau user.

Tahapan - tahapan yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi *Bot tools auto delete* untuk *friend* dengan kriteria tertentu adalah :

1. Mendengarkan Pengguna/user

Tahap pertama dari metode ini adalah mendengarkan user yaitu mengumpulkan data – data mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat. Tahap ini diawali dengan mengumpulkan kebutuhan dari kuesioner yang telah saya buat . Menurut dari 49 user mereka membutuhkan aplikasi yang dapat menghapus secara otomatis *follower/following*, dan user juga juga merasa kesulitan saat menghapus satu per satu *follower/following* .

2. Membangun/memperbaiki prototype.

Setelah mendapatkan kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat prototype, tahap berikutnya yang dilakukan adalah membangun dan memperbaiki prototype tahap ini dilakukan dengan pembuatan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman *Basic* secara keseluruhan hingga selesai berdasarkan pada analisa kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Pengguna/user melakukan menguji coba prototype

Tahap akhir dari model prototype ini adalah tahap pengujian (testing). Pengujian dilakukan oleh pengguna dari sistem. Tahap pengujian dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atas sistem yang telah dibuat. Ketiga proses tersebut dilakukan secara berulang - ulang, hingga mendapatkan kepuasan dari pelanggan atas sistem yang telah dibuat. Proses yang dilakukan harus sesuai dengan urutan..

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Visual Basic

Pemrograman Visual Basic.NET atau disingkat VB.NET adalah bahasa pemrograman yang populer. Ini merupakan yang berjalan di atas platform NET Framework. Karena itu setiap kali pemrograman VB.NET ini merilis versi barunya, tentu saja akan diikuti dengan perkembangan NET Framework terbaru.

Visual Basic merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang multiguna. Bahasa BASIC didesain untuk mengatasi masalah kerumitan yang melekat pada bahasa-bahasa pemrograman yang sudah ada. Karena itulah BASIC hadir dengan desain baru yang memang dikhususkan untuk para pemula

3. Analisis dan Perancangan

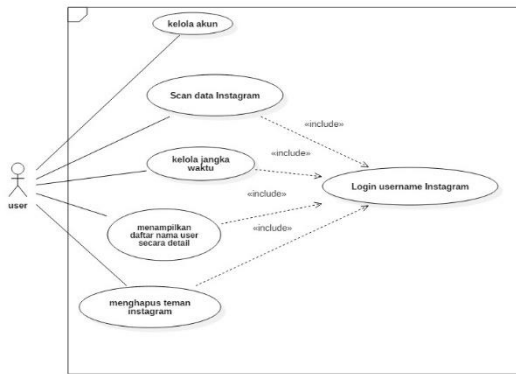
3.1 Analisis

Analisis sistem merupakan sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sebuah sistem menjadi bagian-bagian komponen dengan tujuan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk meraih tujuan mereka. Analisis sistem dilakukan sebelum tahap desain sistem dan merupakan tahap-tahap kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Aktor adalah abstraksi dari orang dan sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dan target sistem. Aktor berinteraksi dengan usecase tetapi tidak memiliki kontrol atau *usecase*.

3.2 Perancangan Sistem

a. Usecase Diagram

Berikut use case dalam membangun bot tools untuk auto delete friend dengan kriteria tertentu



Deskripsi Aktor

Pada tabel 3.2 menunjukan deskripsi aktor dapat dijelaskan dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	user	Aktor yang dapat melakukan segala aktivitas mulai dari login, kelola akun, kelola jangka waktu, dan menghapus following/follower yang inginkan ole user/pengguna.

3.3 Kebutuhan perangkat yang digunakan

a. Pengembangan Sistem Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut adalah kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan, yaitu:

Tabel 3.10 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Software	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows Xp
2	IDE	Visual Studio

b. Pengembangan Sistem Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras yang diperlukan pada pembangunan aplikasi ini sebagai perancangan sistem dan kebutuhan perangkat yaitu:

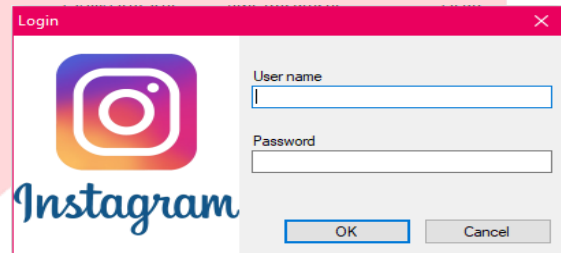
Tabel 3.11 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Hardware	Spesifikasi
1	Processor	Intel core i3
2	HDD	500 Gb
3	RAM	8 Gb

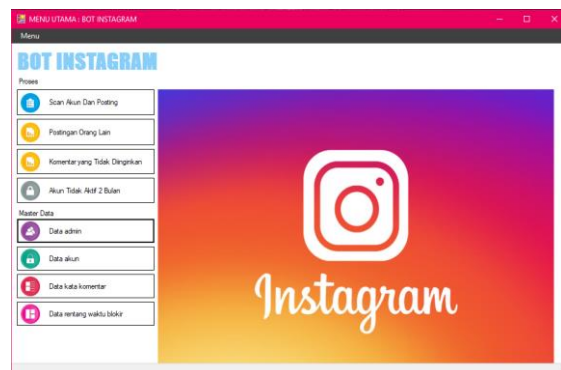
4. Implementasi dan Pegujian

4.1 Implementasi

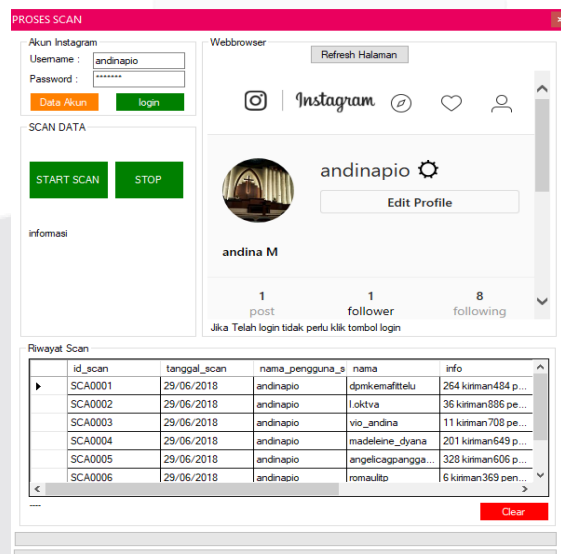
a. Login admin



b. Menu Utama Bot Tools



c. Proses Login dan Scan Data



d. Memilih Data Akun

id_akun_instagram	nama_pengguna	kata_sandi
AKU0001	alumnigunma	akun115
AKU0002	vio_endina	pinosja
AKU0003	andinapio	pinosja
AKU0004	gitavhanie	vhaniegita94

e. Data Akun Tidak Aktif

id_akun	tanggal_aktif	nama_pengguna	nama	info	tanggal_posting	status	kategori
SCA0003	25/05/2018	andinapi	vio_endina	11 kembang702 pa	29 April	aktif	sekolah
SCA0004	25/05/2018	andinapi	madame_juma	201 kembang702 pa	23 Januari	aktif	sekolah
SCA0005	25/05/2018	andinapi	net.yant_hagak	189 kembang702 pa	2 Oktober 2017	aktif	sekolah

4.2 Pengujian

Adapun pengujian yang digunakan adalah dengan menggunakan *Blackbox Test* dan *User Acceptance Test*.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Adapun yang menjadi kesimpulan dalam proyek akhir ini yaitu

1. Bot tools untuk *auto delete friend* menampilkan informasi tentang akun yang tidak aktif postingan terakhir di instagram.
2. Bot tools untuk *auto delete friend* menghapus akun yang tidak aktif dalam jangka waktu yang telah di tentukan oleh *user*.

Saran

Berikut adalah saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembang aplikasi di masa mendatang adalah agar aplikasi bisa lebih cepat saat dijalankan dan bisa mengambil informasi *friend* yang tidak aktif dari kapan terakhir *Like* dan *Comment*.

Daftar Pustaka

- [1] Hanif. A. Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern.*, Yogyakarta, 2007.
- [2] Jubilee. Enterprise, *Otodidak Belajar Pemrograman untuk Pemula*, Jakarta, 2016.
- [3] Baker. J-L, *Rapid Development and Delivery of Converged Services Using APIs*, 2000.
- [4] Briol Patrice BPMN, *The Business Process Modeling Notation; Pocket Handbook by*, 2008 .
- [5] Sukamto, Rosa Ariani, "Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa pemrograman C++, PHP dan Java," in *ERD*, Bandung. Modula,2010.
- [6] Yed, "Info Linux," 08/2011, 08 2011.
- [7] Edy Winarno, *Pemrograman Visual Basic. NET untuk Aplikasi Office*. Jakarta: PT. Elex Media Komputinda,2015.
- [8] Triandini, Evi and Suardika,I Gede, *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012
- [9] Arief, M. R. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi,2011.
- [10] Wahana Komputer, *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Jakarta: mediakita, 2010.
- [11] B.Raharjo, "Belajar Otodidak Framework CodeIgniter," in *Teknik Pemrograman Web dengan PHP dan Framework Codeigniter (Definisi XAMPP)*, Bandung, Infomatika Bandung 2015.

- [12] Hendrayuli,VB 2008 *untuk berbagi keperluan Pemrograman* surabaya:Elex komputindo,2009
- [13] Yunarso, Eka Widhi, *Student Workbook- Jaminan Mutu Sistem Informasi*, Yogyakarta: DeePublish, 2013.
- [14] "utofollowerinstagram,"[Online]. Available: <https://autofollowerinstagram/>. [Diakses 24 Oktober 2017].
- [15] "ighoot.com," [Online]. Available: <https://ighoot.com/>. [Diakses 24 Oktober 2017].
- [16] "followergratis.co.id,"[Online]. Available: <https://followergratis.co.id/>. [Diakses 24 Oktober 2017].