

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi internet merupakan teknologi yang dikembangkan agar manusia dapat berkomunikasi serta memperoleh informasi tanpa harus bertatap muka dan berbincang langsung dengan manusia lainnya. Dengan adanya teknologi internet, semua orang akan dapat berkomunikasi serta mengakses informasi yang dibutuhkan dari seluruh dunia tanpa batas.

Menurut Perkasa dan Iriananda (2017: 44) bahwa:
Komunitas merupakan salah satu tempat untuk berkumpulnya orang-orang yang mempunyai hobi, dan bakat yang sama. Dengan adanya komunitas maka setiap orang dapat mengembangkan hobi dan bakat yang dimiliki. Pada saat ini banyak komunitas yang bermunculan dari berbagai kalangan, akan tetapi tidak ada wadah yang menaungi komunitas tersebut juga dapat membingungkan masyarakat yang ingin bergabung dengan komunitas tersebut.

Dikarenakan web forum khusus komunitas kucing tersebut langka, maka diperlukan forum komunitas ini untuk mempertemukan pencinta kucing dengan yang lainnya untuk dapat saling bertukar informasi dan saling berdiskusi seputar kucing mulai dari hanya mengenalkan kucing para pencinta kucing, makanan sampai dengan merawat kucing yang sedang sakit.

Dengan membuat *web* forum diskusi secara *online* sehingga para pencinta kucing dipermudah untuk menambah wawasan seputar informasi apa saja jika pencinta kucing belum mengetahui tentang memelihara kucing, dan agar para pengguna bisa bertanya tentang masalah antara para pencinta kucing

dalam merawat kucing. Maka dari itu membuat Forum pencinta kucing ini bisa mempermudah pengguna dikarenakan dapat diakses melalui web.

Berdasarkan masalah diatas penulis tertarik untuk pembuatan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN FORUM KOMUNITAS PENCINTA KUCING DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB”** agar memudahkan bagi pengguna mendapatkan informasi mengenai kucing dan juga menjawab kegelisahan dalam memelihara kucing kesayangan.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, didapati beberapa masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Tidak memiliki forum khusus untuk para pencinta kucing dan hanya mengandalkan forum dan sosial media lain.
2. Bagaimana cara agar dapat saling berdiskusi mengenai perawatan kucing kepada para pencinta kucing.
3. Bagaimana cara mendapatkan informasi mengenai perawatan kucing yang baik kepada para pencinta kucing.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka secara lebih spesifik rumusan masalah yaitu,

1. Bagaimana membuat sebuah forum komunitas kucing yang dapat membantu para pencinta kucing.
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai kucing.

3. Bagaimana membuat sebuah forum menjadi menarik agar pencinta kucing tertarik dengan forum komunitas kucing ini.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Merancang forum komunitas kucing yang berbasis *web*.
2. Membangun website yang dapat memudahkan pencinta kucing mencari atau berbagi informasi.
3. Memudahkan berbagai macam komunitas pencinta kucing dalam berkomunikasi satu sama lain dengan sebuah website.
4. Meningkatkan pemahaman kepada pencinta kucing tentang kucing

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan kelulusan program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Model Pengembangan Sistem

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean), *Testing* (pengujian) dan *Support*. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. **Analisa Kebutuhan Sistem**

Analisa kebutuhan sistem merupakan proses pengumpulan dan proses menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibutuhkan dalam program. Dari masalah kebutuhan forum komunitas kucing yang akan dibuat, sampai dengan fitur dan user interface.

2. **Desain**

Dalam tahap desain penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai rancangan desain dan *input output*.

3. **Code Generation**

Pada tahap ini penulis menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript dan PHP.

4. **Testing**

Pada tahap ini dilakukan dengan pengujian *Black-box testing*, yaitu untuk menemukan cacat atau *error* (kesalahan) dan memastikan *web* yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan pengguna.

5. **Support**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *hardware* dengan spesifikasi CPU Intel Core i5, RAM 2GB, *Harddisk* 256 GB dan *Software* yang digunakan adalah Notepad++, Adobe Dreamweaver CS5.5, Microsoft Paint dan XAMPP.

1.6. Ruang Lingkup

Penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas dalam pembuatan web desain ini. Ruang lingkup yang akan dibahas pada penyusunan skripsi ini adalah pendaftaran anggota secara online dan halaman website anggota khusus untuk anggota dengan cara login terlebih dahulu. Ada pula kategori di website ini seperti, *General discussion*, makanan dan vitamin, Penyakit, dan Pemeliharaan.

Adapun laman awal dari web ini yaitu logo web (*home*), *search box*, *login* atau daftar, kategori, *hot thread*, *recent topics*. Adapula isi dari menu *login* atau daftar sebelum masuk yaitu *username*, *password*, *checkbox* “remember me”, *button login*, dan *button* daftar.

Adapun aktor dari web ini yaitu admin, anggota, dan *guest* atau pengunjung. Adapula peran aktor admin dari web ini yaitu menambah artikel, menghapus artikel, mengedit artikel, menghapus *thread* yang tidak pantas atau melanggar aturan, memblokir *users*, dan admin juga bisa sebagai moderator.

Peran dari anggota di web ini yaitu membuat *thread*, mengelola *Private Message* (PM), dan komentar. Peran dari *Guest* (pengunjung) yaitu hanya dapat melihat artikel, share artikel dan melihat *thread*.