

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jejaring sosial atau komunitas online merupakan konsep pengembangan yang bisa dimanfaatkan di dalam bidang hobi. Selain berguna untuk menjalin hubungan silaturahmi, juga berguna untuk berbagi informasi, dengan cara membentuk komunitas berupa kelompok diskusi sesuai dengan hobi yang diminati dan minat bagi orang-orang yang terlibat di dalamnya. Melalui komunitas online seseorang dapat saling berbagi pengalaman dan informasi mengenai topik yang sedang dibahas tanpa harus saling berhadapan atau saling mengenal satu sama lain.

Menurut Hermawan (2009: 1-2), “adanya penggunaan internet melalui media sosial telah menghadirkan sebuah web forum yang dapat membentuk suatu komunitas online. Layaknya forum diskusi, sebuah web forum dapat juga menampung ide, pendapat, dan segala informasi dari para anggotanya sehingga dapat saling berkomunikasi atau bertukar pikiran antara satu sama lainnya.”

AnimeLover merupakan salah satu jejaring social yang sedang dibuat, salah satu cara untuk berbagi informasi seputar pecinta anime di internet yaitu dengan menggunakan jejaring sosial. Dengan adanya jejaring sosial, maka penyebaran informasi, baik informasi tentang jadwal realise maupun informasi seputar anime akan lebih mudah dan cepat dalam penyampaiannya, tak terbatas ruang dan waktu, karena jejaring sosial dapat diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja, bukan hanya oleh orang tertentu saja, tetapi juga masyarakat

sekitar, dan bahkan juga dunia. Sehingga akan menjadi sebuah prestasi atau kemajuan yang dapat dibanggakan oleh AnimeLover.

Dengan adanya *website* jejaring sosial komunitas online ini, diharapkan akan lebih menumbuhkan rasa persatuan dan kekompakkan antara pecinta anime dimanapun berada, serta menjadi tempat yang tepat bagi pecinta anime untuk dapat mengetahui banyak informasi, dan berbagi pengalaman serta bertukar pikiran seputar anime.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam Skripsi ini dengan mengambil judul: **“Rancang Bangun Jejaring Sosial Anime Lover berbasis web”**.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis ungkapkan diatas. Maka masalah-masalah yang ada sebagai berikut:

1. Belum adanya *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana bersosialisasi.
2. Belum adanya *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana penyebaran informasi seputar anime.
3. Belum adanya *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana berbagi file, dan lain-lain.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi, maka didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana bersosialisasi.

2. Membuat sebuah *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana penyebarluasan informasi seputar anime.
3. Membuat sebuah *website* jejaring sosial sendiri sebagai sarana berbagi file.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini antara lain:

1. Memberikan alternatif *web-based application* sebagai media untuk berkomunikasi.
2. Digunakan sebagai tempat untuk memperkenalkan atau mengekspresikan diri.
3. Mewujudkan kebersamaan dan kekompakan walaupun berada di wilayah geografis yang berbeda.
4. Sebagai sarana untuk berbagi informasi, tukar pikiran, gambar, dan lain-lain.

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang pendidikan Strata Satu (S1) program studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

A. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

B. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak pengurus, mahasiswa, maupun masyarakat sekitar.

C. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Skripsi.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini, penulis menggunakan model pengembangan sistem seperti dibawah ini:

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem merupakan proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang akan dibutuhkan dalam pembuatan program. Program yang akan dibuat membutuhkan perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver 2015*, *Adobe Photoshop*, PHP dan MySQL.

B. Desain

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah rancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum masuk ke tahap coding.

C. *Code Generation*

Pada tahap ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, Dimana PHP dan MySQL merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan dalam pembuatan sebuah web, karena lebih mudah dipahami dan efektif.

D. *Testing*

Tahap ini merupakan proses pengujian terhadap program yang telah dibuat. Proses ini digunakan untuk memastikan hasil yang diinginkan sudah tercapai ataupun belum.

E. *Support*

Setelah melakukan proses pengujian perangkat lunak selama satu bulan. Penulis melakukan pemeliharaan perangkat lunak secara utuh.

1.6. Ruang Lingkup

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas. Diantaranya:

1. Halaman *Home*

Anggota yang belum melakukan registrasi ataupun *log in* hanya bisa melihat halaman *home* dan pendaftaran anggota saja, dan jika sudah registrasi dan *log in* anggota dapat melihat status teman, profil anggota, serta mengganti foto profil.

2. Halaman Profil

Anggota yang sudah registrasi dan *log in* dapat melihat biodata, yang berisi informasi tentang anggota itu sendiri.

3. Halaman *Account*

Anggota yang sudah melakukan *log in* dapat melihat dan mengubah informasi biodata di halaman *account*, serta dapat mengganti foto profil anggota.

4. Halaman Pencarian

Anggota yang sudah melakukan *log in* dapat mencari anggota lain dengan cara memasukkan nama ataupun email anggota lain.

5. Halaman GroupChat

Anggota yang sudah melakukan *log in* dapat berkomunikasi dengan anggota yang lain.