

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media komunikasi dan informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Internet merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi informasi yang telah menyatukan dunia. Internet dapat menampilkan segala informasi dengan cepat, jelas dan relevan. Keberadaan internet telah menjadi kebutuhan mendasar sebagai media informasi dan publikasi.

Di dunia ini banyak figur atau tokoh idola yang sangat dikagumi banyak orang. Misalnya: selebritis, inovator, tokoh agama, tokoh politik dan pemerintahan, dan masih banyak lagi. Para penggemar banyak yang mencari informasi mengenai tokoh idolanya melalui internet. Semua informasi terkait dengan profil dan konten idola ada di internet. Namun, kebanyakan informasi tentang tokoh idola itu terpisah-pisah tidak berada dalam satu situs penyedia informasi. Sehingga tidak jarang *fans* atau penggemar harus berputar-putar mengunjungi banyak website untuk mendapatkan informasi lengkap tentang figur idola mereka.

Kebanyakan situs yang penyedia informasi seputar tokoh terkenal atau idola masih menyediakan informasi yang bersifat statis dan kurang lengkap. Informasi yang ditampilkan cenderung informasi yang sudah lama dan bahkan *out-of-date*, tidak diperbaharui dalam kurun waktu yang cukup lama.

Seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi, muncul sebuah cara baru untuk memudahkan bagi para pengembang web dalam mendapatkan sekaligus menampilkan berbagai data (bisa berupa berita, foto, video, dan lain-lain) dari sumber lain. Tren tersebut biasa disebut dengan teknologi *mashup*.

Konsep dari *mashup* adalah menjadikan internet sebagai basis data universal yang bisa dimanfaatkan oleh para pengembang web, menggabungkan data dan informasi dari berbagai sumber kemudian menampilkannya dalam sajian informasi yang baru. Isi dari website yang menerapkan konsepsi *mashup*[3] biasanya berasal dari penyedia layanan pihak ke tiga dengan antarmuka yang disebut sebagai API (*Application Programming Interface*).

Dengan menerapkan teknologi *mashup*, penelitian ini mencoba mengembangkan aplikasi *fansite* yang mampu dikembangkan ke arah yang bersifat dinamis dan *up-to-date*, termasuk pada proses penyajian informasi terbaru mengenai tokoh idola yang memang menjadi fokus dari "Perancangan Website Aplikasi Fansite Menggunakan PHP dan APIs" ini.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan langkah-langkah penelitian dalam penulisan skripsi memerlukan adanya rumusan-rumusan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka ada beberapa masalah yang penulis kemukakan, yaitu:

1. Bagaimana cara penggemar menemukan informasi tentang idola mereka di internet.
2. Bagaimana lalu lintas pencarian informasi seputar figur idola di internet.
3. Bagaimana bentuk rancangan *fan site* yang tepat untuk memenuhi kebutuhan penggemar.
4. Apa saja kata kunci untuk *fan site* ini agar dapat dengan mudah ditemukan melalui mesin pencari.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam sistem informasi ini hanya menampilkan informasi yang terkait dengan tokoh idola terkenal baik itu selebritis, sosok pemimpin, ilmuwan ternama, ataupun *public figure* lainnya dalam bentuk profile, foto-foto, dan video-video yang terkait dengan sosok idola, serta rss feed dari akun *social networks* sang idola jika ada.
2. Website dibangun menggunakan HTML, PHP, JavaScripts, MySQL dan APIs sebagai sumber data pelengkap.
3. Media yang digunakan untuk menjalankan sistem informasi ini adalah web *browser*.
4. Pengujian terhadap sistem yang sedang dibangun pada tahap awal menggunakan *browser* dengan *server localhost* dan komputer terkoneksi dengan internet.
5. *Browser* yang digunakan untuk uji coba website adalah Opera, Mozilla Firefox dan Internet Explorer.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan website ini antara lain:

1. Membangun sebuah sistem informasi *fansite* agar dapat membantu para penggemar menemukan informasi lengkap seputar idola mereka.
2. Menjadikan website ini sebagai salah satu media komunikasi antar orang-orang yang memiliki idola yang sama ataupun dengan pencari informasi lainnya.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Mempraktekan ilmu pemrograman dan desain website yang telah didapatkan di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta dan di luar sekolah
 - b. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menyusun suatu laporan secara ilmiah
 - c. Menambah wawasan baik secara teoritis ataupun secara praktek.

2. Manfaat bagi pengguna
 - a. Efisiensi waktu dalam pencarian informasi terkait figur idola.
 - b. Memudahkan pengguna berbagi informasi dengan pengguna lain yang memiliki ketertarikan yang sama.
 - c. Fasilitas untuk membuat grup atau bergabung dengan grup yang satu *interest*.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data:

1. Studi Pustaka, metode ini diterapkan dengan membaca dan memahami literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.
2. Referensi internet, dengan membaca dan meringkas referensi dari internet sebagai bahan penunjang dalam penulisan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan menjadi 5 bab, masing-masing dibagi menjadi berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang dipilihnya judul membangun aplikasi *fansite* menggunakan PHP+APIs, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan dasar website antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar informasi dan konsep dasar sistem informasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis menganalisa sistem yang akan dibuat. Di dalam bab ini juga penulis menguraikan mengenai perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi. Perancangan ini terdiri dari permodelan sistem dengan DFD, perancangan struktur navigasi website, dan perancangan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan langkah-langkah pembuatan aplikasi *fansite* "FANSHIVE.COM" serta tampilannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk perbaikan sistem kedepannya, dan untuk penelitian berikutnya.