

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kebutuhan akan informasi sudah meningkat dengan pesat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya teknologi. Komputer merupakan salah satu teknologi yang mewarnai perkembangan teknologi saat ini.

Dengan perkembangan teknologi yang sedemikian pesatnya ini, kesulitan-kesulitan dalam penyajian informasi dapat diatasi secara tepat dan akurat. Penggunaan komputer sudah sangat umum sekarang ini. Dunia pendidikan, kesehatan, militer, perkantoran, industri, hiburan, pariwisata, telekomunikasi, dan lain sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer.

Salah satu yang berkembang pesat dari teknologi itu adalah internet. Salah satu fasilitas internet adalah WWW (World Wide Web) yang merupakan sebuah jaringan global website internet multimedia untuk informasi, hiburan, pendidikan dan bisnis.

Website-website jejaring sosial menjadi sesuatu yang tren di kalangan para pengguna internet beberapa tahun belakangan ini. Website jejaring sosial ini memungkinkan setiap individu dapat berkomunikasi secara online kepada individu yang lain. Komunikasi antar individu ini tidak harus dilakukan ketika seseorang harus sama-sama dalam keadaan online di internet, seperti halnya kegiatan chatting.

Tapi mereka bisa meninggalkan berbagai macam komentar, pesan dan lain sebagainya di halaman orang lain yang ada dalam jaringannya.

Website jejaring sosial ini berkembang begitu cepatnya dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini di tandai dengan semakin banyaknya website-website jejaring sosial yang ada. Sebagai contoh, [friendster.com](http://friendster.com) yang merupakan website jejaring sosial yang sangat populer di kalangan pengguna internet di asia tenggara. Lalu ada juga [Facebook.com](http://Facebook.com) yang merupakan website jejaring yang di klaim paling populer di seluruh dunia. Serta berkembangnya beberapa website jejaring sosial lain yang mengkhususkan dan mengelompokkan penggunanya pada beberapa kesamaan hobi tertentu. Ada website [myspace.com](http://myspace.com) yang umumnya pengguna website jejaring sosial ini digunakan oleh band-band baik indie maupun band mainstream untuk mempublikasikan keeksistensian band mereka. Karena di website tersebut terdapat fasilitas untuk mengupload lagu yang bisa di dengarkan via streaming online. Lalu website yang lain ada [deviantart.com](http://deviantart.com), sebuah website jejaring sosial yang mengkhususkan pada desain-desain baik yang berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. Ada juga [flixter.com](http://flixter.com) yang mengumpulkan para penikmat film untuk saling berkomunikasi membentuk jejaring sosial di dunia maya.

Asia menjadi rumah dari 58 juta user Friendster, dan dari jumlah itu, Indonesia menyumbang pengguna sebanyak 36.3%, sisanya filipina 23.0%, lalu juga ada Malaysia yang menyumbang pengguna sebanyak 10.9%, Amerika Serikat 6,3%

dan Singapura 5,5%.<sup>1</sup>. Bahkan dalam analisis traffic pengguna internet yang dilakukan oleh alexa.com, friendster.com berada di posisi tiga dan facebook.com berada di posisi enam dari sepuluh besar website-website yang paling sering dikunjungi di Indonesia<sup>2</sup>.

Sebuah pertanyaan lalu berkembang, mengapa website jejaring sosial ini begitu populer di kalangan pengguna internet ?

Salah satu alasannya adalah, karena setiap orang mempunyai karakter yang unik, dan keunikan karakter mereka itu bisa mereka tunjukkan pada setiap halaman profil website jejaring sosial yang mereka miliki.

Di Indonesia sendiri, website jejaring sosial adalah salah satu yang paling sering diakses setelah google.com, dan mail.yahoo.com.

Dan bagaimana seandainya website jejaring sosial di implementasikan pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dengan memanfaatkan source data mahasiswa yang telah ada pada profile mahasiswa di Amikom.ac.id

Berdasarkan uraian permasalahan akan website jejaring sosial, maka penulis bertujuan melakukan penelitian ini dengan mengambil judul **"Membangun Website Jejaring Sosial Pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Sebagai Sarana Bersosialisasi di Internet"**.

---

<sup>1</sup> <http://www.alexa.com/siteinfo/friendster.com>

<sup>2</sup> <http://www.alexa.com/topsites/countries/ID>

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian, yaitu: Bagaimana menganalisa dan merancang website yang bisa menjadi sarana bersosialisasi di dunia internet secara efektif dan efisien, sehingga website tersebut bisa memberikan cara dan dapat memberi kemudahan dalam komunikasi di dunia maya antar sesama mahasiswa STMIK AMIKOM yogyakarta.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan bertujuan untuk menyederhanakan dan menyempitkan ruang lingkup dari pembuatan program yang akan di buat. Hal ini bukan berarti mengurangi sifat ilmiah dari pembahasan, tetapi bertujuan untuk memahami dan mendalami suatu permasalahan, sehingga dapat lebih mudah dalam mempelajarinya. Batasan permasalahan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Website yang di buat lebih di khususkan untuk Website yang bersifat jejaring sosial.
2. Website di buat dengan pemrograman PHP dan aplikasi database MySQL dengan dan script CSS.
3. Fasilitas utama yang terdapat pada perancangan website ini adalah sarana bersosialisasi di website jejaring sosial, seperti mengedit halaman pribadi, mengirimkan komentar dan mengirimkan pesan.

4. Pengguna dan yang bisa mendaftar menjadi anggota Website ini jejaring sosial ini adalah seluruh Mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Software yang digunakan untuk mendesain website ini adalah PHP, MySQL, Adobe Photoshop CS.2, Macromedia Dreamweaver 8, HTML, Apache sebagai web server dan untuk web browsernya menggunakan macromedia firefox 2.0.0.14, Internet Explorer 6.0 serta Opera 9.22

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan mendapatkan gelar Sarjana (S1).
2. Untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di dapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Dapat menganalisa dan merancang website jejaring sosial.
4. Dapat membuat website yang mampu menyediakan informasi secara user friendly.
5. Sebagai suatu sumber pengetahuan (knowledge literature) dan acuan yang dapat digunakan oleh segenap civitas STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun website yang akan dirancang, maka penulis melakukan beberapa metode penelitian, antara lain:

1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang di hadapi untuk mengetahui secara langsung permasalahannya.

2. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan sistem. Mengumpulkan data melalui buku, artikel, majalah, dan internet yang ada hubungannya dengan masalah yang diambil, guna menunjang keakuratan informasi yang disajikan.

3. Download Data

Metode atau teknik pengumpulan data untuk memperoleh data pada website yang berkaitan dengan video streaming.

4. Konsultasi dengan pembimbing dan pihak-pihak lainnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan penulisan Skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan Skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang sejarah internet dan membahas tentang teori2 yang menjadi acuan untuk pelaksanaan penelitian.

### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Berisi tentang sejarah STMIK AMIKOM Yogyakarta, visi dan misi, susunan organisasi dan tinjauan yang berkaitan dengan STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga dapat memberikan gambaran dan informasi tentang STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan memaparkan tentang analisis kebutuhan, rancangan basis data, rancangan proses, rancangan User Interface. Juga dibahas tentang gagasan pengembangan system.

## BAB V IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan mengenai program yang diusulkan, desain program dan Cara kerja dari program tersebut. Perancangan basis pengetahuan dan proses untuk system yang akan di buat dan implementasi website jejaring sosial.

## BAB VI PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan<sup>2</sup> dari hasil penelitian dan juga berisi saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ditemukan selama melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi Referensi dari penyusunan skripsi ini.

## LAMPIRAN

### 1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan Januari				Bulan Februari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Informasi	■	■						
2	Analisa Sistem Informasi		■	■	■				
3	Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi			■	■	■			
4	Pembuatan Laporan Skripsi		■	■	■	■	■		

