

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Peranan informasi yang cepat dan akurat menghasilkan keputusan dan perkembangan yang cepat pula.

Internet merupakan suatu teknologi di bidang komputer dan komunikasi yang saat ini semakin berkembang dan populer. Sejak diciptakannya pada kisaran tahun 1970-an, jarak dan waktu yang membatasi akses seseorang kepada orang lain di negara atau di benua lain seakan tidak ada lagi. Dengan adanya teknologi internet kita dapat memanfaatkan sebagai media promosi dan informasi di segala bidang, selain itu internet merupakan suatu penyajian informasi yang mempunyai kemampuan dalam hal kecepatan dan jangkauan fasilitas-fasilitas teknologi internet yang mendukung.

Internet dapat pula digunakan untuk membuat suatu jaringan sosial. *Website - website* jejaring sosial menjadi suatu tren di kalangan para pengguna internet beberapa tahun belakangan ini. *Website* jejaring sosial ini memungkinkan setiap individu dapat berkomunikasi secara *online* kepada individu lain. Komunikasi tersebut dapat dilakukan bilamana keduanya dalam keadaan *online* di internet, seperti halnya pada *chatting*. Walaupun demikian bila teman kita dalam keadaan *offline* maka kita dapat pula meninggalkan pesan atau komentar pribadi padanya.

Website jejaring sosial ini berkembang begitu cepatnya akhir-akhir ini. Hal tersebut dapat di buktikan bahwa semakin banyaknya *website-website* yang eksis di bidang ini, sebut saja facebook.com, myspace.com, dan lain sebagainya. Yang mana setiap situs jejaring sosial memiliki kekhususan pengelolaan sendiri sendiri. Seperti pengelompokan hobi tertentu, layaknya myspace.com bagi peminat musik (terutama indie), devianart.com untuk para desainer-desainer grafis, flicker.com bagi penikmat film.

Website jejaring sosial menjadi sangat populer dapat disebabkan karena setiap orang memiliki karakter sosial yang unik, dan keunikan tersebut yang mereka tonjokkan dalam halaman profil *website* jaringan sosial yang mereka miliki.

Selain jaringan sosial aplikasi dalam internet yang cukup menarik dan fungsional adalah Google Maps. Di awal pembuatannya sampai sekarang Google Maps selalu menuai kritik dari berbagai pihak, walaupun tidak sedikit yang setuju dengan di ciptakannya fasilitas peta *online* dari Google ini. Google Maps juga sangat membantu dalam proses *mapmaking* atau *cartography* yaitu ilmu pembuatan suatu peta. Mungkin teknik pemetaan terpenting adalah teknik *remote sensing* dimana data dikumpulkan tanpa harus survey lokasi tersebut secara langsung. Contoh penggunaan tehnik pemetaan ini adalah aerial fotografi (termasuk foto infrared) dan foto satelit. Keduanya manfaat praktis teknologi satelit dimana tingkat akurasi peta bisa hampir 100 persen. Dengan bantuan Google Maps kita bisa mengganti cara pemetaan konvensional dengan cara menggambar peta secara digital.

Google Maps sangatlah membantu terutama ketika kita tidak mengetahui lokasi atau mapping di suatu daerah. Dengan google maps kita dapat mengetahui nama jalan, alamat serta koordinat suatu tempat. Sehingga memudahkan dalam pencarian alamat. Dalam sosial networking kadang kita bingung dimana letak rumah kawan kita yang telah pindah, dengan integrasi bersama Google Maps, kita akan dimudahkan dalam menemukan lokasi rumah dari kawan kita tersebut. Sehingga pencarian kawan tidak hanya dilakukan di dunia maya, namun dapat langsung mengetahui posisi keberadaan di dunia nyata.

Berdasar uraian di atas maka penulis bertujuan melakukan penelitian ini dengan mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Sosial Networking Menggunakan PHP dan Google Maps”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sebuah rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian dapat diambil dari pembahasan di atas, 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 kemudahan dalam komunikasi setiap penggunaanya.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan bertujuan untuk menyederhanakan dan menyempitkan ruang lingkup dari pembuatan aplikasi. Hal ini bukan berarti mengurangi sifat ilmiah dari pembahasan, namun 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* bersifat jejaring sosial (*social networking*).
2. *Website* dibuat dengan pemrograman PHP (*hypertext preprocessor*), aplikasi database menggunakan MySQL dan *script* CSS.
3. Fasilitas utama yang terdapat pada *website* yang akan dibangun ini adalah sarana bersosialisasi di *website* jaringan sosial, seperti mengedit halaman pribadi, mengirimkan pesan dan komentar.
4. Mampu membuat *website* yang menyediakan informasi secara *user friendly*.

Software yang akan digunakan untuk mendesain *website* ini adalah PHP, MySQL, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, XAMPP sebagai *web server* dan untuk *web browser*-nya menggunakan Mozilla Firefox, Google Chrome, serta Safari.

1.4 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya akan berguna bilamana memiliki sebuah tujuan, dan tujuan dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah :

1. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan mendapatkan gelar Sarjana (S1).
2. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Mampu menganalisa dan merancang *website sosial networking*.
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

Penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun *website* yang akan dirancang, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang dihadapi 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*.

4. Konsultasi dengan pembimbing dan pihak-pihak lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dijabarkan dalam beberapa bab guna memudahkan penulisan, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang sejarah internet, dan membahas tentang teori-teori yang menjadi acuan untuk pelaksanaan penelitian.

BAB III 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 sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan mengenai program yang diusulkan, desain program dan cara kerja dari program tersebut. Perancangan basis pengetahuan dan proses untuk sistem yang akan dibuat dan implementasi *website* jejaring sosial beserta Google Maps.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi-referensi dari penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan dan analisis data																
2.	Desain, perancangan, dan pembuatan web																
3.	Uji coba dan analisis kesalahan																
4.	Penyusunan laporan																