

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet saat ini sudah menjadi hal yang biasa, apalagi dengan banyaknya jejaring sosial dimana seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa langsung berhadapan langsung secara fisik. Penggunaanya pun datang dari berbagai kalangan mulai dari golongan menengah kebawah sampai menengah keatas, dari anak kecil sampai orang dewasa. Banyaknya pengguna jejaring sosial ini membawa dampak positif dan negatif tersendiri. Sebagai contoh dengan adanya jejaring sosial ini seseorang dapat berkomunikasi dengan orang yang berada jauh darinya, mengetahui hal-hal terbaru tentang orang tersebut dan saling bertukar pikiran dengan mudah. Tidak hanya dengan orang-orang yang sudah dikenal, tetapi dengan orang yang belum pernah ditemui sekalipun seseorang dapat berhubungan dengan mudah. Sayangnya dengan keleluasaan ini terdapat pihak-pihak yang memanfaatkannya untuk perbuatan yang tidak baik. Maraknya kasus penipuan maupun penculikan melalui jejaring sosial menjadi salah satu contoh sisi negatifnya.

Selain sebagai tempat untuk berkomunikasi, jejaring sosial juga bisa menjadi wadah untuk berbagi ide. Sayangnya ide-ide ini tidak ditangani secara khusus sehingga banyak ide-ide yang bagus tetapi terlewat begitu saja tanpa diketahui banyak orang. Padahal ide-ide yang terlewatkan tadi mungkin saja bisa membawa perubahan yang besar di dunia. Dengan latar belakang dari hal-hal tersebut, maka sebuah media yang dibuat khusus untuk menampung ide-ide, baik

itu ide yang sederhana maupun kompleks, merupakan hal yang patut untuk direalisasikan.

Sebagai contoh pada jejaring sosial *facebook.com* penggunaanya diperbolehkan memasang berbagai media, seperti teks, video, gambar, *link* URL, dan lain-lain, dengan topik yang bebas sesuai aturan yang diberlakukan. Banyak individu yang memasang teks tentang apa yang mereka lakukan, atau gambar saat mereka berpergian, mungkin juga halaman *Web* yang mereka sukai. Saat seseorang memasang sebuah teks, gambar atau video berisi ide, seringkali ide ini ide baru ini dengan cepat hilang ditimbun dengan media-media lain. Kasus yang sama juga terjadi pada *twitter.com*. Solusi untuk membuat ide ini dilihat oleh banyak orang adalah dengan mempromosikannya melalui media lain, yang tentunya akan membuat banyak orang enggan untuk melakukannya, apalagi jika mereka tidak memiliki sumber daya yang cukup atau jika ide mereka merupakan ide yang sederhana.

Media berupa jejaring sosial merupakan hal yang tepat untuk digunakan. Jejaring sosial mempermudah seseorang untuk berbagi dan menyebarkan suatu berita kepada orang banyak dengan sistem berantai. Dengan adanya jejaring sosial yang menampung ide- ide ini, orang- orang akan dengan mudah membagikan idenya ke satu sama lain, mengikuti ide- ide terbaru dari orang- orang yang diikuti dan tentu saja ikut menjadi bagian untuk merealisasikan ide- ide tersebut. Dengan begitu media ini sangat membantu bukan hanya dalam menyebarkan sebuah ide tetapi juga mengajak orang- orang untuk memberikan bantuan pada pemilik ide baik dalam bentuk materi, saran dan kritik, maupun bentuk nyata secara langsung

dalam melaksanakan sebuah ide.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang diambil adalah: “Bagaimana membuat situs jejaring sosial 'aedIdea' sebagai tempat berbagi ide- ide untuk direalisasikan?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka batasan masalah ditentukan untuk membatasi lingkup pembahasan masalah yang telah ditentukan yaitu:

1. Situs ini merupakan situs jejaring sosial yang menampung konten berupa ide.
2. Media yang digunakan adalah text, gambar dan video yang tertanam dalam bentuk skrip html.
3. Fitur- fitur yang akan ditampilkan:
  - a. Registrasi.
  - b. Login dan logout untuk pengguna yang sudah terdaftar.
  - c. Daftar ide- ide yang dapat disesuaikan menurut pemilik ide, kata kunci, kategori, kepopuleran, urutan waktu publikasi maupun bantuan yang dibutuhkan dari sebuah ide.
  - d. Pesan privat untuk pengguna yang sudah terdaftar.
  - e. Konfigurasi akun untuk pengguna yang sudah terdaftar.
  - f. Menambahkan ide baru untuk publik, pengikut atau diri sendiri bagi pengguna yang sudah terdaftar.

- g. Aktifitas pengikut dan orang yang diikuti bagi pengguna yang sudah terdaftar.
  - h. Kontak admin.
  - i. Halaman admin.
4. Alat- alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah nginx sebagai HTTP *proxy server*, Gunicorn sebagai *wsgi http server*, MySQL sebagai basis data dan juga *framework* Django.
  5. Pemrograman dalam penelitian ini menggunakan bahasa Python untuk sistem, sedangkan HTML, CSS dan Javascript untuk tampilannya.
  6. Untuk memaksimalkan fungsi *framework* Django, maka digunakan aplikasi- aplikasi tambahan sebagai berikut:
    - a. South
    - b. Django Registration
    - c. Django MPTT
    - d. Django Comments
    - e. Django Widget Tweaks
  7. Halaman admin yang digunakan merupakan aplikasi bawaan dari django.
  8. Tabel basis data secara otomatis dibuat sesuai dengan model dari aplikasi Django.
  9. Pengaksesan basis data menggunakan ORM (*Object-Relational Mapper*) dari Django, sintaks SQL hanya digunakan untuk pengaksesan yang tidak bisa dilakukan oleh ORM.
  10. Proses, model, dan fungsi dari *framework* Django dan aplikasi pihak ketiga

yang digunakan dalam penelitian ini tidak akan dibahas secara mendetail.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat situs jejaring sosial 'aedIdea' dimana pengguna dapat membagikan ide- ide miliknya kepada orang lain di seluruh dunia sehingga ide- ide tersebut dapat direalisasikan.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian maka manfaat dari situs web ini adalah:

1. Sebagai portofolio atas ide- ide yang pernah dimilikinya baik yang sudah terealisasi maupun yang masih dalam tahap rencana.
2. Sebagai arsip dan dokumentasi ide- idenya.
3. Sebagai media untuk merealisasikan ide- idenya dengan bantuan dari pengguna lain.
4. Sebagai tempat untuk mencari ide- ide baru untuk direalisasikan.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini adalah:

1. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, metode yang digunakan adalah kepustakaan dimana data-data diambil dari literatur, brosur, dokumentasi, internet dan buku-buku yang berhubungan dan menunjang penelitian.

## 2. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, metode yang digunakan adalah:

### a. Teknik analisis studi kelayakan

Teknik ini digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

### b. Teknik analisis SWOT

Teknik SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) digunakan untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

### c. Analisis kebutuhan sistem

Dalam analisis ini dijelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

## 3. Tahap Perancangan Sistem

### a. Perancangan proses

### b. Perancangan basis data

### c. Perancangan antarmuka

## 4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, sistem situs *web* yang telah dirancang diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya sehingga dapat diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat berjalan dengan hasil yang sesuai dengan rancangan sebelumnya.

## 5. Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian, situs *web* yang sudah dibuat diuji fungsi-fungsinya

sehingga dapat diketahui kesalahan-kesalahan yang ada.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Pembahasan pandangan, perancangan dan analisis situs web ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini menguraikan sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan, serta teori-teori yang melandasi pembuatan aplikasi, antara lain teori website, konsep basis data, teori desain, *framework Django*, jejaring sosial dan tinjauan umum.

#### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bagian ini menjelaskan tentang analisa sistem, analisa kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi tentang pembahasan dan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bagian ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.