BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam menjalin hubungan dalam sebuah komunitas baik komunitas sosial, politik, ekonomi maupun komunitas - komunitas lainnya. Dahulu cara paling mudah yang digunakan adalah dengan cara mengadakan pertemuan, kegiatan, rapat, dan lainnya diantara anggota dalam satu komunitas. Teknologi dan media elektronik berkembang seiring bertambahnya tahun. Hal ini membawa perubahan dalam segala bidang. Banyak komunitas menggunakan internet sebagai media untuk berkomunikasi dan berbagi. Internet bukan lagi menjadi sesuatu yang terasa asing bagi sebagian besar orang khususnya di Indonesia saat ini. Hampir setiap orang mengenal internet dan bagaimana cara menggunakan dan mengoperasikannya.

Sejarah internet pada awal mulanya hanya digunakan untuk kepentingan militer negara Amerika Serikat untuk kepentingan riset ilmu (*science*) dan intelejen pada tahun 1969. Pada saat itu internet terkenal dengan istilah Apranet yang merupakan sebuah nama proyek. Seiring perkembangannya Apranet dikembangkan menjadi lebih luas dengan menjadi jaringan yang saat ini disebut dengan internet. Pada akhir tahun 1980, internet telah tersebar keseluruh dunia dan menawarkan berbagai macam fasilitas seperti mengirim surat elektronik (*email*), transfer *file* baik *file* berbasis teks, audio, video dan internet juga dapat digunakan untuk berkomunikasi. Internet selalu dikaitkan dengan

istilah *www* (*world wide web*). Internet adalah suatu jaringan komputer global, sedangkan *world wide web* bukan sekedar jaringan, tetapi didalamnya terdapat suatu set aplikasi komunikasi dan sistem perangkat lunak seperti *internet host* dan *client*, menggunakan *protocol TCP/IP*, mengenal sistem *client / server*, *HTML* (*Hypertext Markup Language*), dan menggunakan model alamat *Uniform Resource Language*). Dalam perkembangannya, internet selalu selaras dengan perkembangan web. Pada awal mulanya website merupakan suatu layanan sajian informasi dengan konsep *hyperlink*, yang memudahkan pengguna internet. Website selalu identik dengan informasi. Informasi selalu melakukan perubahan yang secara berkala dan cepat. Website terdiri dari dua macam tipe, yaitu *website* statik dan *website* dinamis. Perbedaannya terletak dalam cara melakukan pengelolaan data atau informasi yang terkandung didalamnya. Website statis biasanya digunakan untuk *company profile* suatu perusahaan dimana informasi yang terkandung didalamnya tidak terlalu sering untuk diubah. Sedangkan *website* dinamis cenderung untuk sebuah website pribadi (*blog*), jejaring sosial, *e-banking* (*electronic banking*) dimana data dan informasi yang disajikan dikelola dan berubah dengan cepat dan akurat.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis hendak membuat sebuah *website* jejaring sosial untuk Komunitas Jomblo Katholik Indonesia dengan konsep *web* dinamis. Website Jejaring Sosial ini akan digunakan oleh seluruh anggota komunitas jomblo katholik Indonesia dan semua orang muda katholik yang masih belum memiliki pasangan.

I.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana website jejaring sosial komunitas jomblo katholik indonesia dapat membantu anggotanya dan semua orang muda katholik untuk dapat menemukan pasangan.

I.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membutuhkan alamat email untuk menjadi pengguna *web application* ini.
2. *Web apliccation* ini dilengkapi dengan keamanan jaringan standar yaitu fungsi Login dengan kombinasi password dan email.
3. *Website* jejaring sosial ini dikembangkan secara khusus hanya untuk anggota Komunitas Jomblo Katholik Indonesia dan orang muda katholik yang masih belum memiliki pasangan.
4. Konsep jejaring sosial ini adalah pengguna dapat menjalin relasi dengan lawan jenisnya saja, pengguna dapat membuat status baik status yang berhubungan dengan kegiatan sehari - hari dan status sosial, pengguna dapat berbagi data berupa video dan gambar, pengguna dapat menemukan pasangan hidupnya yang terbaik dan seiman.
5. Aplikasi web ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman php, database MySql dan tools pengembang macromedia director MX.

I.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan website jejaring sosial komunitas jomblo katholik indonesia ini adalah :

1. Untuk membangun *website* jejaring sosial komunitas jomblo katholik indonesia yang dapat membantu anggota komunitas jomblo katholik Indonesia dan orang muda katholik mendapatkan pasangan.

I.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam aplikasi web forum untuk komunitas penggemar komik dan animasi, yaitu;

1. Metode Studi Literatur
Dengan mencari dan mempelajari buku referensi yang berhubungan dengan objek yang diteliti diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis data dan informasi yang diperoleh untuk merancang perangkat lunak yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
3. Perancangan sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
4. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem informasi, yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
5. Pengujian perangkat lunak, yaitu proses pengetesan terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

I.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun menjadi 5 bab, yaitu Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian Sistem, dan Kesimpulan dan Saran.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode yang digunakan selama pembuatan program, kebutuhan khusus yang diperlukan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program.

BAB III Analisis dan Desain Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan diterapkan.

BAB IV Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.