BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jejaring Sosial atau yang lebih akrab disebut dengan media sosial sudah menjadi *trend* bagi masyarakat saat ini terutama di kalangan milenial. Seperti yang diketahui beberapa contoh media sosial yang sering digunakan orang-orang saat ini terutama di kalangan milenial yaitu Facebook, Twitter, Instagram, Printerest, dan lain-lain [1]. Di dunia pendidikan jejaring sosial dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk berbagi materi pelajaran. Beberapa situs jejaring sosial yang digunakan untuk berbagi materi seputar pendidikan yaitu situs Academia.edu dan Scribd yang bisa dimanfaatkan dalam mendapatkan materi yang dapat membantu dalam menemukan materi pembelajaran. Di kalangan pelajar, media sosial membantu dalam bertukar informasi tentang pelajaran, materi kuliah, dan pengumpulan tugas [2]. Maka dari itu dibuatlah aplikasi jejaring sosial di setiap universitas atau perguruan tinggi yaitu aplikasi *Learning Management System* yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dapat bekerja sama dalam memberikan materi kuliah serta dalam mengumpulkan tugas-tugas mahasiswa [3].

Namun selain di aktivitas perkuliahan mahasiswa juga mengikuti aktivitas seperti kegiatan komunitas dan kegiatan olahraga yang ada di kampus. Universitas Atma Jaya sendiri memiliki banyak komunitas dan UKM yang aktif pada bidangnya masing-masing contohnya saja komunitas yang ada di UAJY yaitu komunitas rohani seperti Garuda Katolik, Unit Kerohanian, dan Eikoumene yang bergerak dalam bidang pelayanan ibadah dan menggunakan media sosial seperti line dan instagram sebagai media pengubungnya. Selain komunitas, terdapat juga unit kegiatan mahasiswa yaitu UKM renang, paduan suara, basket, dan masih banyak lagi. Maka di butuhkannya situs jejaring sosial khusus untuk di satu perguruan tinggi seperti di Universitas Atma Jaya untuk dapat saling berbagi informasi tentang acara-acara kampus tanpa perlu

berususah payah untuk berbagi informasi melalui berbagai media sosial. Menggunakan media sosial dapat sangat membantu mahasiswa dalam berbagi kegiatan tersebut seperti membagikan informasi ketika ada acara kampus. Oleh karena itu untuk membantu mahasiswa dapat lebih mudah dalam bertukar informasi seputar kegiatan komunitas kampus seperti mempromosikan acara kampus sesuai jadwal komunitas dan UKM masing-masing perlu adanya sebuah situs jejaring sosial seperti situs kuliah Atma Jaya Yogyakarta namun berfungsi hanya untuk kegiatan komunitas.

Maka disini penulis akan membuat sebuah program yang akan menunjang kegiatan komunitas dan unit kegiatan mahasiswa dan diberi nama yaitu SITKOMA UAJY(Situs Komunitas & Ukm Mahasiswa UAJY). Program ini akan dibuat sebagai pelengkap dari situs-situs yang ada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta seperti situs kuliah, siatma, situs orang tua dan situs SPAMA(Sistem Partisipasi Aktivitas Mahasiswa Atma Jaya) sebagai penunjang untuk mahasiswa agar lebih aktif dalam kegiatan-kegiatan seperti komunitas dan unit kegiatan mahasiswa dimana dapat bermanfaat untuk melatih *soft skill* yang mereka miliki di luar jurusan yang mereka ambil. Program ini dibuat dikarenakan permasalahan kebanyakan mahasiswa-mahasiswi di kampus yang masih jarang mengikuti kegiatan kampus dikarenakan pembagian informasi di media sosial masih acak dan memakan waktu lama untuk informasi seperti acara atau kegiatan komunitas untuk sampai kepada mahasiswa karena penyebaran informasi secara tidak merata.

Pada SITKOMA UAJY ini akan dibuat jejaring sosial dengan berbasis website. Penggunaan berbasis website ini dengan bertujuan untuk mempermudah mahasiswa untuk terhubung satu sama lain serta mempercepat penyebaran informasi. Untuk mempermudah pembuatan SITKOMA UAJY maka pembuatan web ini akan menggunakan *framework codeigniter* sehingga bahasa yang akan digunakan merupakan bahasa PHP. Penggunaan *framework codeiginter* dipilih karena penggunaannya lebih mudah dan merupakan *open source*. Pada program ini akan menggunakan aplikasi *visual studio code* untuk membuat coding-an program dengan *database* yang digunakan adalah

PhpmyAdmin dengan menggunakan xampp. Pembuatan program ini juga dikarenakan menjadi alternatif yang paling mudah bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi tanpa harus bersusah payah mencari informasi di luar.

Selain itu dengan dibuatnya program ini untuk berbagi dokumen, sharing kegiatan antar komunitas maupun dalam komunitas, mengunggah poster menjadi lebih mudah. Mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta pun menjadi lebih mudah dan bebas dalam mengkespersikan kegiatan-kegiatan, ide-ide, dan kreatifitas mereka di dalam komunitas dan unit kegiatan mahasiswa masing-masing. Dengan cara seperti ini membuat mahasiswa menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan mereka dan memacu jiwa kompetisi mereka untuk bersaing secara sehat serta komunitas dan unit kegiatan mahasiswa juga jadi lebih mudah untuk saling bekerja sama dan berkoordinasi satu sama lain sehingga mempererat hubungan mahasiswa dari komunitas maupun UKM yang ada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Diharapkan dengan adanya pembuatan SITKOMA UAJY ini kegiatan-kegiatan maupaun acara yang diadakan mahasiswa menjadi lebih terjadwal dengan baik dan berjalan dengan lancar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat rumusan masalah yang sesuai adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi jejaring sosial untuk komunitas dan UKM di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Bagaimana cara melakukan berbagi informasi kegiatan komunitas dan UKM di satu situs yang digunakan oleh semua mahasiswa.
3. Bagaimana cara menggunakan sistem SITKOMA dengan baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat batasan masalah yang sesuai adalah sebagai berikut:

1. Gambar yang dapat diunggah hanya berupa JPEG dan PNG.

2. File yang diunggah dapat berupa gambar, dokumen pada *microsoft office* dan dalam bentuk zip atau rar.
3. File yang akan diunggah maksimal 128 MB
4. Fitur-fitur media sosial yang akan dibuat meliputi :
   a. Menambah anggota
   b. *Posting* foto
   c. Mengunggah dokumen
   d. Menulis status
   e. Mengomentari status
   f. Membuat pengumuman
   g. Membuat notifikasi
   h. Berkirim pesan secara personal

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dibuat, tujuan penelitian yang seusai adalah sebagai berikut:

1. Membangun Situs Komunitas dan Unit Kegiatan Mahasiswa berbasis web di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Melakukan berbagi informasi kegiatan komunitas dan UKM di satu situs yang digunakan oleh semua mahasiswa.
3. Membuat notifikasi pemberitahuan pada aplikasi jejaring sosial SITKOMA di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka

   Penulis akan mencari jurnal dan literatur yang akan mendukung dalam pembuatan sistem perangkat lunak SITKOMA. Metode ini membantu dalam mempertegas teori dan keperluan analisis penulis.

2. Observasi

   Penulis akan melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan data mahasiswa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk membantu pengerjaan sistem yang dibuat oleh penulis. Data yang dibutuhkan untuk

membuat sistem SITKOMA yaitu data pribadi mahasiswa seperti nama, nim, alamat, nomor telepon dan data yang mendukung lainnya.

3. Pembangunan perangkat lunak

   Penulis membangun perangkat lunak sesuai dengan hasil data dan analisis yang diperoleh penulis yaitu :

   a. Analisis

      Pada tahap ini, yang dilakukan penulis adalah memperoleh gambaran tentang sistem yang akan dibangun dari segi fungsionalitas maupun non fungsionalitas dengan membuat sebuah dokumen perancangan yang berupa hasil Analisa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

   b. Perancangan

      Pada tahap ini penulis membuat suatu perancangan antar muka, arsitektur dan basis data yang akan digunakan dalam pembuatan sistem. Hasil perancangan yang dibuat penulis berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak.

   c. Pengkodean

      Pada tahap ini penulis mulai melakukan pengkodean dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengkodean yang dilakukan penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter*.

   d. Pengujian

      Tahap ini merupakan tahap pengujian funsgionalitas sistem yang telah dibuat oleh penulis. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan akan dibuat dalam bentuk dokumen yaitu dokumen Perancangan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak(PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil - hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 5 PENGUJIAN DAN ANALISA

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan pengujian dari studi kasus berupa rekomendasi menu.

BAB 6 PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.