

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Selama ini komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar hanya terjadi di dalam Kampus dan dilakukan secara terpusat oleh Dosen. Hal itu menyebabkan kurangnya komunikasi dan interaksi antara Dosen dan Mahasiswa di Kampus. Sehingga Dosen akan mengalami kesulitan dalam memantau, dikarenakan waktu belajar di Kampus yang terbatas. Maka dari itu diperlukan kerja sama antara Dosen dan Orang tua dalam memantau perkembangan anak didik saat berada di lingkungan keluarga ataupun di kampus agar perkembangannya dapat diawasi. Salah satu penyelesaian yang dapat disarankan dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat sebuah media yang dapat menjembatani komunikasi antara Dosen, Mahasiswa, dan Orang tua, semisal dengan membuat aplikasi *Social Network*.

Aplikasi *Social Network* adalah sebuah layanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profile, melihat daftar pengguna yang tersedia, mengundang atau menerima teman dalam situs tersebut, dan saling berbagi informasi (Boyd & Ellison, 2007). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Social Network Untuk Kampus Berbasis Android”**, dalam penelitian ini didefinisikan sebuah aplikasi *Social Network* untuk kampus. Aplikasi ini bersifat *private*.

Tujuannya adalah untuk memberikan kontrol dan privasi kepada kampus. Sehingga aplikasi social network untuk kampus berbasis mobile ini memiliki moderasi konten, privasi, dan kontrol langsung dari kampus. Inti dari sebuah *Social Network* adalah halaman profile dari pengguna. Halaman profile merupakan sebuah halaman yang unik pada setiap pengguna bisa mengisi identitas dan siapa dirinya.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi Social Network untuk Kampus dan akan dikembangkan.
2. Kurangnya media sosial yang bersifat private kepada penggunanya.
3. Tingginya kebutuhan masyarakat akan media sosial untuk membantu informasi dan komunikasi yang efektif dan efisien.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi *Social Network* berbasis *android* yang sesuai dengan kebutuhan pelajar ?

2. Bagaimana cara membuat aplikasi agar dalam penggunaannya tidak merumitkan pengguna dalam pemakaiannya ?
3. Bagaimana agar informasi yang diinginkan mengenai isi *Social Network* untuk kampus dapat lebih mudah dipahami ?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang penulis kemukakan dalam sistem ini adalah :

1. Aplikasi ini akan membahas tentang isi *Social Network* untuk Kampus bersifat private menggunakan sistem *SSO (Single Sign On)*, dan *SO (Sign On)*.
2. Aplikasi akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan hasil perancangan aplikasi hanya di implementasikan pada *emulator* dan telepon seluler yang mendukung sistem operasi android versi 4.1 Tools pengembangan yang digunakan yaitu IDE *Eclipse*, *Java Development Kit v.8*, *Android Development Tools v.22.3.0.0*.
3. Aplikasi hanya bisa dijalankan oleh penulis bersifat *online*.
4. Aplikasi ini belum dapat membuat group baru untuk dapat bergabung dalam aplikasi Sosmed.
5. Belum dapat melakukan ubah password dengan aplikasi Sosmed untuk kampus berbasis android.

### **I.3. Tujuan Dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi *Social Network* untuk Kampus yang menarik dan mudah dalam penggunaannya melalui media sosial aplikasi android.
2. Mengenalkan *Social Network* untuk Kampus yang belum mengetahui jejaring social tersebut.
3. Untuk membantu Mahasiswa berkomunikasi dengan Mahasiswa lainnya, melalui *Social Network*.

#### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat yang diperoleh dari sistem yang akan dibangun ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat berkomunikasi langsung kapanpun dan dimanapun.
2. Memudahkan para mahasiswa dan Dosen berkomunikasi di lingkungan Kampus.
3. Dengan adanya aplikasi ini tentunya dapat lebih menarik minat pengguna khususnya bagi mereka yang sering menggunakan jejaring sosial.

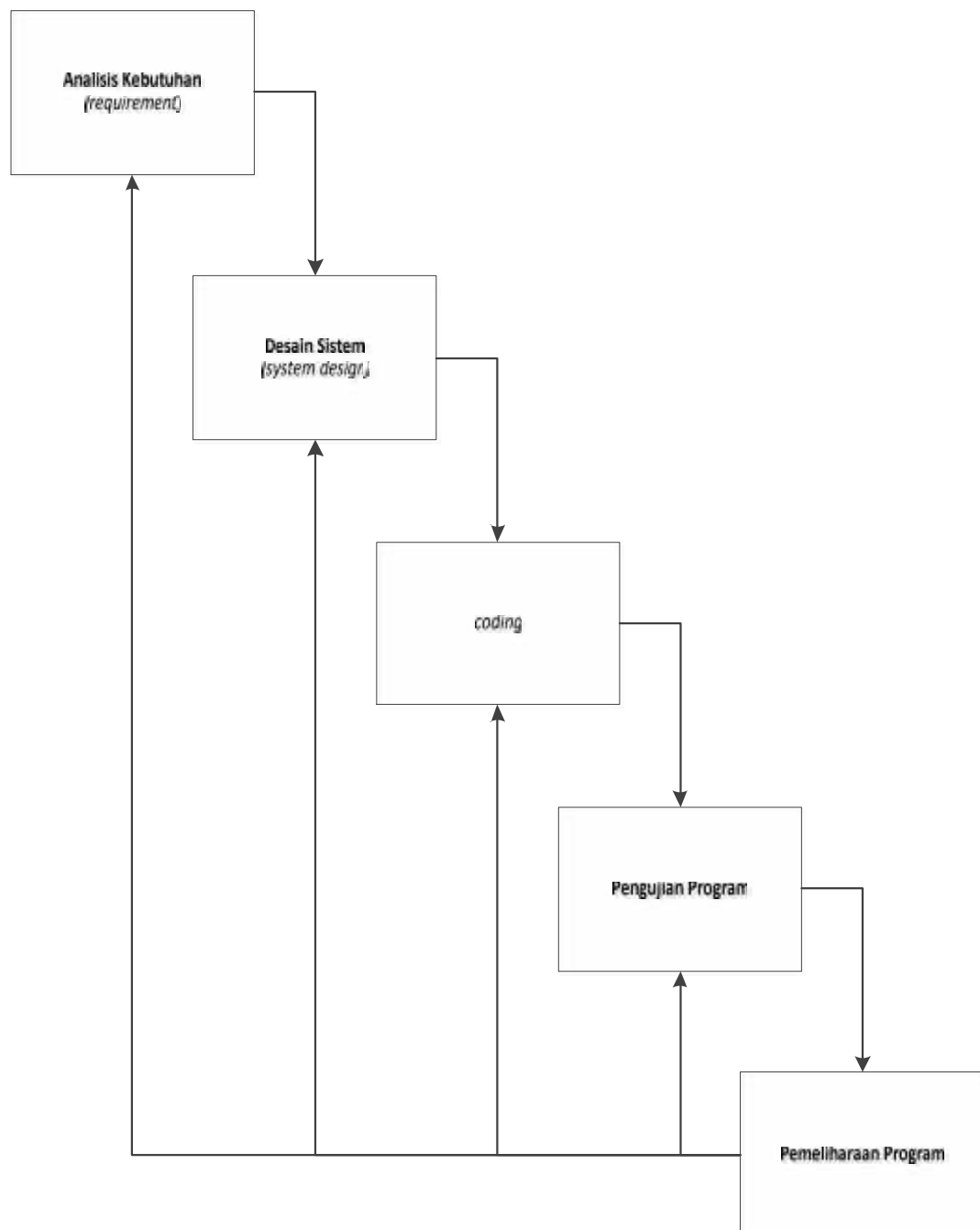
## **I.4. Metodologi Penelitian**

### **I.4.1. Metode Penelitian**

Metode-metode yang penulis gunakan dalam merancang, menulis, dan mengembangkan skripsi ini terdiri dari beberapa bagian yang saling terkait dan saling melengkapi, yakni:

1. Studi Literatur, dengan cara mempelajari buku-buku, referensi-referensi, serta literature yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi.
2. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi mengenai jejaring sosial.
3. *Searching*, yaitu metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan yang mendukung Skripsi Penulis melalui internet.

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada gambar I.1.:



**Gambar I.1. Prosedur Perancangan**

#### I.4.2. Analisis kebutuhan

Sesuai penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada aplikasi yang hendak dibangun adalah :

- a. Aplikasi harus dapat digunakan pada sistem operasi *android smartphone Ice Cream Sandwich, Jeally Bean*, dan *android* generasi selanjutnya.
- b. Aplikasi harus dapat memberikan manfaat yang lebih agar dapat banyak dipergunakan oleh banyak *User*.

#### I.4.3. Desain Sistem

Secara umum ***Aplikasi Social Network dengan sistem terdistribusi Berbasis Android*** melalui mekanisme SSO (Single Sign On) menggunakan model perancangan *Unified Modelling Language*.

#### I.4.4. Penulisan Sinkode Program

Koding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bias dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bias diperbaiki.

#### I.4.5. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian secara *black box*

(*interface*) yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan, pengujian tersebut untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

#### I.4.6. Pemeliharaan Sistem

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bias karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

#### I.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel I.1. Keaslian Penelitian**

No.	Penelitian/Tahun	Hasil Penelitian
1.	Aplikasi Social Network For School Berbasis Mobile Mirza Eka Pramudita, Anjik Sukmaaji, Achmad Holil Noor Ali.(2014)	1. Lebih dari 95% siswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini. 2. Lebih dari 95 % siswa menyukai tampilan yang disajikan pada aplikasi.

2.	<p>Penggunaan Jejaring Sosial Scringo Pada UKMDROID (Cashregister Berbasis Android). Bangun Wijayanto, S.T.,M.Cs.(2013)</p>	<p>1.Scringo menawarkan satu set lengkap fitur, perangkat dan alat untuk membantu pengembang aplikasi mobile membuat lebih banyak fitur pada aplikasi mereka. 2.Pengembang dapat segera menambah fitur keterlibatan, berbasis masyarakat, sosial dan monetisasi untuk aplikasi mereka.</p>
3.	<p>Rancang Bangun Aplikasi Social Network Untuk Kampus Berbasis Android.</p>	<p>1.Pengguna hanya membutuhkan satu email dan satu password, dengan mekanisme Single Sign On (SSO), dan menggunakan model UML (Unified Modeling Language), untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah system pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (OOP). 2.Pada aplikasi social netwok untuk kampus ini pengguna hanya perlu sekali login untuk melihat semua status yang dibuat pada website. Sehingga pengguna tidak perlu mengingat beberapa akun, hanya satu akun untuk sekali login dan tidak diperlukan untuk login berulang kali, fungsinya untuk mempermudah dalam hal penggunaan. aplikasi ini berisi login, profile, pemberitahuan, dan obrolan. 3.Memiliki profile yang dapat disimpan pada database mysql, dan dapat mengupdate profile tersebut. 4.Dapat berjalan pada handphone berbasis android secara online menggunakan jaringan wireless. 5.Aplikasi ini bersifat <i>private</i>, tujuannya adalah untuk memberikan kontrol dan privasi kepada Kampus.</p>

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yang merangkum tiap tahapan yang penulis lakukan, antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat skripsi, serta metodologi skripsi.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menguraikan tentang beberapa penjelasan dan pengertian yang berdasarkan dengan pembuatan **Rancang Bangun Aplikasi Social Network Untuk Kampus Berbasis Android.**

### **BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini berisikan analisa permasalahan dan kebutuhan alat, serta pemodelan system secara fungsional.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Bab ini berisikan tentang tampilan hasil yang dirancang, pembahasan uji coba dari sistem yang dirancang, dan kelebihan sistem yang dirancang serta kekurangannya.

### **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan bagian penutup yang berisi kesimpulan untuk pemakai dari terbentuknya perancangan aplikasi Social Network untuk kampus serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.