BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan perubahan cara berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari manusia modern saat ini. Perubahan komunikasi tersebut bukan hanya terjadi pada media yang digunakan tetapi pada isi dari komunikasi yang dibuat. Kebutuhan akan komunikasi singkat dan efektif melahirkan suatu istilah baru yang dinamakan Media sosial. Media sosial adalah suatu bentuk media online yang memungkinkan penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan mempublikasikannya, baik untuk dilihat semua orang atau kelompok terbatas yang dipilih oleh pengguna tersebut. Peningkatan pengguna media sosial juga didukung dengan lahirnya *website* media sosial , salah satu yang banyak digunakan saat ini adalah *twitter* dan facebook. Hal ini juga ditunjukkan dengan meningkatnya pengguna *twitter*.

Pembangunan aplikasi twitter *client* yang memenuhi kebutuhan tersebut, namun tetap berpegangan pada prinsip kerja *twitter*. Dengan menambahkan beberapa fitur, sehingga pengguna merasa berkurangnya batasan yang dihadapi selama ini. Untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi. Aplikasi twitter client yang kami bangun ditujukan khususnya untuk para anggota Cimahi Creative Association (CCA) kota Cimahi.

Aplikasi *client* yang dibangun adalah berbasis web karena untuk kemudahan akses, yaitu hanya dengan menggunakan *web browser* (umumnya sudah tersedia di PC) sehingga tidak perlu menginstal aplikasi *client* khusus.

Cimahi Creative Association (CCA) ini merupakan perkumpulan pelaku industri kreatif di Cimahi, yang pengurusnya dilantik oleh Walikota Cimahi Ir. H. M. Itoc Tochija, MM., pada Tanggal 28 Oktober 2009. Saat ini CCA diketuai oleh Rudy Suteja, yang juga menjabat sebagai Presiden Direktur baros Creative Partner. BITC adalah ikon dari kota Cimahi, yang menjadi konsep dari Pemkot Cimahi untuk menjadikan Baros sebagai pusat kegiatan kreativitas berskala

nasional maupun Internasional. Gedung yang rencananya akan difasilitasi dengan ruang layanan publik ini sudah mulai menyelenggarakan kegiatan sejak awal tahun 2011. Kegiatan yang diselenggarakan bekerjasama dengan beberapa instansi lain, baik dari pemerintah maupun swasta. Selain kegiatan produksi, CCA juga memberikan pelatihan kepada siapa saja yang berminat untuk menekuni bidang Film dan Fotografi, ICT, Animasi/komik/game, Kerajinan dan Seni, Desain, Fashion dan wisata. Melalui CHIP, Rudy Suteja membagi cerita tentang aktivitas CCA, sekaligus pandangan dan harapannya terhadap industri animasi di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan dalam penulisan laporan kerja praktek ini adalah bagaimana membangun aplikasi twitter client berbasis web dengan pemrograman php untuk anggota CCA.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari laporan kerja praktek ini adalah untuk membangun aplikasi pengolahan data pada twitter didunia maya atau internet.

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi pengolahan data pada twitter ini adalah :

1. Dapat mempermudah dalam memberikan sumber informasi
2. Memberikan interface berbeda dari yang lain yang dapat dikembangkan oleh anggota CCA tersebut
3. Memudahkan pengguna dalam berinteraksi

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan laporan kerja praktek ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah dalam penulisan laporan kerja praktek ini adalah :

1. Aplikasi *tweet client* yang digunakan adalah *twitter*.

2. Aplikasi media sosial *tweet client* yang dibangun berbasis *web.*

3. Sistem yang dibangun dengan bahasa pemograman PHP, *Javascript*, dengan memanfaatkan API *Twitter* dan *Img.ly* , serta protokol keamanan *autentikasi Oauth* dengan metode perancangan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

4. Aplikasi *client* memiliki keterbatasan dalam melakukan *request* ke server *twitter*, karena itu ada beberapa layanan yang tidak dapat diakses untuk memaksimalkan jumlah *request* aplikasi ke *twitter* sehingga tetap menjaga kenyamanan pengguna, misalnya pengguna tidak dapat melakukan pengaturan *account* (data pribadi) karena hanya dapat dilakukan di *web twitter*

5. Aplikasi bersifat publik (dapat digunakan oleh siapa saja) dengan asumsi pengguna aplikasi harus sudah memiliki akun *twitter* dan mengerti cara kerja *twitter*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan laporan kerja praktek ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan aplikasi.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer atau data yang diperoleh dari objek penelitan adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal

ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini dilakukan secara langsung kepada para anggota CCA, yang meliputi :

a. Wawancara

   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Pengumpulan dengan cara wawancara dilakukan kepada para anggota CCA.

b. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di seksi keanggotaan CCA.

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi pengolahan data pengobatan pegawai Bank Indonesia Bandung ini menggunakan metode *waterfall* (Gambar 1.1). Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering*

Rekayasa perangkat lunak merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan untuk merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analyst*

Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi serta untuk menetapkan kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi yang dibangun.

3. *Design*

Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. *Coding*

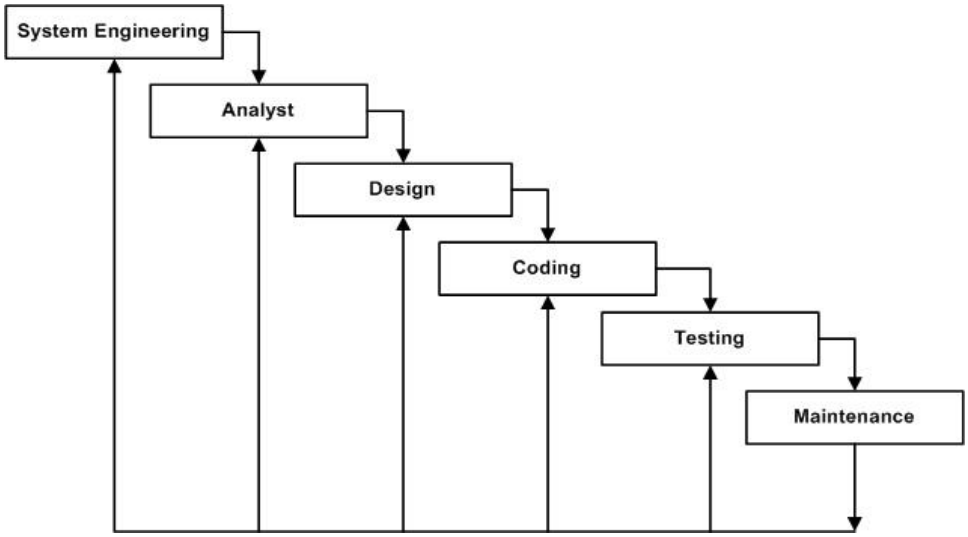
Coding merupakan tahap penerjemahan data yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

Tahap pengujian dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah dibangun. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak serta memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*

Maintenance merupakan penanganan dari suatu perangkat lunak yang telah selesai dibangun sehingga dapat dilakukan perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.



Gambar 1.1 Siklus Metode Waterfall

1.5.3 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika laporan kerja praktek ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang profil Bank Indonesia yang memaparkan sejarah, logo, badan hukum, struktur organisasi, dan *job description* serta penjelasan tentang landasan teori yang berisi berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam pembuatan aplikasi pengolahan data pengobatan pegawai di Bank Indonesia Bandung.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang sedang berjalan, sistem yang diusulkan, perancangan aplikasi, serta implementasi dan pengujian aplikasi yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan aplikasi yang dilakukan.