BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guava Monkey Company (GMC) adalah sebuah galeri yang bergerak di bidang kesenian dan kerajinan tangan. Guava Monkey Company didirikan sejak tahun 2009 yang bertempat di Jl. Taman Sari No.15 Bandung, Parkiran Kebon Binatang No.2, Bandung. GMC biasanya menampung aspirasi karya kesenian atau kerajinan tangan. Galeri GMC memiliki banyak ide-ide yang baru. Sehingga GMC membutuhkan wadah atau tempat penyimpanan untuk ide-ide tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Pramutadi Sagni di bagian Mentri Promosi Guava Monkey Company, GMC mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang Guava Monkey Company karena tidak setiap hari beroperasi. Selain itu setiap ada kegiatan di GMC masyarakat sering tidak tahu informasi dengan lengkap, karena pihak dari GMC tidak setiap kegiatan selalu diinformasikan dengan media informasi seperti brosur, pamflet dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan jejaring sosial yang dapat mempermudah pertukaran informasi atau *sharing* antara pemilik GMC dengan user GMC.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah yang di angkat adalah bagaimana membangun aplikasi yang dapat menyampaikan informasi tentang kegiatan Guava Monkey Company kepada masyarakat berbasis web.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk dapat menyampaikan informasi tentang kegiatan Jejaring sosial Komunikasi Guava Monkey Company kepada masyarakat berbasis web. Dan Tujuan yang ingin dicapai dari pembangunan aplikasi Jejaring sosial Guava Monkey Company berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang Guava Monkey Company.
2. Mempermudah dalam penyampaian informasi kepada masyarakat tentang kegiatan yang dilakukan Guava Monkey Company.

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang ditinjau lebih terarah dan mencapai tujuan yang telah ditentukan, maka akan dibatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1. Data yang diolah pada aplikasi ini adalah data :
   a. Data User / User GMC.
   b. Data Admin.
   c. Data Informasi kegiatan.
2. Proses yang dilibatkan pada aplikasi yang akan dibangun berkaitan dengan :
   a. Proses pengolahan data user / user GMC
   b. Proses pengolahan data admin GMC,
   c. Proses informasi kegiatan.
3. Keluaran dari aplikasi yang akan dibangun berupa :
   a. Data informasi kepada user / user GMC,
4. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web.
5. Analisis dan pemodelan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah pemodelan terstuktur.
6. Perangkat lunak bantuan yang digunakan adalah :
   a. Menggunakan sistem operasi versi Windows 7
   b. Menggunakan Tools Macromedia Dreamweaver 8
   c. Menggunakan bahasa pemograman PHP.

d. Menggunakan database MySQL
e. Menggunakan web server Apache 2.2.21 pada XAMPP 1.7.7
f. Menggunakan Browser Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Opera.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metode penelitian ini digunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini agar hasil yang dicapai ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.6 Metode Pengumpulan Data Yang Digunakan Dalam Penelitian

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari buku - buku, karya ilmiah, dan koleksi perpustakaan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

2. Studi Lapangan

Studi Lapangan merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. Metode yang digunakan dalam studi lapangan adalah :

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan wawancara langsung berupa Tanya jawab kepada pihak yang berperan seperti masyarakat dan user - user dalam useran aplikasi ini untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

b. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian langsung dari objek penelitian.

1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall.* Berikut ini adalah gambaran dan fase-fase dari *waterfall* model menurut Roger S. Pressman [1] (Gambar 1.1):

1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software,* dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement).* Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software,* termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. *Modeling*

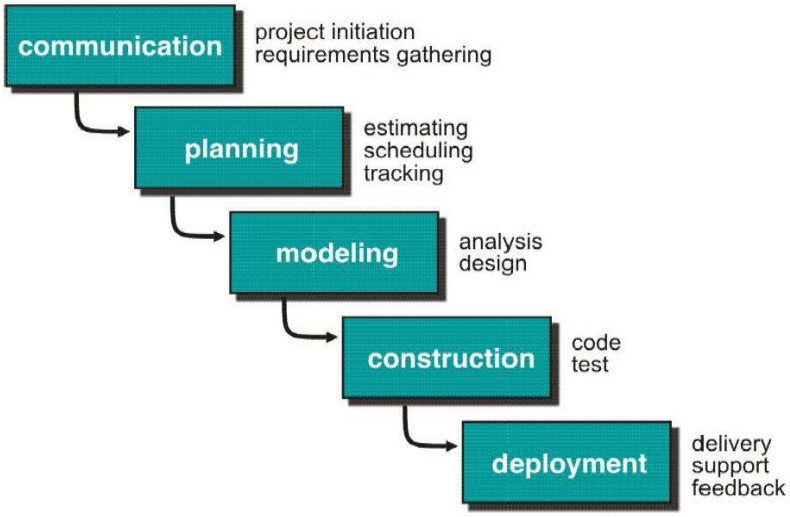
Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software,* representasi *interface,* dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement.*

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user.* Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software,* artinya useran komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user.* Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berskala.



Gambar 1.1 Model Waterfall [1]

1.8 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan tugas ini dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas dan menerangkan perihal yang menjadi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang profil galeri dari mulai sejarah, visi dan misi, logo, struktur organisasi, dan deskripsi jabatan. Selain itu berisi landasan teori - teori yang berhubungan pada penulisan tugas ini mencakup pengertian, konsep, dan model pembahasan.

BAB 3 : PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur basis data dan antarmuka untuk perangkat lunak yang dibangun.

BAB 4 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi kesimpulan yang didapatkan dari pelaksnaan pembuatan aplikasi jejaring social guava monkey compay berbasis web. Dan juga berisi saran yangdiusulkann dalam melakukan perbaikan-perbaikan diwaktu yang akan datang.