

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peran komunitas dalam kehidupan sosial di era sekarang ini banyak sekali memberi dampak yang baik bagi kita, diantaranya kita dapat memiliki teman diskusi yang memiliki hobi sama dari beragam profesi. Hal-hal seperti ini lah yang sangat penting untuk kita mencapai suatu tujuan lebih baik bagi para komunitasnya. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang membuat komunitas semakin berkembang dan mampu menjalin persatuan antar sesama komunitas dan komunitas lainnya, serta kita dapat memanfaatkan *social media* seperti *facebook*, *twitter* dan *instagram* untuk berbagi informasi, berbagi pengetahuan, berbagi pengalaman dan manfaat yang ada pada komunitas tentu dalam hal yang positif.

Tidak dapat dipungkiri lagi jika teknologi informasi juga dapat membuat perubahan cara tingkah laku seseorang berkomunikasi dalam bermasyarakat, karena dengan berkembangnya teknologi informasi mau tidak mau memberi dampak positif dan negatif bagi masing-masing pengguna dalam memanfaatkan suatu teknologi. Dampak positif dengan kemajuan teknologi informasi kehidupan menjadi lebih mudah, efisien dan mempermudah dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Selain itu juga mempercepat penyampaian atau penyebaran informasi, mempermudah proses komunikasi yang agar tidak terhalang waktu dan tempat. Sedangkan dampak negatifnya berkurang nilai-nilai budaya bangsa mulai dari cara bergaul yang terkadang melawati batas yang sewajarnya, rasa sosial seseorang menjadi berkurang dan manusia sudah mulai malas bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar. Dampak negatif dari teknologi ini juga menjadikan suatu interaksi sosial antar sesama menjadi tersampingkan walaupun secara langsung berinteraksi. Hal ini mungkin dapat menjadi

alasan dengan adanya komunitas untuk menciptakan rasa bersosialisai antar sesama untuk menjadi lebih baik dan memperluas pengetahuan, karena dengan adanya komunitas-komunitas di kota-kota besar di Indonesia dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak muda dan orang-orang yang mengikuti komunitas tersebut untuk mengekspresikan dirinya.

Di Kota Palembang sendiri banyak sekali komunitas-komunitas aktif yang dapat diikuti seperti Suzuki Club Sriwijaya, Komunitas Reptil Sumsel kita dapat bergabung dengan komunitas tersebut, tetapi kita juga terkadang ragu untuk bergabung dengan komunitas tersebut karena adanya faktor seperti kita tidak mengetahui mekanisme mendaftar pada komunitas tersebut dan juga kita terkadang sulit untuk bergaul dengan teman baru pada komunitas tersebut. Hal ini lah yang mendasari pembuatan *e-community* di Kota Palembang dapat mengumpulkan komunitas-komunitas yang ada di Kota Palembang dalam satu forum yang bernama *e-community*, dan mengetahui aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan pada komunitas tersebut. Dari rangkaian permasalahan diatas menurut penulis sistem informasi *e-community* dapat dikembangkan dengan menggunakan metode *web engineering*. Penggunaan metode *web engineering* dianggap baik dan cocok dalam melakukan pengembangan berbasis web.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan kalimat diparagrah sebelumnya di latar belakang, maka dari itu rumusan masalah dalam penelitian ini muncul sebagai acuan untuk analisis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengumpulkan komunitas yang ada di Kota Palembang dalam sebuah sistem *e-community*
2. Bagaimana sistem *e-community* ini dapat dimanfaatkan bagi komunitas-komunitas yang ada di Kota Palembang
3. Membangun sebuah sistem *e-community* di Kota Palembang

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terarah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu pembuatan sistem yang dimana hanya pada komunitas yang ada di Kota Palembang

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

- a. Dapat mempermudah orang dalam mencari komunitas yang ada di Kota Palembang
- b. Membangun aplikasi *e-community* berbasis web yang ada di Kota Palembang
- c. Menjalin pertemanan dengan para komunitas lainnya untuk berbagi pengetahuan antar satu komunitas dengan komunitas lain.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada orang yang ingin bergabung ke komunitas, dengan adanya sistem *e-community* di Kota Palembang dapat membantu dalam mencari komunitas yang ada di kota Palembang.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu Dan Tempat

1. Waktu

Waktu penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Desember 2018 sampai dengan bulan Mei 2019

2. Tempat

Penelitian ini dilakukan di kota Palembang dengan beberapa sample komunitas yang ada di kota Palembang.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data-data terkait dengan sistem informasi *e-community* di kota Palembang sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Penulis mempelajari dan mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk mendapatkan teori yang akan digunakan pada penelitian ini. Data-data tersebut diperoleh dari jurnal dan literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada beberapa komunitas yang ada di kota Palembang.

c. Observasi

Merupakan metode yang digunakan oleh peneliti yang melakukan pengamatan dan pencatatan langsung secara sistematis.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah web engineering yaitu suatu proses yang digunakan untuk membuat aplikasi web yang berkualitas tinggi.

Tahapan-tahapan dalam rekayasa web antara lain:

1. Communication

Pada tahapan ini penulis telah berkomunikasi dengan beberapa komunitas yang ada di kota Palembang untuk mengetahui apa saja mekanisme yang ada pada komunitas tersebut mulai dari pendaftaran pada komunitas dan apa saja yang dilakukan komunitas tersebut. Setelah diketahui apa saja kebutuhan user yang disini merupakan komunitas dan kebutuhan

sistem, dengan melakukan wawancara pada komunitas yang ada untuk mengetahui proses dan untuk melihat proses itu terjadi.

A. *Formulation* (Formulasi)

Pada tahapan ini berfokus pada pencarian kebutuhan scope proyek dan diformulasikan sebagai urutan kerja yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan bisnis proyek pada *e-community*

Dalam sistem yang dibangun ini yang menjadi bisnis proyek yaitu pendaftaran komunitas, kegiatan komunitas yang meliputi sharing - sharing pengetahuan tentang komunitas tersebut.

2. Mendiskripsikan objek dari aplikasi yang dibangun

Setelah menentukan yang menjadi bisnis proyek dalam sistem ini. Langkah selanjutnya mendiskripsikannya dalam bentuk riil yang dituangkan dalam tools aplikasi UML

3. Menentukan *feature-feature* yang akan digunakan dalam aplikasi *e-community*

Dalam tahap ini menentukan *feature* atau fasilitas inti dari sistem yang dibangun dengan memformulasikan kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan sesuai sistem yang dibangun, kita dapat mengetahui kebutuhan input dan kebutuhan output dari sistem. Dan juga menentukan spesifikasi sistem yang akan digunakan pada pembuatan *e-community*.

B. *Negotiation* (Negosiasi)

Pada tahapan ini penulis melakukan negosiasi dengan komunitas yang akan menggunakan sistem yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan agar dapat diketahui keinginan komunitas seperti apa input dan output dari sistem nanti. Dari hasil negosiasi dan wawancara dengan beberapa komunitas dapat diketahui bahwa kebutuhan sistem yang akan dibangun meliputi:

1. Sistem dapat menginvite anggota komunitas melalui ketua komunitas
2. Sistem yang dibangun dapat melakukan diskusi sesama komunitas
3. Dapat menampilkan profile dari komunitas tersebut
4. Sistem Dapat menampilkan anggota dari komunitas
5. Sistem dapat menampilkan profile anggota komunitas

2. *Planning*

Pada tahapan ini penulis tentunya harus merencanakan semua kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini agar berjalan lancar, yaitu:

- a. Estimasi
- b. Risk Analysis
- c. Schedulling dan
- d. Monitoring

A. Estimasi

Pada tahapan estimasi ini terdiri dari beberapa tahapan lagi yaitu estimasi waktu pengerjaan, estimasi biaya pengerjaan dan estimasi sumber daya yang ada harus benar-benar sesuai dengan perkiraan yang telah direncanakan.

1. Estimasi Waktu Pengerjaan

Sistem ini mulai dikerjakan dari bulan february 2019 hingga sistem ini diselesai dibangun sampai dengan bulan juli 2019

2. Estimasi pengerjaan pembuatan *e-community*

Karena sistem yang dibangun ini merupakan proyek dari penelitian untuk penulisan, maka biaya yang akan dikeluarkan dalam proyek ini tidak dapat dirincikan secara detail.

3. Estimasi sumber daya

Estimasi sumber daya sangat menentukan keberhasilan proyek pembuatan *e-community* yang akan dibangun

mulai dari perangkat *hardware* dan *software* yang diperlukan harus sesuai dengan kebutuhan yang ada.

B. Risk Analysis

Dalam Tahapan ini pengembang harus mendengarkan masukan dari beberapa komunitas yang berbeda mengenai resiko apa saja yang akan dihadapi dalam pengembangan sistem.

1. *Human risk*

Potensi masalah yang dapat langsung ditelusuri ke beberapa tindakan manusia yang salah

2. Resiko Produk

Masalah potensial yang terkait dengan *webapp*, konten, fungsi, kendala atau kinerja

3. Resiko Proses

Masalah yang terkait dengan proses pembuatan sistem *e-community* apakah berjalan sesuai dengan tujuan awal pembuatan sistem

C. Schedulling

Project Schedule atau jadwal proyek sangat penting karena berkaitan langsung dengan waktu pengerjaan agar tepat waktu dalam menyelesaikan proyek pengembangan sistem.

D. Monitoring

Monitoring merupakan kegiatan untuk mengamati atau meninjau kembali dan mempelajari secara terus menerus atau berkala mengawasi kegiatan pembuatan sistem *e-community*, monitoring berfokus pada pengendalian pekerjaan kearah tujuan, penggunaan secara efektif sumber daya yang ada, perbaikan dan koreksi masalah yang ada, dan pemberian imbalan pencapaian tujuan.

3. Modeling

Pada tahapan pemodelan ini penulis melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan pada komunitas di kota Palembang seperti mekanisme pendaftaran dan lainnya dan menganalisa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, serta membuat rancangan *design* struktur table basis data dan rancangan struktur menu serta tampilan halaman.

4. Construction

Pada tahapan *construction* mulai dilakukan proses coding untuk membangun web pada *e-community*.

5. Delivery & Feedback

Pada tahap ini aplikasi *e-community* sudah dapat digunakan dan dievaluasi oleh komunitas untuk mendapatkan feedback yang akan digunakan untuk memperjelas kebutuhan pengguna (Pressman, 2009).

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode *web engineering* yang telah dijelaskan pada tinjauan pustaka. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang hasil dari perancangan dan pembangunan dari aplikasi yang dibuat beserta pembahasannya

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.