

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi dan komunikasi yang cepat, tepat dan *realtime* saat ini banyak dituntut dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Informasi dan komunikasi dalam sebuah instansi pendidikan merupakan penunjang mutu pembelajaran di dalam instansi pendidikan. Contoh sederhana dalam hal ini adalah informasi mengenai jadwal perbaikan nilai untuk sebuah pelajaran di sebuah sekolah. Jika siswa tersebut terlambat atau tidak mengetahui mengenai informasi tersebut tentu akan merugikan siswa karena tidak dapat memperbaiki nilai-nilainya yang berada dibawah standar mutu sekolah. Ini juga tentunya merugikan sekolah karena membuat nilai rata-rata siswanya menjadi rendah.

Disisi lain, saat ini telah banyak jejaring sosial digunakan dan dibangun dengan banyak tujuan dan manfaat yang berbeda. Pada dasarnya jejaring sosial merupakan sebuah media yang digunakan untuk berhubungan meski berada pada jarak yang jauh antara penggunanya. Namun seiring perkembangan waktu jejaring sosial banyak dibangun sesuai spesifikasi kebutuhan pengguna. *Twitter* sebagai salah satu jejaring sosial yang banyak digunakan oleh pengguna internet saat ini merupakan salah satu contoh jejaring sosial yang tujuan awalnya dibangun sebagai media sosial untuk menyebarkan berita melalui kicauan atau tweet penggunanya.

Jejaring sosial yaitu struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Istilah ini diperkenalkan oleh profesor J.A. Barnes ditahun 1954. Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik

seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan sebagainya. (Nawawi,Sahnur dan Dwiyaksa, 2008).

Dari masalah yang dijelaskan diatas, diangkatlah sebuah solusi untuk membangun sebuah sarana informasi dan komunikasi yang menunjang proses pendidikan. Agar dalam proses belajar mengajar dapat beriringan dengan penyebaran informasi dan komunikasi yang ada dalam instansi pendidikan tersebut. Solusi yang akan dibuat adalah dengan membangun sebuah jejaring sosial untuk informasi dan komunikasi penunjang pembelajaran pada sebuah sekolah berbasis *multiplatform*.

Jejaring sosial ini dibangun berbasis *multiplatform* karena saat ini banyak sekali sistem operasi perangkat *mobile* yang digunakan oleh masyarakat dunia. Di Indonesia, www.telunjuk.com sebuah *website* mesin pencari *gadget* yang digunakan oleh masyarakat Indonesia merilis pada pertengahan tahun 2012. *Blackberry* merupakan *smartphone* yang masih banyak dicari oleh masyarakat Indonesia untuk dibeli dan digunakan (33,4 Persen) kemudian disusul oleh *Android* (17,2 Persen) kemudian *Symbian* (9,7 Persen) dan *Windows Phone* (1,8 Persen). Selain dapat diakses dengan menggunakan perangkat mobile tentunya aplikasi ini juga dapat diakses melalui desktop dengan tampilan web dan mobile web sehingga dapat diakses dengan menggunakan *browser* dan *mobile browser*.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya yakni rancang bangun jejaring sosial pembelajaran pada *platform Android* (studi kasus: Matematika SMP) oleh Ika Novrita Irmayanti. penelitian ini merupakan penelitian lanjutan maka tinjauan pustaka dan analisa rancang bangun aplikasi merujuk pada penelitian sebelumnya.

Selain penelitian pendahulu, ada pula penelitian mengenai jejaring sosial penunjang pembelajaran yaitu aplikasi situs jejaring sosial sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris (SONEVARA) oleh Deniel Ariesta Ariezone, Eka Widhi Yunarso, dan Pikir Wisnu Wijayanto. Sedangkan aplikasi jejaring sosial

penunjang pembelajaran yang saat ini digunakan masyarakat Indonesia yakni www.Goesmart.com

Penelitian ini dibuat untuk merancang dan membangun jejaring sosial informasi dan komunikasi penunjang pembelajaran berbasis *multiplatform*. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti konsep dasar membangun jejaring sosial, fitur-fitur jejaring sosial untuk penunjang pembelajaran. Penelitian juga difokuskan pada pengkodean untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat diakses dengan banyak *platform mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi pokok permasalahan dalam hal ini adalah “bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi jejaring sosial komunikasi dan informasi penunjang pembelajaran berbasis *multiplatform*”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan gambaran secara jelas dan menghasilkan hasil yang optimal dalam penulisan tugas akhir ini, maka akan diberikan batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Sistem yang akan dibangun tidak membahas aspek-aspek keamanan dari sisi *client server*
2. Sumber data dari tempat penelitian hanya sebagai tempat untuk implementasi aplikasi dan pengujian penerimaan penggunaanya
3. Analisa aplikasi merujuk pada jaringan sosial yang sudah ada sebelumnya baik mengenai penunjang pembelajaran juga informasi dan komunikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari Tugas Akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi jejaring sosial informasi dan komunikasi penunjang pembelajaran berbasis *multiplatform*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam membangun jejaring sosial ini yakni :

1. Jejaring sosial ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah yang menerapkan aplikasi ini untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi terbaru mengenai nilai, pelajaran, tugas, informasi lainnya secara cepat, tepat dan berasal dari sumber yang jelas.
2. Manfaat bagi siswa, aplikasi jejaring sosial ini menjadi media untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi dengan platform yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan rencana susunan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir yang akan dibuat:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan dari Tugas Akhir yang dibuat.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori umum dan khusus yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses penelitian dengan metode *prototyping* model, yaitu tahapan identifikasi kebutuhan, mengembangkan Prototype, Menentukan Prototype, Membangun Aplikasi, Menguji aplikasi, dan Implementasi sistem.

Bab IV Analisa dan Perancangan

Bab ini berisi pembahasan mengenai kebutuhan sistem, yang terdiri dari: *usecase*, UML, *User interface*, perancangan menggunakan pendekatan berorientasi objek.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi yang terdiri dari: batasan implementasi, lingkungan implementasi, hasil implementasi, pengujian sistem, pengujian penerimaan oleh pengguna dan kesimpulan pengujian.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bagian ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan tentang pengembangan jejaring sosial informasi dan komunikasi penunjang pembelajaran berbasis *multiplatform*.