

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*LeaderX Community* adalah komunitas dari sebuah bidang organisasi kepemimpinan ternama di Indonesia. Komunitas ini terdiri dari peserta didik dan alumni. Para peserta didik dari bidang organisasi kepemimpinan ini tersebar di banyak universitas di berbagai kota di Indonesia, sehingga timbullah suatu masalah yaitu sulitnya menjalin komunikasi, terutama yang berjauhan kota. *LeaderX Community* juga mengikuti banyak pelatihan yang dipusatkan di beberapa kota di Indonesia, sehingga dibutuhkan komunikasi hampir setiap harinya untuk menginformasikan tiap acara dan berbagai kepentingan yang ada.

Selain komunikasi, *LeaderX Community* membutuhkan sebuah tempat untuk belajar dan berbagi materi. *LeaderX Community* membutuhkan tempat belajar di luar kampus untuk mengembangkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan di kampus. Di samping itu, jumlah peserta didik yang dimiliki oleh bidang organisasi kepemimpinan ini cukup banyak, pengadaan materi dalam bentuk salinan kertas dirasakan cukup merepotkan. Butuh biaya dan waktu untuk menggandakan salinan kertas tersebut, peserta juga merasa salinan kertas tidak ringkas dalam membawanya. Pengandaan dalam bentuk *softcopy* pun tidak memungkinkan.

*LeaderX Community* juga membutuhkan sebuah sarana untuk berdiskusi, untuk membahas baik hal-hal *personal* antar peserta didik maupun hal-hal di luar *LeaderX Community*. Masalah yang dihadapi sekarang adalah walaupun banyak forum-forum untuk berdiskusi tetapi belum ada yang bersifat eksklusif ditujukan bagi *LeaderX Community*. Sehingga hal-hal *personal* dalam *LeaderX Community* yang dibicarakan di forum-forum tersebut, mungkin saja dapat dibaca oleh orang yang tidak memiliki kepentingan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Pengkajian masalah meliputi beberapa aspek, sebagai berikut

- a) Bagaimana cara berbagi informasi dan menjalin komunikasi antar peserta didik dan alumni, terutama yang berada berjauhan kota?

- b) Bagaimana cara belajar dan berdiskusi antar peserta didik dan alumni, terutama yang berada berjauhan kota?
- c) Bagaimana membangun sebuah media sosial yang sesuai dengan kebutuhan *LeaderX Community*?

### **1.3 Tujuan Pembahasan**

*Social networking site* ini dibangun berdasarkan tujuan untuk menyediakan sebuah sarana komunikasi, belajar, berdiskusi serta berbagi informasi dan materi. Sarana tersebut dibangun sesuai dengan kebutuhan antar peserta didik dan alumni di dalam *LeaderX Community*.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan yang diberikan di dalam karya ilmiah ini mencakup 3 hal, yaitu masalah yang akan di kaji, batasan solusi, serta batasan dari teknologi yang akan dipakai.

#### **1.4.1 Masalah Kajian**

- a) *Social networking site* yang dimaksud adalah bagi dan mengatasnamakan *LeaderX Community* saja, yaitu peserta didik dan alumni dari sebuah bidang organisasi kepemimpinan ternama di Indonesia, tanpa menyangkut pihak lain.
- b) Tidak menyangkutkan bidang keuangan
- c) Tidak menyangkutkan pendaftaran komunitas *LeaderX*

#### **1.4.2 Batasan Solusi**

- a) Pengiriman ke dalam *email* hanya terbatas pada penambahan *user*, *reset password* dan penginformasian acara saja
- b) Ada pengelompokan forum eksklusif untuk alumni
- c) Tidak ada *bad word filtering*
- d) Per *user* memiliki kapasitas 1 GB

#### **1.4.3 Batasan Teknologi**

Persyaratan minimal produk yang harus disediakan *server* agar sistem ini dapat berjalan ialah :

- a. *Microsoft Windows Server 2008/ Vista/ 7*
- b. *Microsoft .NET Framework 4*
- c. *IIS Web Server 7.0*
- d. *DBMS SQL Server 2008 R2*
- e. *Browser Mozilla Firefox/ Internet Explorer*

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Laporan akan disusun dengan sistematika sebagai berikut :

a) **BAB I Pendahuluan**

Berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

b) **BAB II Kajian Teori**

Berisi teori-teori atau metode yang digunakan yang berhubungan dengan pembangunan *social networking site* ini.

c) **BAB III Analisa dan Permodelan**

Berisikan cara kerja aplikasi, *use-case diagram*, *ER diagram*, *actiity diagram*, *web-map*, dan perancangan *user interface*.

d) **BAB IV Perancangan dan Implementasi**

Berisikan kumpulan *screenshot*, implementasi tabel relasi dan tabel schematic, implementasi *activity diagram* dalam bentuk kode.

e) **BAB V Pengujian**

Berisikan pengujian-pengujian dari *social networking site* yang telah dibangun, dalam bentuk *black box* dan hasil kuisisioner.

f) **BAB VI Simpulan dan Saran**

*Resume* dari keseluruhan karya ilmiah yang dibuat, ilmu-ilmu baru yang didapatkan, serta masukkan-masukkan yang berguna untuk mengembangkan karya ilmiah ini.