

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak orang-orang menggunakan aplikasi jejaring sosial untuk berkomunikasi satu sama lainnya. Selain hanya berkomunikasi, tidak sedikit juga orang yang ingin mengetahui lokasi-lokasi yang sedang dikunjungi maupun lokasi yang sering dikunjungi oleh kerabat-kerabat dan teman-temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya situs-situs jejaring sosial yang bermunculan seperti *Facebook* yang penggunanya mencapai 600 juta orang (Januari 2011, [id.wikipedia.org/wiki/Facebook](http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook)), *Foursquare*, *Twitter*, dan lain sebagainya.

Untuk dapat membuat sebuah aplikasi jejaring sosial maka dibutuhkan sistem yang dapat menghubungkan suatu individu dengan individu-individu lainnya. Seperti contohnya *Facebook* yang sudah dipakai sehari-hari. Serta agar dapat menunjukkan lokasi seperti halnya *Foursquare*, aplikasi tersebut membutuhkan sebuah peta, karena itu aplikasi ini akan menggunakan *Google Map* sebagai penunjuk lokasinya.

Selain itu untuk memudahkan pencarian teman di aplikasi jejaring sosial ini, terdapat fitur yang biasa disebut dengan *friend suggestion*. Dengan fitur tersebut, pengguna yang baru saja mendaftar akan mendapat rekomendasi teman berdasarkan banyaknya pengguna-pengguna tersebut melakukan *check in* di lokasi-lokasi yang ada.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi tersebut dapat menjadi sebuah aplikasi jejaring sosial?
2. Bagaimana aplikasi tersebut dapat memberi tanda pada suatu lokasi pada peta?
3. Bagaimana aplikasi tersebut dapat merekomendasikan teman dan lokasi kepada penggunanya?

## 1.3 Tujuan

1. Mengetahui bagaimana sebuah aplikasi dapat menjadi aplikasi jejaring sosial.
2. Mengetahui bagaimana sebuah aplikasi dapat memberi tanda pada suatu lokasi pada peta.
3. Mengetahui bagaimana sebuah aplikasi dapat merekomendasikan teman dan lokasi kepada penggunanya.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan aplikasi hanya sebatas *web server*.
2. Pembuatan aplikasi tidak menangani masalah keamanan pada jaringan.

## 1.5 Sistematika Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini laporan berisi tentang latar belakang dari perangkat lunak yang akan dibuat pada mata kuliah kerja praktek, selain itu juga disini berisi tentang rumusan masalah, tujuan dari pembuatan program, dan juga batasan masalah.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori mengenai fitur-fitur yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN DISAIN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan disain perangkat lunak yang akan dibuat. Analisis yang akan dilakukan berupa analisis secara umum, analisis mengenai perangkat lunak sejenis, dan juga analisis kasus, selain itu disini juga akan dibahas pemodelan perangkat lunak yang akan dibuat beserta disain antarmuka yang digunakan.

### **BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini akan dilakukan perancangan dan pengembangan perangkat lunak.

### **BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM**

Pada bab ini akan dilakukan pembahasan mengenai hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak yang dibuat.