



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknik Informatika merupakan suatu jurusan yang bergerak dalam bidang pemrograman suatu program yang terdapat di dalam komputer, notebook, maupun handphone. Suatu program akan semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang selalu dibutuhkan oleh suatu lembaga untuk memperlancar sistem kerja di dalam lembaga tersebut, bahkan untuk memudahkan seseorang yang membutuhkan data dan informasi untuk kepentingannya masing-masing. Program tersebut dapat dikerjakan oleh perorangan dengan membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga beberapa lembaga membuat suatu kelompok untuk mempercepat penyelesaian program-program tersebut. Hubungan sosial (jaringan sosial) dapat dimanfaatkan untuk menjalin diskusi yang bermanfaat untuk membuat suatu program yang bermanfaat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak mahasiswa IT membutuhkan hubungan sosial yang cukup banyak. Salah satu cara mahasiswa IT untuk memiliki hubungan sosial yaitu dengan jaringan sosial di dunia maya (internet), sehingga di dalam jaringan sosial dunia maya ini seorang mahasiswa tidak hanya mencari hubungan sosial saja akan tetapi dapat digunakan sebagai wadah pertukaran informasi.

BlackList adalah suatu website yang memiliki jenis *sosial networking* (jaringan sosial) *website* dengan didesain khusus agar mudah digunakan, dengan setiap member yang tergabung akan dapat dijadikan *friends*, di dalam web ini pun anda dapat melihat profile-profile dari teman, mengirimkan mereka messages, melihat status mereka, membuat suatu grup untuk mendiskusikan suatu topik. Setiap topik ini anda dapat menanyakan suatu permasalahan yang mungkin sukar anda pikirkan sendiri, sehingga dapat di diskusinya bersama teman-teman anda di dunia maya.

Fitur tambahan yang diberikan di dalam website ini yaitu fitur *game* yang menghubungkan *friends* yang ada dengan anda. Dalam fitur ini anda dapat melakukan posting suatu *game* dan dapat dimainkan bersama teman-teman yang anda miliki. Selain itu di dalam website ini terdapat sistem yang berfungsi untuk mencari keterkaitan antar anggota member dengan algoritma ant.



Secara keseluruhan website BlackList ini bertujuan agar setiap member dapat saling berhubungan, mengirimkan messages, memberikan comment, menjalin relasi serta dapat memposting aplikasi yang berbentuk flash yang telah dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana membuat *website* yang bermanfaat bagi Mahasiswa di Universitas Kristen Maranatha di Fakultas Teknik Informatika yang memiliki potensi dalam mengekspresikan aplikasi berbentuk game yang mereka buat?
2. Bagaimana mengelola keterkaitan antar anggota yang terdapat di dalam website ini dengan melakukan implementasi algoritma ant?
3. Bagaimana memanfaatkan teknologi Adobe Flex pada website BlackList?

1.3. Tujuan

Tujuan utama daripada pembuatan website BlackList adalah agar mahasiswa Fakultas Teknik Informatika dapat menjalin hubungan sosial antar sesama mahasiswa di dalam selang waktu kesibukan yang mereka miliki masing-masing oleh karena itu dikembangkan suatu sistem yang berfungsi untuk mencari keterkaitan antar anggota member dengan algoritma ant ini dapat menemukan anggota yang mungkin dikenali oleh user. Sehingga diharapkan ke depannya mahasiswa-mahasiswa ini dapat bekerja sama dengan orang lain untuk membuat suatu aplikasi, karena suatu aplikasi yang baik dibutuhkan waktu yang lama bila dikerjakan sendiri akan tetapi bila mengerjakan bersama tim akan lebih cepat dan dapat memiliki sudut pandang yang berbeda akan aplikasi sehingga dapat mengembangkan aplikasi yang baik.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah daripada website BlackList adalah sebagai berikut :

1. Dapat melihat *profile*, memberikan *comment* , melakukan *posting topic* dan juga mengirim *message*.
2. Memiliki BlackList *section* yang berisikan hasil karya *member* BlackList tanpa menjadi *member* BlackList.
3. Memiliki fitur yang melakukan implementasi algoritma ant yang berfungsi untuk mencari keterkaitan antar anggota.
4. Memiliki fitur buku kenangan yang dapat berfungsi untuk membuat suatu kumpulan gambar.



5. Untuk memasukkan hasil karya yang telah dibuat, diharuskan *user* (pengguna) tersebut menjadi *member* pada *website* ini.
6. Pembuatan *image* (gambar) pada *website* ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS4.
7. *Website* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS4 dan Adobe Flex Builder 3 dengan bahasa pemrograman PHP, AJAX, dan FLEX.
8. Tampilan *website* ini akan terlihat lebih bagus pada *PersonalComputer/Notebook* dengan resolusi layar 1280 x 800 *pixel*.
9. Mempunyai hak akses untuk membuka game tertentu bagi member.
10. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box*.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini akan disusun dalam enam bab dengan perincian sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini merupakan bagian pertama dari laporan yang menjelaskan latar belakang, tujuan, perumusan masalah yang ada, batasan daripada pembuatan *website* dan isi laporan secara keseluruhan dari pembuatan *website* BlackList ini.

- **BAB II DASAR TEORI**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang bahasa pemrograman yang digunakan, kelengkapan yang dibutuhkan untuk menjadi member *website* ini, dan juga jenis aplikasi dan *website* yang dapat di *posting*.

- **BAB III ANALISA DAN PEMODELAN**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang desain, cerita di dalam *website* BlackList, seperti *Latar Belakang website*, *Use Case Diagram*, *Activity/State Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Layout*, dan juga desain dari *website* BlackList.

- **BAB IV PERANCANGAN**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi gambar (*screenshot*) dan juga penjabaran fungsi utama dari *website* BlackList yang dibuat.



- **BAB V PENGUJIAN**

Bagian ini berisi tentang pengujian terhadap setiap fungsi yang dibuat dalam *website* BlackList. Pengujian yang dilakukan black box.

- **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari laporan yang berisi tentang pengetahuan yang didapat setelah mengerjakan *website* BlackList dan juga hal-hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan *website* BlackList.