

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet pada dewasa ini telah merambah ke berbagai sektor. Dimulai hanya sekedar menjelajah *internet*, *web learning*, bermain *game online*, hingga jejaring sosial, telah lama masuk pada kehidupan manusia. Tidak hanya dunia bisnis, dunia pendidikan pun semakin mengembangkan sayapnya guna mencapai mutu pendidikan yang lebih berkualitas.

Begitu pula dengan situs – situs jejaring sosial seperti *facebook* juga tak kalah bersaing mengeksplorasi *internet* guna menciptakan dunia baru bagi anggotanya. Diharapkan dengan adanya situs jejaring sosial seperti itu mampu mempererat persaudaraan antar sesama teman, orang yang disayangi ataupun saudara jauh yang mungkin jarang bertemu. Semua implementasi pada jejaring sosial tersebut bertujuan mendekatkan kembali siapa – siapa saja yang mungkin memiliki hubungan dengan kita.

Namun situs – situs jejaring sosial yang sering kali bersifat terlalu umum banyak disalahgunakan oleh pihak – pihak yang kurang bertanggung jawab. Eksploitasi wanita/ anak – anak, kekerasan, *pornography*, dll sering menjadi sorotan negatif dari berbagai pihak. Dan tidak seharusnya pula anak – anak dibawah umur terlibat didalamnya.

Terinspirasi permasalahan diatas, penulis terinspirasi dalam mengajukan tugas akhirnya untuk menciptakan situs jejaring sosial yang lebih ditujukan untuk pengembangan karakter bagi anak – anak usia 6 – 12 tahun. Dimana dalam website ini orang tua ikut berperan sebagai pengenal akan kemajuan teknologi informasi dan juga sebagai penjaga

yang memonitor kegiatan anak- anaknya dalam berinteraksi dengan sesamanya melalui media *internet*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memantau aktivitas anak – anak di dunia jejaring sosial yang sering kali disalahgunakan oleh pihak – pihak yang kurang bertanggung jawab?
2. Bagaimana membuat situs jejaring sosial yang bertujuan membangun karakter anak?
3. Bagaimana membatasi anak – anak dengan pengguna usia dewasa?

## **1.3. Tujuan Pembahasan**

Setelah diketahui rumusan masalah, maka kita aplikasi ini memiliki tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat *website* dimana orang tua berperan menjadi pemantau kegiatan anak.
2. Pada *website* ini anak – anak tidak hanya bersosialisasi dengan sesamanya namun juga mampu mengikuti aktivitas yang bersifat edukatif.
3. Pada usia tertentu status dari *id* anak dinonaktifkan.

## **1.4. Batasan Masalah**

### **1.4.1. Hardware**

1. Intel Core To Duo 2.66 GHz
2. VGA Nvidia Geforce 320M 256MB
3. RAM 4 GB DDR 3

### 1.4.2. Software

1. *Web Browser*, Mozilla Firefox atau Opera
2. Apache XAMPP versi 1.6.8
3. Sistem Operasi Windows XP

### 1.4.3. Aplikasi

1. Hak akses pengguna
  - Anak
  - Orang tua
  - Admin
2. Fitur
  - Anak dapat menulis pesan, menambah teman, upload gambar, mengikuti *content* yang ada, menulis status, menulis komentar
  - Orang tua dapat menulis pesan, konfirmasi teman anaknya, membuatkan id, menghapus gambar, menghapus status dan komentar
  - Admin dapat membuat dan memmanage content, blokir *id* orang tua, blokir *id* anak, membatasi kata – kata yang dianggap kasar

## 1.5. Sumber Data

Penulis mendapat sumber data dari pencarian pribadi, melalui *internet*, *e-book*, buku – buku, dll

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas Akhir ini disusun dalam 6 bagian yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab I membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

## BAB II Kajian Teori

Bab II membahas mengenai dasar teori-teori yang digunakan untuk membuat aplikasi Sistem Informasi KidsWall Sebagai Jejaring Sosial Bagi Anak - Anak berbasis web menggunakan PHP.

## BAB III Analisis Dan Rancangan Sistem

Bab III membahas mengenai analisa dan pemodelan dari aplikasi dengan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram), DFD (Data Flow Diagram), Kamus Data, PSPEC.

## BAB IV Hasil Penelitian

Bab IV membahas mengenai perancangan dan implementasi yang berisi penjelasan *screen shoot* yang ada dalam aplikasi.

## BAB V Pembahasan Dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab V membahas mengenai uji coba hasil penelitian dari sistem yang telah di uji coba dengan menggunakan metode Black Box

## BAB VI Simpulan Dan Saran

Bab VI membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari aplikasi ini dan saran.