

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Generated Content (UGC) adalah konten digital yang dibuat oleh pengguna suatu sistem atau layanan *online* [1]. Konten meliputi berbagai bentuk media digital seperti tulisan, gambar, *audio*, *video*, *chat*, *files* dan lain sebagainya [1]. Konten yang dihasilkan dengan penerapan UGC dapat bertambah dan berkembang secara cepat, karena merupakan hasil interaksi langsung antara pembuat dan penikmat konten. Dimana setiap pengguna tentu memiliki keunikan tersendiri ketika membuat konten [2]. Ada banyak model UGC yang telah diterapkan sampai saat ini, diantaranya forum *online*, *blog*, media sosial, dan media hiburan [1] :

1. Forum *online*, tempat bagi pengguna *online* berdiskusi tentang berbagai topik [1]. Contohnya Kaskus dan Stackoverflow.
2. *Blog*, tempat bagi penulis mempublikasikan tulisannya secara *online* [1]. Contohnya Medium, Blogspot, dan Wordpress.
3. Media sosial, tempat bagi pengguna *online* berinteraksi dengan orang lain melalui *chat*, pesan dan tulisan [1]. Bahkan dalam perkembangannya, media sosial memungkinkan penggunanya membagikan gambar dan video. Contohnya Facebook, Twitter, dan Instagram.
4. Media hiburan, tempat berbagi hiburan dalam bentuk tulisan, gambar digital, *audio*, hingga video [1]. Contohnya Youtube, Soundcloud dan 9GAG.

Pada penelitian ini akan dibahas tentang perancangan dan implementasi *website* media hiburan berbasis UGC untuk *website XYZ*.

XYZ adalah *website* media hiburan *online* berbasis UGC. *Website* ini memungkinkan penggunanya untuk berbagi gambar atau video dari media sosial seperti Facebook, Youtube dan Instagram. XYZ memiliki segmen konten utama yaitu gambar dan video lucu, menarik, dan juga viral. Setiap konten yang dibagikan oleh pengguna akan dilakukan moderasi oleh moderator, sebelum konten ditampilkan di halaman utama *website*. Proses moderasi dilakukan moderator pada halaman panel admin *website*.

Penerapan UGC pada *website XYZ* saat ini, masih kurang memberikan fungsionalitas kepada penggunanya untuk saling berinteraksi. Beberapa contoh fungsionalitas penunjang interaksi antar pengguna yang telah diterapkan oleh Facebook, 9GAG, Youtube, dan Instagram yang belum diimplementasikan oleh *website XYZ* diantaranya, sistem *follow*, sistem *user feed*, sistem komentar, dan sistem notifikasi :

1. Sistem *follow* adalah sistem dimana seorang pengguna dapat mengikuti konten terbaru yang diunggah oleh pengguna lain.
2. Sistem *user feed* adalah kumpulan konten dari pengguna lain yang di-*follow*.
3. Sistem komentar adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk memberikan komentar terhadap konten pengguna lain.
4. Sistem notifikasi adalah sistem pemberitahuan untuk pengguna, tentang berbagai aktifitas yang pengguna itu lakukan didalam *website*. contohnya sistem akan memberikan pemberitahuan kepada pengguna ketika konten yang dibagikan mendapat komentar dari pengguna lain.

Dengan tidak diimplementasikannya sistem diatas membuat aktifitas pengguna di *website* cenderung lebih rendah.

Dari segi akses kontrol, panel admin *website XYZ* tidak memiliki penanganan *role* akses. Saat ini administrator dan moderator memiliki akses yang sama yaitu mengelola settingan umum pada *website*, mengelola akun pengguna, dan mengelola konten yang diunggah pengguna termasuk didalamnya moderasi konten. Hal itu menimbulkan kerentanan terhadap keamanan *website*, karena moderator dapat melakukan akses yang seharusnya hanya dimiliki oleh seorang administrator seperti menghapus data pengguna dan mengubah settingan umum *website*. Dimana seharusnya seorang moderator sebatas memiliki hak akses untuk mengelola konten.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *website* media hiburan berbasis UGC yang lebih memberikan fungsionalitas kepada pengguna untuk saling berinteraksi?
2. Bagaimana penerapan sistem *user feeds*, sistem *follow*, sistem komentar, dan sistem notifikasi pada sistem yang akan dirancang?
3. Bagaimana merancang *website* yang mampu mengelola akses kontrol untuk administrator, moderator, dan *member*?

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini antara lain :

1. Merancang *website* media hiburan berbasis UGC yang lebih memberikan fungsionalitas kepada pengguna untuk saling berinteraksi.
2. Merancang sistem *user feeds*, sistem *follow*, sistem komentar, dan sistem notifikasi.
3. Merancang *website* yang mampu mengelola akses kontrol untuk administrator, moderator, dan *member*.

1.4 Ruang Lingkup

Pembahasan masalah di atas dibatasi oleh beberapa batasan – batasan sebagai berikut:

1. *Website* yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel.
2. Keamanan sistem dan jaringan diasumsikan baik dan tidak mengalami gangguan.
3. Konten yang dapat dibagikan berupa gambar dan video, dimana gambar terdiri dari 2 yaitu gambar yang diunggah dari komputer pengguna dan gambar yang berasal dari URL *website* lain. Sedangkan video berupa *embed* video dari beberapa media sosial & *website* lain yaitu Facebook, Youtube, dan Instagram.
4. Gambar berekstensi .jpg , .png, dengan minimal resolusi 300px dan maksimal ukuran gambar 2Mb.
5. *Email Server* pada saat testing menggunakan SMTP dari Google.

1.5 Sumber Data

Ada dua jenis sumber yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Data primer

Sumber data primer pada penelitian ini berupa *link* URL video Youtube, Facebook, Instagram, dan juga *file* gambar yang diunggah oleh para pengguna.

2. Data sekunder

Data MySQL dari *server* XYZ dan *package* Laravel yang digunakan dalam proses pengembangan *website*.

1.6 Sistematika Penyajian

Tugas akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai hingga batasan masalah dari topik penelitian.

2. BAB II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan memaparkan tentang :

1. *User generated content* pada *website*.
2. Alat bantu pemodelan sistem.
3. Relasional basis data menggunakan MySQL.
4. *Framework* PHP Laravel.
5. Pola desain perangkat lunak.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan analisis dan perancangan sistem meliputi :

1. Menganalisa fungsionalitas *website*.
2. Perancangan ER Diagram.
3. Perancangan diagram UML yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* & *Class Diagram*.
4. Perancangan Antarmuka.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan mencatat semua hasil rancangan yang telah di implementasikan berupa :

1. Hasil impementasi rancangan desain antarmuka.
2. Hasil implementasi *activity diagram* menjadi *pseudo code*.
3. Hasil implementasi rancangan ER Diagram kedalam bentuk database MySql.

5. BAB V : PENGUJIAN

Pada bab ini akan berisi catatan hasil pengujian fitur-fitur yang telah dirancang, untuk pengujian akan dilakukan secara *black box*.

6. BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memaparkan kesimpulan yang didapat dari perancangan, pengimplementasian hingga pengujian. Serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

