

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola adalah sebuah olahraga yang digemari di Indonesia. Saat ini setiap klub sepakbola memiliki *fans* atau suporternya masing - masing, karena masyarakat di Indonesia sangat antusias serta memiliki rasa fanatisme yang tinggi dengan klub yang didukungnya. Tidak sedikit komunitas – komunitas pendukung klub besar mancanegara maupun dalam negeri membuat *fanbase* sebagai komunitas untuk mendukung klub sepakbola yang didukungnya. Komunitas – komunitas ini biasanya mengadakan kegiatan – kegiatan rutin setiap minggunya seperti nonton bareng, bermain futsal, mengadakan *gathering* dan lain sebagainya.

Selama ini mereka belum mempunyai *web* yang dapat memberikan informasi tentang kegiatan yang akan diselenggarakan oleh *fanbase* - *fanbase* tersebut. Saat ini Informasi yang diberikan hanya dibagikan lewat *twitter* saja, hal tersebut membuat pengurus dari setiap *fanbase* harus menulis ulang di *twitter* setiap kali ada supporter yang bertanya tentang acara yang akan dibuat. Selain itu *supporter* juga kesulitan mencari lokasi mengenai kegiatan yang dilaksanakan oleh *fanbase* tersebut karena lokasi yang dituju jarang mereka lewati.

Didasari banyaknya pendukung klub Sepakbola yang ada di Indonesia. Mereka membutuhkan sebuah aplikasi *web* yang memberikan informasi tentang klub sepakbola dan kegiatan yang diadakan oleh para *fanbase* tersebut. Banyak media sosial yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan informasi kepada mereka. Hanya saja media sosial yang telah ada belum terhubung satu sama lain.

Berawal dari masalah tersebut penulis mendapatkan ide untuk membuat *Software as a Service*, dimana para *fanbase* dapat mengelola informasi yang ada tanpa harus membuat *web*. Layanan tersebut berisi tentang informasi klub sepakbola, serta menggunakan *Google maps* untuk mengetahui lokasi dari acara yang diselenggarakan dan dapat menghubungkan media sosial seperti *twitter*, *youtube*

dan *flickr* untuk memberikan informasi berupa konten – konten seputar klub sepakbola seperti gambar, video dan komentar. Selain itu terdapat pula sebuah forum sebagai tempat berdiskusi sesama suporter.

Untuk mengetahui lebih detail info lokasi, disetiap lokasi pada peta disediakan alamat lokasi, waktu dan harga tiket masuk agar lebih mudah, akurat dan cepat untuk pengguna tahu persis dimana lokasi yang akan dituju. Dengan itu dibangunlah *SaaS fanbase* sepakbola memanfaatkan *API* media sosial dan *Google maps*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ari Latar Belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana *fanbase* dapat memiliki *web fanbase* tanpa membangun *web* sendiri ?
- b. Bagaimana membangun sebuah *web* yang dapat menampilkan gambar, video dan komentar sebagai konten yang ada pada aplikasi ?
- c. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *web* yang dapat menjadi tempat berdiskusi antar *user* lainnya ?
- d. Bagaimana pengguna dapat mengetahui lokasi acara yang akan yang diadakan oleh para suporter klub beserta informasi yang lengkap ?

1.3 Tujuan

Tujuan Dari proyek akhir ini tujuan yang akan dicapai adalah

- a. Membangun sebuah *web* yang mengadaptasikan *cloud computing* dengan memanfaatkan layanan *Software as a Service*.
- b. Membangun sebuah *web* yang memanfaatkan media sosial *flickr*, *youtube* dan *twitter* untuk menampilkan konten – konten aplikasi yang ada pada layanan.
- c. Membangun sebuah forum yang dapat menghubungkan antar *user* dan admin untuk berdiskusi yang berhubungan tentang klub sepakbola.

- d. Memberikan informasi kepada *user* mengenai lokasi acara yang akan dilaksanakan dengan memanfaatkan *google maps* untuk menampilkan peta beserta informasi yang diperlukan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada laporan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP.
- b. Lokasi kegiatan yang dituju ditentukan oleh admin grup.
- c. Setiap pendukung klub hanya dapat membuat satu grup yang diwakili oleh admin masing – masing.
- d. Metode pengerjaan hanya sampai tahap testing.

1.5 Definisi Operasional

- a. Memberikan sebuah informasi yang disajikan berupa gambar dan video yang dapat diakses oleh *user*. Admin akan memasukan *database* dari *flickr* dan *youtube* untuk dibagikan kepada *user* yang terdaftar.
- b. Membuat sebuah agenda kegiatan yang akan dilaksanakan oleh pihak *fanbase*
- c. Menampilkan lokasi pada peta tentang acara yang akan diselenggarakan oleh pihak grup.
- d. Menyediakan sebuah forum untuk *sharing* informasi seputar klub sepakbola yang didukungnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah:

1. Pengumpulan data

a. Studi Pustaka

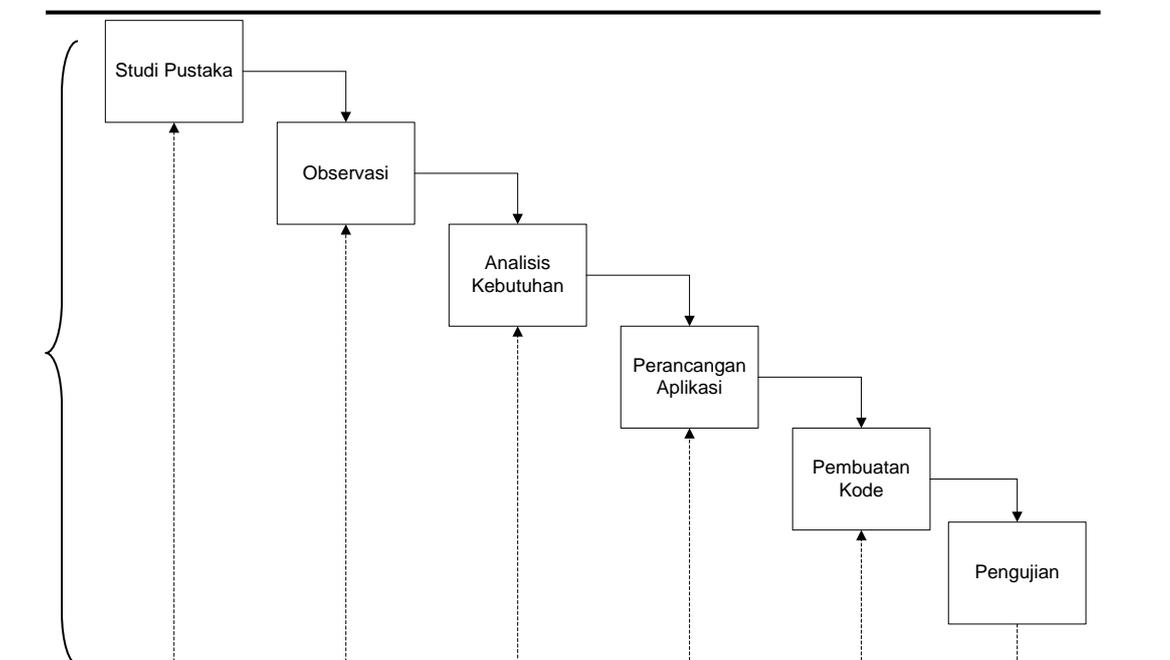
Pada tahap ini dilakukan studi pustaka yang berkaitan dengan Aplikasi *Web* Suporter klub Sepakbola di Bandung dengan memanfaatkan *Web service* Media Sosial berbasis SaaS

b. Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi ke lokasi-lokasi tempat nonton bareng yang diadakan di sejumlah daerah kota Bandung.

2. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi secara terstruktur dengan menggunakan metode *waterfall* meliputi: analisis, perancangan, pembuatan kode dan pengujian. Dalam penyusunan proyek akhir ini, tahapan hanya sampai pengujian saja.



Gambar 1-1 Tahap metode Waterfall (Pressman, Roger S. 2001)

Keterangan gambar :

a) Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan studi pustaka yang berkaitan dengan Aplikasi *Web Suporter klub Sepakbola di Bandung* dengan memanfaatkan *Web service Media Sosial berbasis SaaS*

b) Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi ke lokasi-lokasi tempat nonton bareng yang diadakan di sejumlah daerah kota Bandung.

c) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan semua kebutuhan *user* sesuai dengan aplikasi yang dibangun. Hasil analisis berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Requirement Systems (SRS)*.

d) Perancangan Aplikasi

Pada tahap perancangan aplikasi, dilakukan penerjemahan keinginan *user* menjadi desain teknik yang siap diimplementasikan. Hasilnya berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Design Development (SDD)*.

e) Pembuatan Kode

Pada tahap *coding*, pengerjaan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat.

f) Pengujian

Pengujian dilaksanakan setelah aplikasi selesai dibuat. Pengujian ditujukan untuk menguji kemampuan, kesalahan, dan fungsi-fungsi sistem.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Jadwal pengerjaan Proyek Akhir ini dijadwalkan sebagai berikut:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	November2013				Desember2013				Januari2014				Februari2014				Maret2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Studi Pustaka	■	■	■	■																
Observasi				■	■	■	■	■												
Analisis kebutuhan								■	■	■	■	■								
Perancangan Aplikasi										■	■	■	■	■						
Pembuatan code													■	■	■	■	■	■		
Pengujian																	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■