**BAB I**

* 1. **Latar Belakang**

Media sosial sudah menjadi sesuatu yang penting di kalangan masyarakat Indonesia. Media sosial mempermudah kita dalam berhubungan sesama masyarakat tanpa mengenal ruang dan waktu. Informasi yang dipertukarkan pun bervariasi baik dari jenisnya maupun tingkat kerahasiaannya. Salah satu media sosial yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah aplikasi chatting. Dengan aplikasi chatting kita bebas mengobrol apa saja dan dimana saja.

Aplikasi chatting merupakan komunikasi dua arah antara satu orang atau beberapa orang baik teks, suara, gambar maupun video. Pemanfaatan aplikasi chatting ini akan menghemat waktu, tenaga, dan biaya karena tidak perlu melakukan perjalanan jauh dan melelahkan untuk menjalin komunikasi. Saat ini sudah terdapat banyak aplikasi chatting yang tersedia dengan berbagai fitur tambahan selain fitur pengiriman pesan untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti aktivitas mengunggah foto dan update status. Beberapa contoh aplikasi chatting yang populer adalah WhatsApp, Line, Instagram dan Facebook.

Akibat dari banyaknya pengguna pada aplikasi tersebut maka makin banyak pula kritik dan saran untuk aplikasi tersebut. Seperti pada grup chat yang banyak dikeluhkan para pengguna yaitu jika terdapat chat penting yang disampaikan oleh seorang pengguna, chat tersebut terbias oleh banyaknya chat dari pengguna lain.

Berdasarkan alasan tersebut, kami akan merancang sebuah aplikasi social media untuk sebuah kemunitas hiking di PNJ dengan menambah fitur terhadap website yang bersifat penting. Fitur untuk web sangat penting dan bermaksud untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan mempermudah memberikan informasi tentang berita yang diberikan oleh seseorang di fitur tersebut. Selain itu tampilan aplikasi web ini dibuat dengan sederhana dan mudah dimengerti oleh pemula.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan dalam proyek kekhususan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana membangun aplikasi social media untuk sebuah kemunitas hiking di PNJ berbasis web?

* 1. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada proyek kekhususan ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi menggunakan Bahasa pemograman HTML, PHP, MySql dan Java Script.
2. Media penyimpanan menggunakan MySQL.
3. Aplikasi social untuk sebuah kemunitas hiking di PNJ media ini berjalan pada platform Web.
   1. **Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan permasalahan yang didapat sebelumnya, maka tujuan yang akan diharapkan dari proyek kekhususan ini adalah sebagai berikut:

* 1. Membangun aplikasi social media untuk komunitas Hiking di PNJ.
  2. Membantu para anggota komunitas Hiking di PNJ untuk berbagi informasi tentang Hiking
  3. Membantu para anggota komunitas Hiking di PNJ dalam peminjaman barang untuk keperluan Hiking.
  4. **Metode Penyelesaian**

Pengumpulan data pada penelitian ini memakai metode observasi, sedangkan dalam pengembangan aplikasi menggunakan Rapid Application Development (RAD). Metode RAD menggunakan siklus hidup perangkat lunak terstruktur dimulai dari tahapan *Reqruitments Planning User Design, Construction* dan *Cutover*.