



BAB I PENDAHULUAN



© Hak Cipta Milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi *internet* dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Media sosial adalah sebuah media *online* yang mendukung interaksi sosial, dimana penggunanya bisa berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi. Adanya ketergantungan kebutuhan terhadap media sosial, banyak aplikasi media sosial baru yang bermunculan seperti Buzzbuddies yang merupakan media sosial dari Indonesia yang memiliki konsep mengutamakan kemudahan interaksi antar teman yang memiliki minat yang sama. Untuk mempertahankan kualitas sosial, Buzzbuddies menganalisis data dalam jumlah besar dan membutuhkan module berupa *announcement, user demographic, interest, suggestion, report, quest* dan *redeem*. Pada Buzzbuddies, terdapat *quest* dimana setiap pengguna diberikan misi untuk melakukan sesuatu. Proses penerimaan atas penyelesaian misi tersebut dapat dicek dengan 2 cara, yaitu menggunakan program dan dilakukan secara manual tergantung pada misi yang diberikan. Pengecekan yang dilakukan secara manual untuk setiap pengguna tentu membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus mempertimbangkan isi dari *post* atau *survey* yang dilakukan di luar aplikasi.

Jika menyelesaikan *quest* tersebut, pengguna mendapatkan *point* dan dapat ditukarkan dengan *merchandise* yang disebut *redeem*. Admin Buzzbuddies belum memiliki *interface* untuk mengetahui pengguna yang melakukan *redeem*, membalas *redeem* tersebut. Manipulasi data untuk *redeem* dan *quest* masih dilakukan oleh *backend programmer* secara manual dengan secara langsung pada database. Hal ini menambah tingkat *workload backend programmer*. Bertambahnya pengguna setiap hari-nya, Data Admin Buzzbuddies juga bertugas untuk memantau atau memonitor data posting pengguna demi kelancaran dan kenyamanan tiap pengguna. Akan tetapi, adanya kemungkinan data posting *post* yang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



mengganggu atau mengandung SARA, perjudian, pornografi atau tindakan melawan hukum yang tidak terfilter. Pengguna yang menemukan *post* pengguna lain belum dapat mengirimkan laporan kepada Admin Buzzbuddies. Pengguna juga belum dapat mengirimkan saran dan kritik kepada pihak Buzzbuddies. Admin Buzzbuddies juga belum memiliki module untuk *report* dan *suggestion*. Admin Buzzbuddies memiliki wewenang untuk melakukan *query* data pada *database* dan penghapusan terhadap pengguna Buzzbuddies. Buzzbuddies belum tersedianya aplikasi pendukung untuk memberikan laporan pengguna aktif dan pengguna baru bergabung dan mampu mendownload laporan dalam bentuk *spreadsheet*(* .xls). *Announcement* adalah suatu mekanisme yang berisi informasi yang ingin disebarikan kepada semua pengguna Buzzbuddies agar dapat mempermudah pengguna Buzzbuddies dalam mengetahui fitur baru atau pengumuman mengenai pemenang *quest* atau mekanisme dan syarat dalam penggunaan aplikasi.

Setiap *post* dikategorikan berdasarkan *interest* yang mana sekarang masih sedikit. Untuk memperluas kategori *interest*, Admin Buzzbuddies membutuhkan *interface* untuk menambahkan, mengedit *interest*. Belum tersedianya aplikasi untuk mengelola dan entri data produk *redeem*, *quest* baru dan *interest* secara terintegrasi. Buzzbuddies belum memiliki aplikasi kesatuan yang saling terintegrasi untuk mendukung berjalannya Buzzbuddies dan mengelola data secara rasional, cepat dan akurat untuk meningkatkan kinerja Buzzbuddies dan menyediakan data analisis dan pendukung keputusan.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Pengecekan *quest* yang dilakukan secara manual untuk setiap pengguna tentu membutuhkan waktu yang cukup lama
- Manipulasi data untuk *redeem* dan *quest* masih dilakukan oleh *backend programmer* secara manual dengan secara langsung pada *database*



- c. Belum memiliki module untuk report dan suggestion
- d. Belum tersedianya aplikasi untuk laporan data pengguna dan *redeem*
- e. Belum tersedianya aplikasi untuk mengelola dan entri data produk *redeem*, *quest* baru dan *interest* secara terintegrasi
- f. Belum adanya suatu wadah kesatuan untuk mengelola data penunjang Buzzbuddies yang dapat digunakan oleh admin dan tim manajemen

2. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, peneliti memandang perlu tidak membatasi masalah, dengan kata lain, enam poin dari identifikasi masalah menjadi batasan masalah untuk yang akan diteliti. Adapun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya suatu wadah kesatuan untuk mengelola data penunjang Buzzbuddies yang dapat digunakan oleh admin dan tim manajemen
- b. Pengecekan *quest* yang dilakukan secara manual untuk setiap pengguna tentu membutuhkan waktu yang cukup lama
- c. Manipulasi data untuk *redeem* dan *quest* masih dilakukan oleh *backend programmer* secara manual dengan secara langsung pada *database*
- d. Belum memiliki module untuk report dan suggestion
- e. Belum tersedianya aplikasi untuk laporan data pengguna
- f. Belum tersedianya aplikasi untuk mengelola dan entri data *announcement*, produk *redeem*, *quest* baru dan *interest* secara terintegrasi

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menyediakan aplikasi yang dapat menyajikan data dalam bentuk laporan secara dinamis dan memudahkan dalam pengelolaan dan



pengorganisasian data yang dilakukan secara terintegrasi, efisiensi dan cepat sehingga mengurangi beban kerja data admin serta meningkatkan kinerja dalam pelayanan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah :

1. Bagi Perusahaan :
 - a. Dapat memonitor aktifitas data tanpa memerlukan waktu yang lama
 - b. Memberikan pelayanan yang lebih baik
 - c. Memiliki aplikasi terintegrasi yang memudahkan dalam pengelolaan data
2. Bagi masyarakat :
 - a. Mendapat respon dengan cepat ketika terjadi kesalahan
 - b. Tingkat kenyamanan penggunaan Buzzbuddies dan lingkungan sosial
3. Bagi penulis :
 - a. Menambah pengalaman pembuatan teknologi *full stack web development*
 - b. Sebagai acuan penelitian berikutnya
 - c. Pengembangan ilmu pengetahuan teknologi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta dimiliki IBI BKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.