

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terpaan arus digital saat ini sangatlah mempengaruhi perkembangan dunia. Mulai dari anak sekolah sampai orang dewasa setiap detiknya tidak dapat terlepas dari penggunaan *gadget*. Menurut Data Reportal dalam laporan *Digital Around the World*, pengguna internet di dunia saat ini mencapai 5 miliar atau 65% dari jumlah penduduk dunia pada tahun 2022 (we are social. 2022). Dengan demikian hanya sekitar 3 miliar penduduk dunia yang belum menggunakan internet. Penggunaan internet di rajai dengan aktivitas bersosial media. Sosial media menurut *McGraw Hill Dictionary* merupakan sarana yang digunakan orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, bertukar informasi, dan gagasan dalam sebuah jejaring dan komunitas (Ambar. 2017). Media sosial merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia saat ini.

Maraknya penggunaan sosial media yang tak dapat terbendung dengan rentang usai yang beragam, menyebabkan terlalu dininya anak dalam menggunakan *gadget*. Saat ini anak usia 6-10 tahun sudah dibekali *gadget* oleh orang tuanya karena tuntutan pendidikan. Tetapi pada kenyataanya, penggunaan *gadget* ini perlu adanya dampingan orang yang lebih dewasa. Penggunaan *gadget* diluar jam sekolah biasanya akan digunakan anak untuk bermain *games* atau membuka sosial media yang mereka miliki (Garnistia, E. 2021). Namun, disisi lain penggunaan sosial media yang ada sekarang dapat membawa pengaruh buruk pada anak dikarenakan konten yang ada pada sosial media saat ini tidak ramah anak (Admin. 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu jalan keluar yang dapat membantu meminimalisir kekhawatiran orng tua terhadap anaknya. Salah satunya yakni pembuatan aplikasi yang dapat membantu dalam pemantauan orang tua terhadap anaknya. Maka penulis dengan ini membuat pengembangan “Aplikasi Sosial Media untuk Keluarga menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin studi kasus di PT. Qatros Media Nusantara”. Pada aplikasi ini, pengguna dapat

mengunggah kiriman berupa foto atau teks kepada keluarga mereka. Selain itu, pemilik akun dapat melihat unggahan yang dikirimkan oleh keluarga yang telah terhubung. Aplikasi ini juga memiliki *fitur family tree* dimana seseorang dapat melihat hubungan kekerabatan dengan keluarga yang telah terhubung dengan akun tersebut.

Dalam mengembangkan aplikasi Android, terdapat beberapa bahasa pemrograman yang dapat digunakan. Bahasa pemrograman memang tak dapat dipungkiri lagi mulai banyak bahasa pemrograman bermunculan dengan bertujuan untuk mempermudah para *Developer* aplikasi dalam membangun aplikasi yang diinginkan. Pada dasarnya bahasa pemrograman digunakan untuk proses menulis, *debug*, dan memelihara kode yang dibangun sebuah program komputer. Seperti misalnya bahasa pemrograman kotlin. Bahasa pemrograman tersebut mulai digunakan oleh para *Developer* dalam membangun aplikasi android. Selain dinilai dapat mempermudah dalam pembangunan aplikasi bahasa kotlin sendiri memiliki beberapa keunggulan dibanding bahasa pemrograman lainya (Julianto, R. 2020).

PT. Qatros Teknologi Nusantara merupakan sebuah perusahaan pengembang inovasi digital bertempat di jalan Sarirejo No.2, Sefan, Maguwoharjo, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. PT Qatros Teknologi Nusantara merupakan startup teknologi yang menawarkan beragam layanan jasa untuk keperluan produk digital (konsultasi, pengembangan, pemeliharaan) dann keperluan sumber daya manusia (*specific-house training*, *public training*, *bootcamp training*). Qatros mempunyai visi untuk menjadi perusahaan teknnologi kelas dunia yang memfasilitasi pelayanan profesional dengan menjadikan rural sebagai basis.

Pembuatan Aplikasi Sosial Media untuk Keluarga menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin studi kasus di PT. Qatros Media Nusantara harapannya dapat memberikan rasa aman kepada anak. Sehingga orang tua juga dapat selalu memantau perkembangan mereka. Anak juga dapat merasa terhubung dengan keluarga dan sanak saudara lainnya yang menggunakan aplikasi ini. Penulis

berharap banyak nilai positif yang dapat diambil dalam pembuatan aplikasi ramah keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah. Bagaimana membangun aplikasi *social media* yang aman untuk anak?

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan berfokus pada implementasi arsitektur Model-View-ViewModel (MVVM) pada empat halaman utama, yaitu Register, Login, Profile, dan Edit Profile dalam aplikasi SAMAKAKI yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini yakni : Mengimplementasikan arsitektur MVVM pada halaman Register, Login, Profile, dan Edit Profile dalam aplikasi SAMAKAKI.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian perangkat lunak ini yaitu mengembangkan dan mengadopsi arsitektur MVVM dalam pengembangan aplikasi berbasis Kotlin.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab. Pada setiap bab terdapat sub bab yang berisi penjelasan pokok masalah yang akan dibahas.

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematis penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tujuan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi yang digunakan sebagai pendukung yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi permodelan-permodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi kumpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.