

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini, sosial media sebagai Sistem Teknologi Informasi bertumbuh sangat pesat. Hampir semua orang di dunia menggunakan sistem teknologi ini, seperti dari kalangan anak muda, dewasa, dan orang tua. Dengan sistem teknologi informasi ini, mempermudah manusia untuk mengetahui informasi di dunia.

Social Media adalah sistem komunikasi yang sangat populer saat ini. Para pengguna bisa mudah berbagi informasi, berkomunikasi dengan orang banyak dari seluruh dunia, membuat forum. Pada umumnya orang sering menggunakan Facebook, Twitter, Instagram, dan masih banyak lagi. Facebook dalam pengembangannya selama ini menggunakan teknologi seperti *Linux* untuk mengoptimalkan keperluan dalam pengembangan, lalu menggunakan *PHP* dengan mengembangkan *compiler* sendiri sehingga dapat diubah menjadi kode asli pada *web server*, ada teknologi *Memcached* yang berfungsi untuk mendistribusikan *cache* antara *web server* dengan *mysql server*.selanjutnya ada *React* untuk pengembangan dalam bagian *Front End Facebook*. (Aditya Agarwal *Director Of Engineering Facebook*, 2015).

Di Indonesia sendiri, website social media buatan anak bangsa tidak terlalu banyak, menurut socialblog.com social media buatan anak bangsa hanya ada 4, yaitu sebangsa, kwikku, kepo.me, dan MindTalk. Menurut Hanadian Nurhayati-Wolff dari statista.com, Pertumbuhan pengguna media social diIndonesia meningkat pada Januari tahun 2021 berjumlah 170 Juta pengguna media social aktif dan menempati peringkat ketiga setelah China dan India di Asia Pasifik. Sebagian besar masyarakat Indonesia, menggunakan media sosial telah menjadi alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman dan keluarga.Namun, tren baru-baru ini menunjukkan bahwa semakin banyak merek yang memanfaatkan media sosial sebagai komponen pelengkap untuk operasi pemasaran mereka.

Menurut Hanadian Nurhayati-Wolff dari statista.com, Pada Februari 2022, pengguna media social di Indonesia meningkat di angka 191 Juta pengguna aktif, dengan rata rata penggunaan social media dengan durasi 10,5 menit. Namun semua itu rata rata social media yang digunakan oleh masyarakat indonesia adalah social media buatan luar negeri, sehingga social media buatan Anak Bangsa kurang dilirik dan susah bersaing. Sehingga dengan masalah tersebut, yaitu banyaknya pengguna social media di indonesia di pimpin oleh social media buatan luar indonesia maka menjadi alasan penulis memutuskan untuk membuat sebuah website sosial media buatan anak Bangsa Indonesia yang dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia, dan laporan akhir berjudul “RANCANG BANGUN WEBSITE SOCIAL MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI JAVASCRIPT”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah “Bagaimana rancang bangun website sosial media berbasis teknologi *Javascript* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Javascript framework NodeJS, React JS, MongoDB* untuk database dan *Express JS*”, Yang dapat digunakan oleh masyarakat di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir dapat terarah dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka permasalahan yang dibahas yaitu rancang bangun website social media berbasis teknologi *Javascript* menggunakan bahasa pemrograman *Javascript,, Framework Express JS* dan menggunakan *ReactJS, MongoDB, NodeJS*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari laporan ini adalah rancang bangun website sosial media dengan menggunakan teknologi *Javascript* agar dapat digunakan oleh banyak orang.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang didapat dari laporan ini adalah:

1. Website ini bisa digunakan oleh orang umum dalam berbagi informasi.
2. Website ini dapat digunakan untuk berbagi informasi, melakukan komunikasi, dan dapat saling berteman satu sama lain.
3. Sebagai media untuk mendapatkan informasi.