

**PERANCANGAN APLIKASI *PHOTO SHARING DAILY INSPIRATION SOCIAL MEDIA*
BERBASIS WEB (Studi Kasus : Brianleo.com)**

**Brian Cleopatra¹⁾
dan Humdiana²⁾**

¹⁾Alumni Program Studi Teknik Informatika

²⁾Staff Pengajar Teknik Informatika

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

www.humdiana.roelly@kwikkingie.ac.id

ABSTRACT

In principle this website becomes a place to upload photos of each user equipped with other features, so that one user with another user can see each other photos that they upload. Completed with the slideshow feature will make it easier for the user because the slideshow is to display the inspirational photos automatically. Analysis of the running system used is with qualitative research and descriptive research where the method of analysis, researchers analyze the needs of users. At the design stage Researchers design the stages used in website creation. The achieved results is the formation of a website photo sharing daily inspiration. Website photo sharing daily inspiration is a means to exchange photos among users. The conclusion of this research is when using website photo sharing daily inspiration this can give ease and comfort for every user. So this website can be useful for anyone who uses it.

Keyword : *Photo Sharing, Daily Inspiration Sosial Media, web.*

1.PENDAHULUAN

Penelitian ini didasarkan pada keinginan Peneliti akan adanya *social media* khusus yang berisi gambar dan inspirasi harian. Dengan *website* ini user dapat mengunggah gambar-gambar yang mereka miliki. Sehingga dapat dilihat langsung oleh teman-teman mereka. *Website photo sharing* ini memiliki manfaat dan kegunaan, sebagai tempat untuk bertukar informasi, berkomunikasi dan pastinya foto yang di unggah bisa menginspirasi banyak orang. Selain itu *website Photo Sharing Daily Inspiration* ini juga memiliki fitur *slideshow* yang dapat menampilkan gambar-gambar secara live. Di Era *digital* seperti sekarang, *photo digital* bukanlah hal yang asing lagi. *Photo Digital* memberi kemudahan-kemudahan bagi user, lebih efisien, lebih efektif dan lebih memanjakan *user*. Populernya *Photo Digital* pada jaman sekarang menyebabkan banyak muncul *website* untuk bertukar foto yang biasa dikenal *Photo Sharing*. Seperti pada umumnya, *photo sharing* memiliki fitur-fitur seperti *sharing photo, like photo, comment, dan photo*

album. Photo Sharing dewasa ini bukan hanya digunakan sebagai sarana untuk bertukar foto dan informasi saja. Tetapi sekarang *website Photo Sharing* digunakan juga sebagai tempat untuk berkomunikasi satu sama lain, *online shop* maupun sarana untuk lomba fotografi. Setiap *photo sharing* memiliki kelebihan masing-masing, misalnya facebook selain bisa *sharing* foto, bisa digunakan untuk *sharing* video, artikel, dan berita. Instagram dan Path misalnya, hanya khusus digunakan terbatas untuk *sharing photo* antar pengguna nya. Selain *Photo Sharing*, ada juga *website* yang memiliki fitur untuk menampilkan hanya foto-foto yang di anggap bisa menginspirasi *user-user*nya atau yang biasa disebut *Daily Inspiration Website*. Keunikan-keunikan tersebut yang mendorong Peneliti untuk membuat suatu perancangan *photo sharing* dengan beberapa keunikan antara lain *user interface* yang *user friendly*, proses upload foto yang mudah, dan yang paling penting adalah foto yang *user* unggah setiap hari memiliki potensi untuk dijadikan inspirasi harian atau yang biasa disebut dengan *daily inspiration*. Tentunya fitur tersebut sangatlah bermanfaat,

selain menimbulkan rasa bangga terhadap user yang fotonya dipilih dan juga menjadi sarana yang baik bagi *user* yang memiliki bakat dan ketertarikan di bidang *design* ataupun *photography*. *Website Photo Sharing Daily Inspiration* ini akan dirancang dengan *user interface* yang sangat memudahkan penggunaannya. Jadi bukan hanya pengguna yang sudah terbiasa dengan *social media*, tetapi pengguna awam yang tidak biasa menggunakan komputer atau mengakses *internet* pun dapat dengan mudah menggunakan *Website Photo Sharing Daily Inspiration* yang Peneliti rancang ini. Peneliti berharap *website* ini bisa menjadi salah satu media antar *user* untuk saling berhubungan satu sama lainnya dan juga bisa bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakan *website* ini terutama *user*. Berdasarkan kegunaan dan fungsinya, maka Peneliti ingin membuat penelitian berjudul *Perancangan Aplikasi Photo Sharing Daily Inspiration Social Media Berbasis Web (Studi Kasus : Brianleo.com)*.

a. Photo Sharing Umum

Masalah yang ada untuk penelitian ini, diantaranya :

No	Social Media	Fitur						
		Partisi	Keter	Perca	Masya	Keterhu	Photo	Daily
		pasi	bukaan	kanan	rakat	bungan	Sharing	Inspiration
1	Facebook	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
2	Instagram	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
3	Twitter	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
4	Abduzeedo	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
5	Brianleo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

1. *Photo Sharing Umum*
2. *Photo Sharing Daily Inspiration*
3. *Kegunaan Photo Sharing*

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Sosial Media

Menurut Christian Gilinger et al (2013:9) *Social Media* adalah bagian alami dari kehidupan sehari-hari orang di seluruh dunia.

Menurut Antony Mayfield (2008:5) *Social Media* adalah sekelompok jenis baru

Photo Sharing pada umumnya digunakan untuk bertukar foto, saling berbagi informasi, dan bisa menjadi sarana berkomunikasi yang baik.

b. Photo Sharing Daily Inspiration

Photo Sharing Daily Inspiration adalah salah satu macam *photo sharing* yang menggabungkan antara *photo sharing* itu sendiri dengan *daily inspiration*. Sehingga foto-foto terbaik yang *user* unggah memiliki potensi untuk dipilih sebagai foto-foto terbaik, dan foto-foto tersebut bisa menginspirasi *user* lainnya. Fitur *slideshow* yang ada pasti memberi kemudahan dan kenyamanan tersendiri bagi *user*.

c. Kegunaan Photo Sharing

Photo Sharing banyak digunakan untuk berbagi foto, berbagi cerita dan informasi, bisa juga digunakan untuk berkomunikasi. Selain itu *website photo sharing* bisa digunakan untuk mencari teman baru.

secara online media, yang berbagi sebagian besar atau semua karakteristik sebagai berikut:

- a. Partisipasi
Media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik. itu mengaburkan batas antara media dan khalayak.
- b. Keterbukaan

Sebagian besar layanan media sosial yang terbuka untuk umpan balik dan partisipasi. mereka mendorong *voting*, komentar dan berbagi informasi. jarang ada hambatan untuk mengakses dan memanfaatkan konten - konten yang dilindungi sandi yang disukai.

- c. Percakapan
Sedangkan media tradisional adalah tentang "broadcast" (konten ditransmisikan atau didistribusikan kepada penonton) media sosial lebih baik dilihat sebagai percakapan dua arah.
- d. Masyarakat
Media sosial memungkinkan masyarakat untuk membentuk cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas berbagi kepentingan bersama, seperti cinta fotografi, isu politik atau acara tv favorit.
- e. Keterhubungan
Sebagian besar jenis media sosial berkembang pada keterhubungan mereka, memanfaatkan link ke lain situs, sumber daya dan orang-orang.

2.2.Instagram

Menurut Kevin Systrom dan Mike Krieger instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram", dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram berasal dari instan-telegram.

2.3.Framework Code Igniter

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan *class-class* untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang pemrograman, tanpa harus membuat fungsi atau *class* dari awal.

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Framework:

- a) Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi *web*.
- b) Relatif memudahkan dalam proses *maintenance* karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah *framework* (dengan syarat *programmer* mengikuti pola standar yang ada)
- c) Umumnya *framework* menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, *pagination*, *multiple database*, *scaffolding*, pengaturan *session*, *error handling*, dan lain-lain.
- d) Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS

CodeIgniter adalah aplikasi *open source* yang berupa *framework* dengan model MVC (*Model*, *View*, *Controller*) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. CodeIgniter dirilis pertama kali pada 28 Februari 2006.

Model View Controller merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web, berawal pada bahasa pemrograman Small Talk, MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, user interface, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu:

- a) *View*, merupakan bagian yang menangani *presentation logic*. Pada suatu aplikasi *web* bagian ini biasanya berupa *file template HTML*, yang diatur oleh *controller*. *View* berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada *user*. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.
- b) Model, biasanya berhubungan langsung dengan *database* untuk memanipulasi data (*insert, update, delete, search*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.
- c) *Controller*, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian model dan bagian *view*, *controller* berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Ada beberapa kelebihan CodeIgniter (CI) dibandingkan dengan Framework PHP lain,

- a) **Performa sangat cepat** : Codeigniter sangat cepat bahkan mungkin bisa dibilang codeigniter merupakan *framework* yang paling cepat dibanding *framework* yang lain.
- b) **Konfigurasi yang sangat minim**: tentu saja untuk menyesuaikan dengan *database* dan keleluasaan *routing* tetap diizinkan melakukan konfigurasi dengan mengubah beberapa file konfigurasi seperti *database.php* atau *autoload.php*, namun untuk menggunakan codeigniter dengan *setting standard*, anda hanya perlu merubah sedikit saja *file* pada *folder config*.
- c) **Banyak komunitas**: dengan banyaknya komunitas CI ini, memudahkan kita untuk berinteraksi dengan yang lain, baik itu bertanya atau teknologi terbaru. Dokumentasi yang sangat lengkap : Setiap paket instalasi codeigniter sudah disertai *user guide* yang sangat bagus dan lengkap

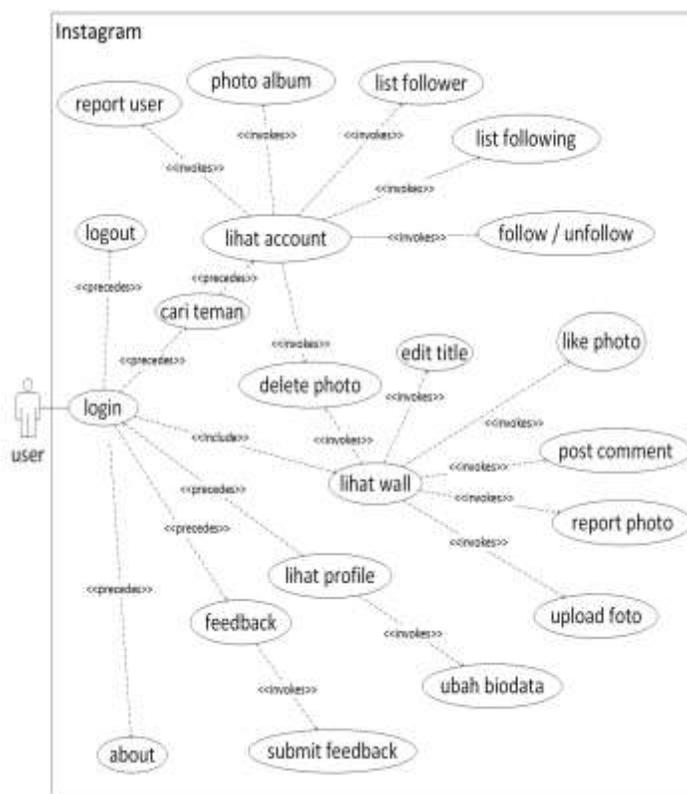
untuk dijadikan permulaan, bahasanya pun mudah dipahami.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian yang Peneliti lakukan ini terinspirasi dari Instagram. Instagram diperkenalkan kepada masyarakat umum pada tahun 2010 oleh perusahaan Burbn, Inc. Instagram dirancang oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger, Instagram yang dikenal sekarang hanya fokus pada bagian foto, komentar, dan kemampuan untuk menyukai foto. Instagram berasal dari kata “insta” yang berarti “instan” dan kata “gram” yang berasal dari kata “telegram”. Jadi Instagram sendiri yaitu pengiriman gambar yang cepat. Instagram memiliki fitur-fitur antara lain, fitur pengikut seperti yang dimiliki oleh Twitter dan Facebook, fitur unggah foto, fitur kamera untuk mengambil foto secara langsung, fitur efek foto bertujuan untuk memberikan efek-efek tertentu pada foto yang user unggah, fitur judul foto untuk memberikan judul pada setiap foto, fitur arroba untuk menyinggung user lain dengan tanda arroba (@), fitur label foto, fitur geotagging untuk menambahkan lokasi pada foto yang sudah diunggah, fitur jejaring social, untuk membagi foto pada jejaring social lainnya, fitur tanda suka dan fitur flagging.

Peneliti terinspirasi dari Instagram ingin membuat suatu *website photo sharing daily inspiration* yang bertujuan menggabungkan fitur dari *photo sharing* itu sendiri dan fitur dari *daily inspiration* yang diberi nama *briancleo.com*. *Website* tersebut masih dalam tahap perancangan.



Gambar 3.1
Use Case Diagram *Photo Sharing* yang sudah berjalan

3.2. Metode Penelitian

a) Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah, maupun internet. Melakukan penelitian melalui studi pustaka dan observasi partisipasi.

Menurut Donald R. Cooper dan Pamela S. Schindler (2011:162) Studi pustaka berguna pada saat periset mengalami keterbatasan pemahaman tentang permasalahan yang akan dijumpai pada saat studi. Melalui eksplorasi periset mengembangkan konsep dengan lebih jelas, menetapkan prioritas, mengembangkan definisi operasional, dan memperbaiki desain akhir riset. Eksplorasi juga menghemat waktu dan uang.

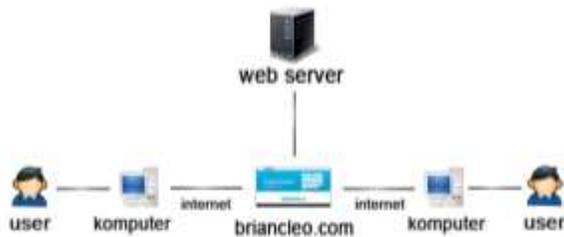
Menurut Donald R. Cooper dan Pamela S. Schindler (2011:268) Participant Observation (Observasi Partisipasi) terjadi

ketika pengobservasi hadir secara fisik dan memonitor secara personal apa yang terjadi. Pendekatan ini sangat fleksibel karena memungkinkan pengobservasi untuk menanggapi dan melaporkan aspek tak kentara dari kejadian dan perilaku saat berlangsung. Pengobservasi juga bebas berpindah tempat, mengubah focus observasi, atau berkonsentrasi pada kejadian tak terduga jika hal itu muncul. Kelemahan dari pendekatan ini adalah sirkuit persepsi pengobservasi dan menjadi bahan kelebihan beban saat kejadian-kejadian berlangsung dengan cepat dan selanjutnya pengobservasi harus mencoba mereka-ulang apa yang tidak mampu mereka rekam.

4. PERANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN

Rancangan Arsitektur Sistem

Berikut adalah rancangan sistem yang dibuat :

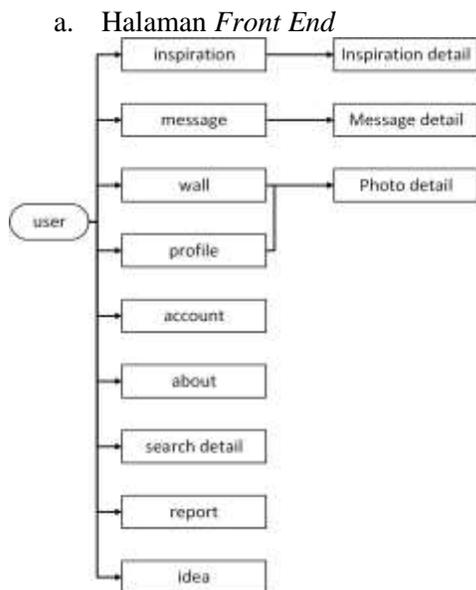


Gambar 4.1 Rancangan Arsitektur Sistem

Pada gambar di atas, dapat dilihat bahwa baik pengguna dan admin, menggunakan komputer mereka, tersambung dengan internet dan melakukan proses permintaan data untuk bisa mengakses briancleo.com yang tersimpan pada *web server*. Apabila data untuk situs *briancleo.com* ditemukan, *web server* akan mengirimkan permintaan data yang diminta oleh user dan admin.

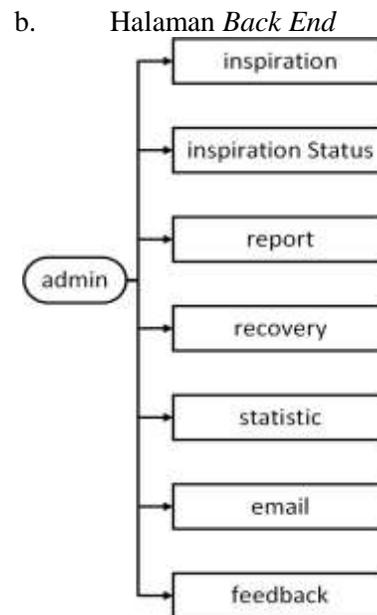
4.1.Rancangan Struktur Menu (*Site Map*)

Berikut adalah peta situs / *site map* dari situs *web* yang dibuat. Peta situs ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu peta situs halaman *front end* dan *back end*, dimana *front end* untuk *user* dan *back end* untuk *administrator*.



Gambar 4.2 Rancangan *Site Map* Untuk Pengunjung

4.2.Struktural navigasi / peta situs untuk pengunjung dalam menjelajahi situs briancleo.com



Gambar 4.3 Rancangan *Site Map* Untuk Administrator

Struktural navigasi / peta situs untuk *administrator* dalam menjelajahi situs briancleo.com

4.3. Implementasi Sistem



Gambar 4.4 Halaman home



Gambar 4.5 Halaman Profile



Gambar 4.9 Halaman Message



Gambar 4.6 Halaman wall



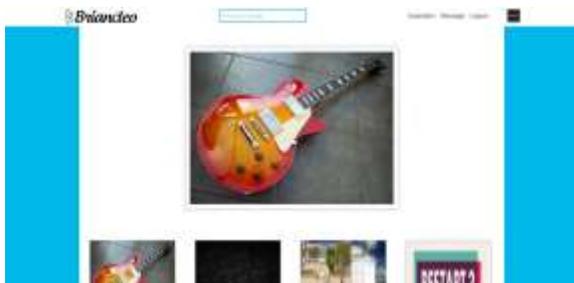
Gambar 4.10 Halaman Search More



Gambar 4.7 Halaman Account



Gambar 4.11 Halaman Photo Detail



Gambar 4.8 Halaman Inspiration



Gambar 4.12 Halaman Edit Status



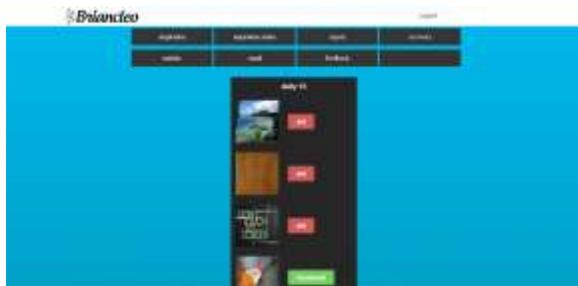
Gambar 4.13 Him Follower List



Gambar 4.14 Him Admin Menu



Gambar 4.16 Him Admin Inspiration Status



Gambar 4.17 Halaman Admin Set Thumbnail

5.SIMPULAN

Dengan adanya proses pembuatan aplikasi *photo sharing daily inspiration* Briancleo.com ini, berdasarkan batasan masalah pada bab 1, maka dapat disimpulkan antara lain:

a) Photo Sharing Umum

Dengan adanya aplikasi *photo sharing* secara umum ini dapat memudahkan user dalam berbagi foto bersama teman-teman mereka. Selain ini dapat pula digunakan untuk bertukar informasi karena bisa diakses dimanapun melalui jaringan internet. Dewasa ini *photo sharing* sudah membaur dengan kehidupan masyarakat pada umumnya karena banyak berperan dalam kegiatan sehari-hari.

b) Photo Sharing Daily Inspiration

Dengan adanya aplikasi *photo sharing daily inspiration* selain bisa digunakan untuk berbagi foto bisa juga digunakan untuk menginspirasi pengguna. Fitur *daily inspiration* yang ada di website sangat bermanfaat dalam berguna bagi pengguna karena selain dapat menginspirasi pengguna bisa juga menjadi wadah yang tepat bagi pecinta fotografi dan desain.

c) Kegunaan Photo Sharing

Photo sharing sendiri memiliki banyak kegunaan bagi penggunanya antara lain menjadi sarana untuk bertukar informasi, untuk mengabadikan momen-momen penting, untuk sarana promosi dan lain-lain. Dengan adanya *photo sharing* pada masa kini tentunya sangat membantu komunikasi yang baik antar penggunanya.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan secara keseluruhan, agar aplikasi dapat digunakan dengan lancar dan nyaman. Maka Peneliti meminta saran dari *user*, dan terdapat saran mengenai interaksi sistem dengan *user*. Walaupun tampilan website sudah *user-friendly* tetapi berdasarkan feedback dari *user* disarankan agar website lebih interaktif dengan *user* sehingga terjalin komunikasi yang baik antara aplikasi pada website dengan *user* itu sendiri.

7.DAFTAR PUSTAKA

- [1] Antony Mayfield (2008), What is Social Media. London : A&C Black.

- [2] Burbn, Inc.(2014), Instagram, <http://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses (16 April 2014). Analysis & Design. 7th edition. London : Pearson Education Inc.
- [3] Coronel, Carlos, Steven Morris dan Peter Rob (2013), Database Systems : Design, Implementation and Management. 10th edition. Boston : Cengage Learning.
- [4] Christian Gilinger et al (2013), Social Media a Handbook for Journalist. Stockholm : Swedish Radio.
- [5] Cooper, Donald R dan Pamela S.Schindler (2006). Metode Riset Bisnis. Jakarta : PT.Media Global Edukasi.
- [6] Dennis, Alan, Barbara H. Wixom, dan Roberta M. Roht (2012), System Analysis and Design, 3th edition, Danvers : John Wiley & Sons, Inc.
- [7] Ellislabs (2014), Codeigniter, <http://id.wikipedia.org/wiki/CodeIgniter> diakses (16 April 2014).
- [8] Hoffer, Jeffrey A. , Joey F.George, Joseph S. Valacich (2014), Modern Systems
- [9] Kendall, Kenneth E., dan Julie E. Kendall(2011), Systems Analysis and Design, 8th edition, New Jersey : Pearson Education, Inc.
- [10] Laudon, Kenneth C. dan Jane P.Laudon (2010), Management Information Systems : Managing The Digital Firm 11th edition. New Jersey : Pearson Education, Inc.
- [11] Peterson, Kit A (2005), Introduction to Basic Measures of a Digital Image for Pictorial.
- [12] San Diego County Library (2006), Introduction to the Internet. Overland Avenue.
- [13] Shneiderman, Eight Golden Rules of Interface Design.
- [14] Tanenbaum, Andrew (2010), Computer Networks 5th edition. Boston : Pearson Education, Inc.