

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Remaja merupakan usia yang sensitif dalam pencarian jati diri, pembentukan diri, dan persiapan diri dalam menghadapi masa depan yang lebih kompleks. Menurut riset, waktu luang remaja didominasi oleh bentuk kegiatan kesenangan yang cenderung tidak produktif. Bahkan kegiatan ekstrakurikuler sekolah bukan merupakan salah satu pengisi waktu luang bagi remaja. Sementara, pola pemanfaatan waktu luang justru menjadi potensi dalam pengembangan kepribadian bagi remaja agar mempunyai mental yang sehat. Dalam membangun *softskills* dan *hardskills* dibutuhkan pemanfaatan waktu luang dan pembinaan yang tepat agar terciptanya keseimbangan antara *softskills* dan *hardskills* yang dimiliki oleh remaja sehingga dapat lebih menunjang pencapaian keberhasilan para remaja. Berawal dari rasa simpati agar terciptanya pemanfaatan waktu luang yang lebih baik dan terstruktur sehingga dibentuk sebuah organisasi non pemerintah yaitu salah satunya adalah LSM Teenager's Institute guna memberikan kegiatan - kegiatan yang positif pada waktu luang khususnya pada waktu libur untuk melatih *softskills* dan *hardskills* remaja agar dapat memiliki karakteristik positif dengan integritas yang relatif tinggi serta memiliki dedikasi dan kerja keras.

LSM Teenager's Institute merupakan salah satu LSM yang menjadi wadah bagi remaja Indonesia dalam pembangunan karakter yang kokoh dalam pendirian yang berlandaskan akan Islamiyah dan dapat berperan aktif serta melakukan aktifitas yang positif dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. LSM Teenager's Institute didirikan pada tanggal 29 Juli 2011 yang bertempat di Jalan Bahagia Permai VI No.25A RT 02 RW 05 Bandung. LSM Teenager's Institute ini bertujuan untuk melatih remaja dalam proses pengembangan diri, menggali potensi - potensi diri untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan positif sehingga menjadi individu yang lebih produktif. Untuk mendukung tujuan dari LSM, mereka bekerja sama dengan perusahaan Telkom untuk membuat aplikasi berbasis *website* bernama RemajaBisa yang berfungsi untuk menjadi wadah untuk kegiatan yang produktif oleh para remaja.

Website adalah salah satu *platform* yang mudah dan juga sering digunakan oleh para remaja maka dari itu *website* merupakan salah satu sarana yang efektif untuk digunakan. *Website* RemajaBisa terbagi ke dalam 3 modul pengembangan yaitu modul *peergroup*, *edukasi* dan juga *acara*. Di dalam modul *peergroup* remaja terdapat beberapa fitur agar remaja dapat masuk atau membuat sebuah grup sesuai dengan tema dan hobi yang diminati oleh para remaja yang di mana diawasi oleh pembina dari grup tersebut. *Peergroup* dapat digunakan untuk berbagi hasil pekerjaan berupa foto atau video yang dapat dilihat oleh *user* lainnya, serta dapat berdiskusi dan memberikan *like* kepada hasil kerja *user* tersebut. Selain itu, ada fitur lain yang di mana para *user* dapat melihat berbagai macam materi-materi guna mengembangkan *softskill* maupun *hardskill*. Dalam pengembangan *website* ada beberapa arsitektur yang dapat digunakan seperti *2-tier architecture*, *3-tier architecture*, dan masih banyak lagi. *3-tier architecture* adalah salah satu arsitektur yang banyak digunakan serta membagi 3 tingkatan dalam pembagian tugasnya yaitu *presentation tier* yang bertanggung jawab pada tampilan, *data tier* yang bertanggung jawab pada penyimpanan data, dan *logic tier* yang di mana menjadi penghubung antara *presentation* dan *data tier*. Agar dapat membuat dan mengembangkan *website* dengan baik maka diperlukannya menggunakan *framework* agar pengerjaan lebih terstruktur. Adapun beberapa *framework* untuk pengembangan *web* seperti *Laravel*, *tailwind*, *codeigniter*. *Laravel* merupakan *framework* yang mudah di pelajari dan sangat sering digunakan untuk pengembangan *website* masa kini. *Laravel* menerapkan metode *MVC* atau *model*, *view*, *controller* yang di mana sesuai dengan *3-tier architecture* membuat pengerjaan *web* menjadi lebih terstruktur karena setiap *tier* bertanggung jawab pada fungsinya masing-masing dan jauh lebih aman serta mudah diketahui sehingga mudah diperbaiki Kembali. Dengan adanya *framework Laravel* ini diharapkan agar dapat mengimplementasikan modul *peergroup* dengan baik agar dapat mencapai tujuan dari pembuatan aplikasi RemajaBisa itu sendiri.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang nantinya akan menjadi acuan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Apakah *3-tier architecture* dapat digunakan dalam pembuatan dan pengembangan *website* RemajaBisa?
2. Apakah *framework Laravel* mampu mengimplementasikan fitur-fitur dari modul *peergroup* pada *website* RemajaBisa?
3. Apakah metodologi pengembangan *website waterfall* cocok untuk pengembangan *web* RemajaBisa?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan RemajaBisa dalam bentuk *website* dengan pembuatannya menggunakan *framework Laravel*.
2. Mengembangkan fitur dari modul *peergroup* yang akan ada pada *website* RemajaBisa.
3. Menggunakan metodologi pengembangan *waterfall* dalam pembuatan *website* RemajaBisa.

I.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan *backend* dan *frontend* pada *website* yang dibuat menggunakan *Bootstrap* pada *framework front end* dan *Laravel* pada *framework backend*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Untuk Remaja:

Mempermudah *user* remaja untuk mengembangkan *hardskill* dan juga *softskill* yang dimiliki serta memberikan wadah bagi untuk berbagi antara satu remaja dengan remaja lainnya yang dipandu oleh pembimbing.

2. Manfaat untuk Institute LSM Teenager's

Membantu tujuan dari pembentukan LSM serta mendapatkan produk yang terus berkembang dan menjadi wadah bagi remaja.