

PERANCANGAN SISTEM APLIKASI CARI TEMAN BARU “MATCHLOVE”

Binti Murtaziqoh¹⁾, Miftahul Huda²⁾, Widiyas Rahmawati³⁾, MaetaAyuning Tias⁴⁾, Agil Puji Ariyanto⁵⁾, Andy Irawan Saputra⁶⁾

^{1), 2), 3), 4), 5), 6)} Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa

Jl. Ronggowarsito No. 18 Pejagoan Kebumen

Email : murtaziqohbinti@gmail.com¹⁾, hudablue11@gmail.com²⁾,
widiyasrahmawati33@gmail.com³⁾, maetatias379@gmail.com⁴⁾, agll0pz12@gmail.com⁵⁾,
advirawansaputra394@gmail.com⁶⁾

Abstrak

Manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan interaksi dengan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam era digital saat ini, seringkali sulit untuk menemukan teman dengan minat yang cocok dan membangun hubungan yang lebih dalam. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini bertujuan merancang sistem aplikasi MatchLove yang memfasilitasi pencarian teman baru berdasarkan minat dan preferensi pengguna.

Dengan menggunakan metode prototype, analisis kebutuhan pengguna dilibatkan dalam merancang desain awal yang dapat diuji dan dievaluasi. MatchLove memiliki antarmuka intuitif dan fungsional untuk mencari teman baru berdasarkan minat pengguna. Aplikasi ini menggunakan fitur pencarian cerdas untuk mengidentifikasi potensi teman yang sesuai dengan hobi, preferensi, dan kesamaan lainnya. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan rekomendasi hubungan yang cocok dengan minat pengguna.

Diharapkan MatchLove dapat membantu pengguna dalam mencari teman baru dengan minat yang cocok dan membangun hubungan yang lebih dalam. Melalui penggunaan metode prototype, desain awal yang dapat dievaluasi oleh pengguna dapat membantu pengembangan aplikasi ini di masa depan. Dengan MatchLove, diharapkan manusia dapat menjalin interaksi sosial yang bermakna dengan sahabat baru yang sejalan dengan minat dan kesukaan mereka

Kata Kunci: aplikasi,interaksisocial,MatchLove,minatpengguna,temanbaru

Abstract

Humans as social beings really need interaction with peers in everyday life. However, in today's digital era, it is often difficult to find friends with compatible interests and build deeper relationships. To overcome this challenge, this study aims to design a MatchLove application system that facilitates finding new friends based on user interests and preferences.

By using the prototype method, user needs analysis is involved in designing initial designs that can be tested and evaluated. MatchLove has an intuitive and functional interface to find new friends based on the user's interests. The app uses an intelligent search feature to identify potential friends who match hobbies, preferences, and other things in common. In addition, this application also provides relationship recommendations that match the user's interests.

It is hoped that MatchLove will help users find new friends with matching interests and build deeper relationships. Through the use of the prototype method, initial designs that can be evaluated by users can help develop this application in the future. With MatchLove, it is hoped that humans can establish meaningful social interactions with new friends that are in line with their interests and preferences.

Keywords: application,socialinteraction,MatchLove, userinterest,newfriends

1. Pendahuluan

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan interaksi dengan manusia lain. Kebutuhan ini meliputi dorongan untuk bersahabat, keinginan memiliki pasangan dan keturunan, kebutuhan untuk dekat pada keluarga dan kebutuhan antarpribadi seperti kebutuhan untuk memberi dan menerima cinta (Ayu & Wijaya, 2022). Setiap individu di kehidupannya akan membutuhkan bantuan dari sesama manusia (Monica et al., 2021).

Seorang individu pasti akan bergantung dengan orang lain. Ketergantungan ini biasanya pada orang-orang terdekat seperti orang tua dan teman dekat atau teman sebaya. Teman sebaya terjadi di dalam suatu lingkungan, yaitu tempat untuk melakukan sosialisasi dengan beberapa nilai yang berlaku dengan teman seusianya atau sebayanya, dan tempat untuk menemukan jati dirinya (Afifah, 2022).

Dengan kemudahan teknologi komunikasi, memberikan dampak positif seperti manusia dapat berinteraksi dengan orang lain yang jaraknya jauh. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak (Marpaung, 2018). Kemajuan teknologi masih menjadi salah satu media alternatif di dalam penyelesaian masalah. Dengan melalui media, seseorang dapat menemukan segala informasi yang sedang dicari olehnya (Putri & Susanto, 2020).

Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dapat memberikan dampak negatif terhadap manusia. Salah satu dampak tersebut yaitu penurunan kualitas hubungan. Dalam hubungan teman sebaya yang kuat akan membentuk kesehatan mental yang positif, begitupun juga sebaliknya (Afifah, 2022). Ketika seseorang menemukan teman yang salah dengan tidak memperhatikan nilai-nilai dan kebutuhan kita, akan menimbulkan hubungan yang tidak sehat/toxic friendship. Beberapa dampak yang ditimbulkan dari toxic friendship tersebut yaitu kompetisi berlebih, kecemburuan, balas dendam, dan pengkhianatan (Fajarianto, 2017). Dampak

tersebut tidak bagus jika ada di dalam suatu masyarakat sosial.

Dalam rangka mengatasi hal-haltersebut, penulis merancang sebuah sistem "MatchLove" yaitu sebuah aplikasi pencari teman baru. Aplikasi cari teman baru MatchLove ini memiliki potensi untuk mengatasi kendala geografis dan memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan orang-orang dari berbagai latar belakang dan lokasi geografis. Dengan menggunakan fitur pencarian yang cerdas, aplikasi ini dapat mengidentifikasi potensi teman yang sesuai berdasarkan hobi, preferensi pengguna, minat bersama, lokasi, profesi, dan kesamaan lainnya. Aplikasi cari teman baru ini juga menyediakan fitur tambahan seperti rekomendasi hubungan yang kemungkinan cocok dengan minat pengguna. Sehingga, diharapkan seseorang dapat menemukan teman baru yang baik dan satu frekuensi.

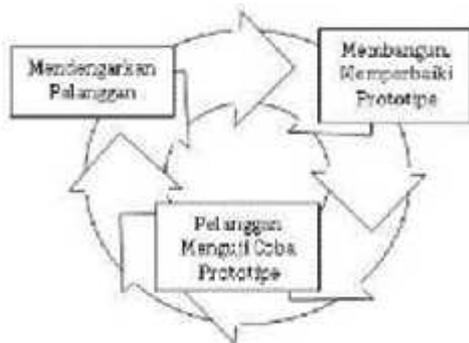
2. Metode

Metodologi yang digunakan yaitu metodologi prototype. Prototype didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah prototype disebut prototyping (Fajarianto, 2017).

Sejak dahulu prototype menggunakan rancangan fisik sebagai proses yang menggunakan kertas. Seorang analis menggambarkan tata letak atau struktur dari output, input, basis data, dan aliran hubungan dan prosedur. Ini merupakan proses yang memakan waktu yang memungkinkan terjadinya kesalahan. Biasanya hasil dari rancangan kertas kurang lengkap dan akurat. Saat ini beberapa analis memilih menggunakan prototyping. Dengan metode Prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem (Raâ & Sinatra, 2016).

Beberapa keuntungan yang didapat karena menggunakan metode prototype yaitu (1) Prototype akan membuat pengguna terlibat langsung dalam proses analisa dan desain (2) Prototype mampu memahami segala kebutuhan secara nyata bukan secara abstrak (3) Prototype dapat dipergunakan agar memperjelas SDLC (Fridayanthie et al., 2021).

Terdapat alur prototyping yang biasa dilakukan. Berikut gambaran alur yang biasa dipakai:



Gambar 1. Prototyping paradigm (Pratama et al., 2021)

Pendekatan Prototyping melewati tiga operasi, yaitu Pengumpulan kebutuhan, perancangan, beserta Evaluasi Prototipe (Pratama et al., 2021). Operasi operasi tersebut dapat dijelaskan menjadi berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan.

Developer beserta klien bertemu beserta menentukan target umum, kebutuhan yang diketahui beserta gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

2. Perancangan.

Perancangan dilakukan cepat beserta rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, beserta rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototipe.

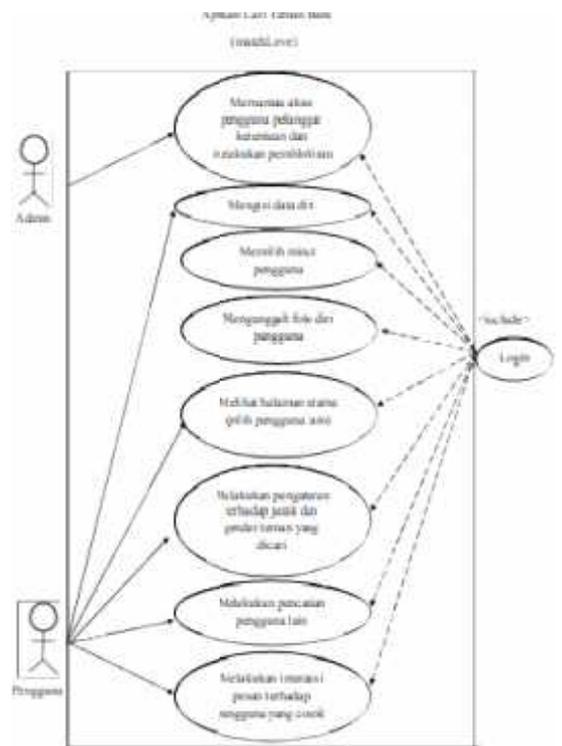
3. Evaluasi Prototipe.

Klien mengevaluasi prototype yang dibuat beserta dipakai akan memperjelas kebutuhan software.

Metode prototyping yang digunakan didalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui rancangan aplikasi prototipe terlebih dahulu yang kemudian akan dievaluasi oleh user. Aplikasi prototipe yang telah dievaluasi oleh user selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai output dari penelitian ini.

3. Pembahasan

a. Use Case



Gambar 2. Use Case

Gambar 2 merupakan gambaran kegiatan aktor pada aplikasi matchLove yaitu admin dan pengguna. Admin dapat melakukan login untuk memantau akun pengguna matchLove yang melakukan pelanggaran ketentuan dan dapat melakukan pemblokiran serta pembukaan pemblokiran pada akun pengguna. Pengguna dapat melakukan login dengan mengisi data diri, melihat halaman utama guna untuk dapat memilih pengguna lain, melakukan pengaturan terhadap jarak dan gender teman yang dicari, melakukan pencarian pengguna lain, dan melakukan interaksi pesan dengan pengguna yang sudah cocok.

b. Tampilan Sistem



Gambar 3. Tampilan awal aplikasi

Gambar 3 merupakan tampilan sistem pada aplikasi matchLove pada pengguna setelah aplikasi telah terinstal.



Gambar 4. Tampilan login

Gambar 4 merupakan tampilan sistem untuk membuat akun menggunakan google atau nomor telepon.



Gambar 5. Tampilan Login dengan Google

Gambar 5 merupakan tampilan sistem untuk login menggunakan akun google dan merupakan halaman membuat akun matchlove.



Gambar 6. Tampilan login menggunakan nomor telepon

Gambar 6 merupakan tampilan sistem untuk login menggunakan nomor telepon untuk membuat akun matchLove.



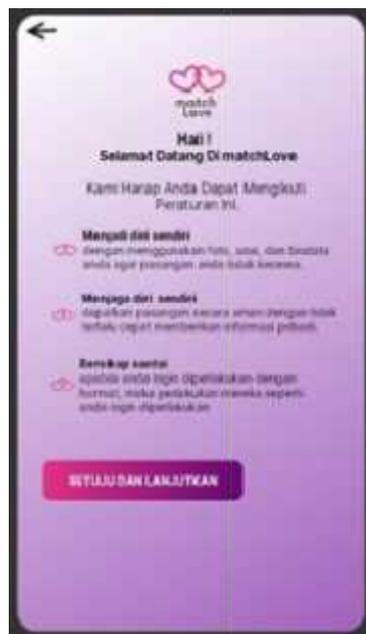
Gambar7. TampilanPengisian Kode

Gambar 7 merupakan tampilan system untuk melakukan pengisian 6 angka kode verifikasi yang didapat dari pesan email ataupun SMS agar dapat lanjut.



Gambar 9. Tampilan Penentuan Nama

Gambar 9. Merupakan tampilan system berupa penentuannama akununtuk dijadikan namapengguna diakun matchLove.



Gambar 8. Tampilan peraturan pengguna

Gambar 8 merupakan tampilan sistem berupaperaturan matchLove yang diharapkan untuk dapat patuhi oleh pengguna.



Gambar10. Tampilan Penentuan Tanggal Lahir

Gambar 10. Merupakan tampilan sistem penentuan tanggal,bulan, dan tahun lahir yangakanmenjadiusia pengguna diakun matchLove.



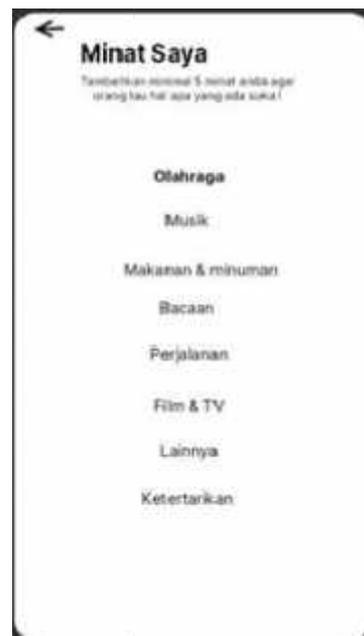
Gambar 11. Tampilan Penentuan Gender

Gambar 11 merupakan tampilan system penentuan gender dan gender yang dicari agar gender yang muncul sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 12. Tampilan Hubungan yang dicari

Gambar 12 merupakan tampilan sistem jenis hubungan yang dicari pengguna aplikasi matchLove.



Gambar 13. Tampilan Jenis Minat

Gambar 13 merupakan tampilan system beberapa jenis minat dari matchLove yang dapat dipilih pengguna.



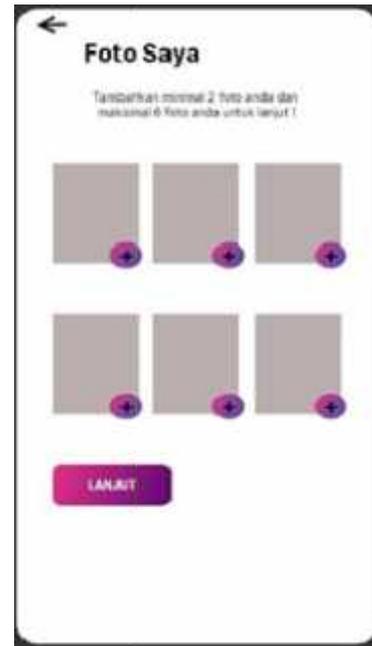
Gambar 14. Tampilan Pilihan Minat Olahraga

Gambar 14 merupakan tampilan sistem pilihan minat olahraga yang disediakan matchLove dan terdapat icon tambah jenis minat olahraga lain jika minat olahraga pengguna tidak tersedia.



Gambar 15. Tampilan Menambahkan Minat Olahraga

Gambar 15 merupakan tampilan system untuk menambahkan minat olahraga yang diinginkan, terdapat maksimal jumlah huruf yang dapat ditambahkan.



Gambar 17. Tampilan pengunggahan foto

Gambar 17 merupakan tampilan system pengunggahan foto pengguna yang diharuskan, agar pengguna dapat melanjutkan ketahap selanjutnya.



Gambar 16. Tampilan semua jenis ketertarikan pengguna

Gambar 16 merupakan tampilan system ketertarikan pengguna dari semua jenis minat yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 18. Tampilan Jenis Sumber Foto

Gambar 18 merupakan tampilan system merupakan tampilan sistem pemilihan sumber foto yang dapat dipilih untuk dapat mengunggah foto.



Gambar 19. Tampilan Setelah Unggah Foto

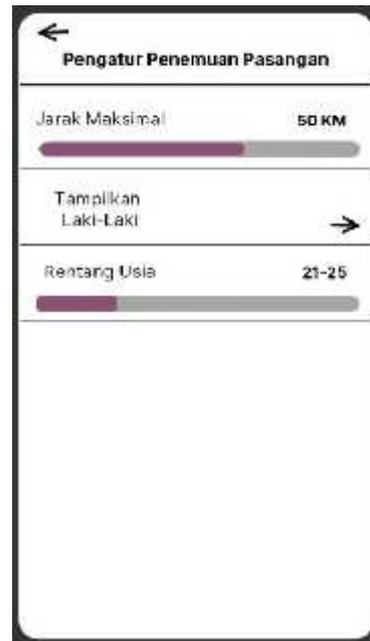
Gambar 19 merupakan tampilan system setelah pengguna unggah foto. Namun apabila pengguna kurang cocok dengan unggahannya, pengguna dapat menghapus dan mengunggah ulang.



Gambar 20. Tampilan Dashboard

Gambar 20 merupakan tampilan system dashboard yang menjadi halaman awal setelah pengguna selesai melakukan pembuatan akun matchlove. Pada halaman ini terdapat fitur pengatur jarak dan gender pasangan yang dicari, penampilan foto, informasi

singkat, penampilan biodata, dan tahap menyukai dan tidak menyukai pengguna lain



Gambar 21. Tampilan Pengaturan Jarak dan Gender

Gambar 21 merupakan tampilan system pengatur penemuan pengguna lain yaitu berupa jarak maksimal, rentang usia yang dicari, dan pemilihan gender yang dicari untuk ditampilkan di matchLove.



Gambar 22. Tampilan Biodata Pengguna Lain

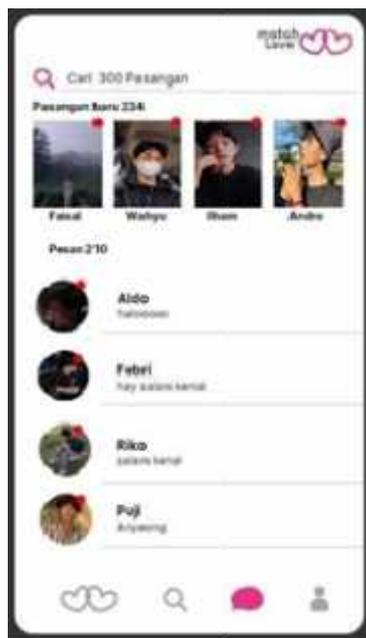
Gambar 22 merupakan tampilan system biodata pengguna lain yang terkait dengan

informasi umum, informasi dasar, dan minat pengguna lain. Pengguna juga secara langsung dapat menyukai atau tidak menyukai pengguna lain ini dan terdapat fitur untuk kembali ke halaman dashboard apabila pengguna sudah puas melihat biodata pengguna lain ini.



Gambar 23. Tampilan Menu Jelajah

Gambar 23 merupakan tampilan system menu jelajah hubungan, pengguna dapat memilih kembali jenis hubungan yang dicari dan Match Love juga memberikan rekomendasi pilihan berdasarkan minat pengguna sebelumnya.



Gambar 24. Tampilan Menu Pesan

Gambar 24 merupakan tampilan system menu pesan yang berisitentang pencarian pengguna lain yang telah berpasangan dan interaksi pesan dari pengguna lain yang sebelumnya telah berpasangan.



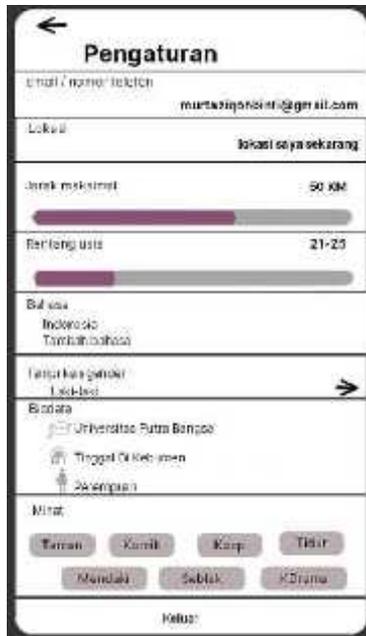
Gambar 25. Tampilan Interaksi Pesan

Gambar 25 merupakan tampilan system interaksi pesan dari 2 pihak yaitu pengguna dan pasangan pengguna yang sudah cocok. Pada halaman ini terdapat info pesan, waktu pesan terkirim, nama pasangan, fitur telepon suara, dan hapus pasangan apabila pengguna kurang cocok dengan pasangan ini.



Gambar 26. Tampilan Akun

Gambar26 merupakan tampilan system untukmenambahkanminatolahraga yang diinginkan,terdapatmaksimaljumlahhuruf yang dapat ditambahkan.



Gambar 27. Tampilan Pengaturan

Gambar27 merupakan tampilan system pengaturanberisitentang pengaturan email/nomor telepon, lokasi, jarak maksimal pengguna lain, rentangusia pengguna lain,bahasayangdigunakan, tampilangenderyangdicari,biodata,minat pengguna,danfiturkeluar dariaplikasi matchLove.



Gambar 28. Tampilan Menu Keluar

Gambar28 merupakan tampilan system menukeluarberisitentangjenisarakeluar seperti apayang di gunakan. Terdapat 2 jenisacara keluaryangtersediayaitukeluar dariaplikasinamunakunpengguna masih dapatdilihatoleh pengguna laindandapat loginkembalmenggunakannomor telepon atau email sebelumnyaatau hapus akun namunakun penggunasudah tidak dapat terlihatoleh pengguna lain dan dapat dikatakanakunpenggunadihapus secara permanen dari aplikasimatchLove.



Gambar 29. Tampilan Terblokir

Gambar29 merupakan tampilan system ketika akunpengguna terblokir oleh pihak matcLove.Halinidapat terjadiapabila sistemmatcLove mendeteksiinteraksi negatifpenggunaseperti pengucapan kalimat yang kurangpantas kepada pengguna lain.



Gambar 30. Tampilan terblokir oleh admin

Gambar30 merupakan tampilan system oleh admin untuk memantau akun pengguna yang melanggar ketentuan penggunaan. Padahal halaman ini admin matchLove dapat melakukan interaksi seperti membuka blokir dan memblokir akun pengguna.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan aplikasi cari teman baru "MatchLove" diproses sesuai dengan menggunakan tahapan-tahapan prototype yang digambarkan pada usecase diagram dan rancangan interface. Dengan adanya sistem aplikasi ini diharapkan dapat membantu seseorang untuk mendapatkan teman yang baik sesuai dengan kriteria yang diinginkan serta menghindari hubungan buruk (toxic friendship). Rancangan prototype yang telah dihasilkan dapat dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut untuk nantinya menjadi sebuah sistem aplikasi yang mudah untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Afifah, B. E. A. (2022). *Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa Kelas VII dan VIII SMP Negeri 5 Ngawi*. IAIN Ponorogo.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2022). Perancangan Aplikasi Rekomendasi Teman Berbasis Web Menggunakan Metode Depth First Search. *MDP Student Conference*, 1(1), 545–553.

- Fajarianto, O. (2017). Prototype Pelayanan Akademik Terhadap Komplain Mahasiswa Berbasis Mobile. *Jurnal Lentera ICT*, 3(1), 54–60.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 23(2), 472897.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Monica, N., Herawati, I., Napitupulu, L., & Nugroho, S. (2021). Need To Belong Dan Kualitas Persahabatan. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 1(2), 111–116.
- Pratama, K. C. A., Kartika, K. P., & Chulkamdi, M. T. (2021). Perancangan E-Katalog CY Vapor Blitar Menggunakan Metode Boyer Moore Berbasis Web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 636–644.
- Putri, A. D., & Susanto, A. (2020). Sistem Rekomendasi Pertemanan berdasarkan Hobi menggunakan Metode Multicriteria Decision Making. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 1–6.
- Raâ, P. D. I., & Sinatra, Y. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Delivery Order Berbasis Android di Ageng Bakery Group Blitar. *Sinteks: Jurnal Teknik*, 5(2).