

APLIKASI SOSIAL UNTUK MEMBANGUN KOMUNITAS GENERASI MUDA

OLEH:

JACK RICH LORO_2415051101_2024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “APLIKASI SOSIAL UNTUK MEMBANGUN KOMUNITAS GENERASI MUDA” ini tepat pada waktunya. Penulisan makalah ini diajukan untuk memenuhi tugas “Infinity Orientation Time (IOT)”.

Saya menyadari sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan makalah ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal penyusunan hingga terselesaikannya makalah ini. Dengan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Universitas Pendidikan Ganesha yang memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan makalah.
2. Kakak pendamping kelompok yang senantiasa membimbing dan memberi arahan dan petunjuk yang jelas sehingga dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Saya menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Saya sangat terbuka pada kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu di kalangan Universitas Pendidikan Ganesha bahkan masyarakat luas.

Singaraja, 19 Agustus 2024

Jack Rich Loro

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	
ii BAB I PENDAHULUAN.....	
1	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Manfaat	2
BAB II PEMBAHASAN	
3	
2.1.Menciptakan sebuah platform digital	3
2.2.Fitur yang diperlukan dalam aplikasi sosial	5
BAB III PENUTUP	
7	
3.1. Kesimpulan	7
3.2. Saran.....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang pesat, generasi muda memainkan peran kunci sebagai penggerak perubahan sosial dan inovasi. Namun, meskipun mereka adalah pengguna teknologi terbesar, tantangan dalam membangun komunitas yang kohesif dan bermakna masih sering muncul. Di tengah banjir informasi dan berbagai platform sosial yang ada, generasi muda sering kali merasa terisolasi dan sulit menemukan ruang yang benar-benar dapat menyatukan mereka berdasarkan minat, nilai, dan tujuan bersama. Kondisi ini mendorong kebutuhan akan sebuah platform yang tidak hanya memungkinkan interaksi sosial, tetapi juga mendukung kolaborasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan yang positif dan berdaya guna. Aplikasi sosial yang dirancang khusus untuk membangun komunitas generasi muda ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menciptakan lingkungan digital yang inklusif, aman, dan interaktif. Melalui aplikasi ini, generasi muda dapat terhubung satu sama lain, berbagi ide, serta berkolaborasi dalam berbagai proyek yang relevan dengan minat dan aspirasi mereka.

Aplikasi ini juga diharapkan mampu menjadi katalisator dalam menggerakkan potensi besar yang dimiliki oleh generasi muda. Dengan fitur-fitur inovatif, seperti forum diskusi, grup minat khusus, event organizer, dan ruang belajar bersama, aplikasi ini akan menjadi wadah bagi generasi muda untuk berkembang, belajar, dan memberikan kontribusi nyata bagi komunitas mereka. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu mengarahkan energi dan kreativitas mereka ke arah yang produktif, sehingga mampu memberikan dampak positif tidak hanya bagi individu, tetapi juga bagi masyarakat luas. Dengan demikian, aplikasi sosial ini tidak hanya menjadi platform interaksi, tetapi juga menjadi alat untuk memperkuat rasa kebersamaan, solidaritas, dan tanggung jawab sosial di kalangan generasi muda. Ini adalah langkah penting menuju masa depan yang lebih inklusif dan berkelanjutan, di mana setiap individu muda memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam membangun komunitas yang lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan di bahas pada makalah ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menciptakan sebuah platform digital yang efektif dalam menghubungkan generasi muda dengan minat dan tujuan yang sama?
2. Apa saja fitur yang diperlukan dalam aplikasi sosial untuk membangun komunitas yang kohesif dan interaktif di kalangan generasi muda?

1.3. Tujuan

1. Mengembangkan aplikasi sosial yang mampu menghubungkan generasi muda berdasarkan minat, nilai, dan tujuan bersama.
2. Menyediakan fitur-fitur yang mendukung interaksi, kolaborasi, dan pembelajaran bersama di antara pengguna.

1.4. Manfaat

1. Bagi pengguna, aplikasi ini akan memberikan mereka ruang untuk terhubung dengan sesama yang memiliki minat dan tujuan yang sama, memfasilitasi pembelajaran dan kolaborasi yang produktif. Ini juga membantu mengurangi rasa kesepian dan meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan sosial yang positif.
2. Bagi masyarakat, dengan meningkatnya partisipasi generasi muda dalam komunitas, aplikasi ini dapat membantu membangun komunitas yang lebih kuat, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan sosial. Ini juga dapat menginspirasi generasi muda untuk terlibat dalam inisiatif yang memberikan dampak positif bagi masyarakat luas.
3. Bagi pengembang aplikasi aplikasi ini dapat menjadi model sukses dalam pengembangan platform sosial yang berfokus pada pemberdayaan generasi muda, yang dapat diterapkan di berbagai konteks dan pasar lainnya.
4. Bagi dunia pendidikan aplikasi ini dapat menjadi alat pembelajaran non-formal yang membantu generasi muda dalam mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kepemimpinan, yang semuanya penting dalam membentuk masa depan yang lebih baik.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1. Menciptakan sebuah platform digital yang efektif dalam menghubungkan generasi muda dengan minat dan tujuan yang sama

Generasi muda, yang sering kali mencakup Generasi Z dan Milenial, memiliki karakteristik unik dalam cara mereka berinteraksi dengan teknologi. Mereka adalah digital natives yang tumbuh dalam ekosistem teknologi yang selalu terhubung, yang membuat mereka sangat akrab dengan berbagai platform sosial dan komunikasi digital. Namun, mereka juga menunjukkan kecenderungan mencari interaksi yang bermakna, di mana mereka dapat terhubung dengan orang lain yang memiliki minat dan nilai yang sama. Oleh karena itu, platform yang dikembangkan harus mampu memenuhi kebutuhan akan koneksi yang autentik dan relevan. Untuk menciptakan koneksi yang kuat, penting untuk melakukan segmentasi pengguna berdasarkan minat dan tujuan mereka. Platform harus mampu mengumpulkan data yang relevan dari pengguna saat pendaftaran, seperti hobi, aspirasi karir, atau isu-isu sosial yang mereka pedulikan. Data ini dapat digunakan untuk menciptakan rekomendasi grup, acara, atau koneksi dengan pengguna lain yang memiliki profil serupa.

Dengan demikian, pengguna dapat dengan cepat menemukan dan bergabung dengan komunitas yang relevan, yang dapat meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan dalam platform. Fitur yang dirancang harus mendukung interaksi sosial yang bermakna. Misalnya, grup diskusi atau komunitas berbasis topik dapat memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi pengetahuan atau pengalaman mereka. Fitur seperti event organizer dapat memfasilitasi pertemuan baik secara online maupun offline, di mana pengguna dapat berkolaborasi dalam proyek-proyek yang sejalan dengan minat mereka. Forum atau ruang chat dapat menjadi tempat untuk berdiskusi secara lebih mendalam mengenai topik-topik tertentu, sedangkan algoritma pencocokan dapat membantu pengguna menemukan orang lain yang sesuai dengan minat dan tujuan mereka.

Personalization atau pengalaman pengguna yang dipersonalisasi sangat penting dalam menarik dan mempertahankan pengguna muda. Platform harus

mampu menawarkan konten, rekomendasi, dan pengalaman yang relevan bagi setiap pengguna berdasarkan aktivitas dan preferensi mereka. Misalnya, jika seorang pengguna aktif dalam grup yang fokus pada isu lingkungan, platform dapat merekomendasikan acara, artikel, atau koneksi baru yang relevan dengan topik tersebut. Pengalaman yang dipersonalisasi ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga memperdalam keterlibatan mereka dengan platform. Personalization atau pengalaman pengguna yang dipersonalisasi sangat penting dalam menarik dan mempertahankan pengguna muda. Platform harus mampu menawarkan konten, rekomendasi, dan pengalaman yang relevan bagi setiap pengguna berdasarkan aktivitas dan preferensi mereka. Misalnya, jika seorang pengguna aktif dalam grup yang fokus pada isu lingkungan, platform dapat merekomendasikan acara, artikel, atau koneksi baru yang relevan dengan topik tersebut. Pengalaman yang dipersonalisasi ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga memperdalam keterlibatan mereka dengan platform. Generasi muda cenderung mencari ruang yang inklusif di mana mereka dapat mengekspresikan diri tanpa takut dihakimi.

Oleh karena itu, platform harus menetapkan aturan komunitas yang jelas dan memiliki sistem moderasi yang efektif untuk mencegah perilaku negatif, seperti bullying atau diskriminasi. Selain itu, fitur-fitur yang mendorong inklusivitas, seperti opsi untuk privasi yang ditingkatkan, anonimitas, atau pengaturan khusus untuk grup tertutup, bisa sangat penting untuk memastikan bahwa semua pengguna merasa aman dan diterima. Untuk memperkaya pengalaman pengguna, platform bisa bekerja sama dengan organisasi eksternal, komunitas, atau bahkan institusi pendidikan yang memiliki tujuan serupa dalam memberdayakan generasi muda. Misalnya, kerjasama dengan NGO yang bergerak di bidang lingkungan bisa memberikan akses ke program-program sukarelawan, sementara kolaborasi dengan universitas bisa menyediakan kesempatan belajar atau internship yang relevan bagi pengguna. Integrasi dengan platform sosial lain juga dapat memudahkan pengguna untuk berbagi pengalaman mereka di luar platform, sehingga menarik lebih banyak orang untuk bergabung. Dalam lingkungan digital yang dinamis, penting bagi platform untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan tren di kalangan generasi muda. Pengembang harus terus mengumpulkan feedback

dari pengguna, melakukan analisis data, dan menggunakan informasi ini untuk meningkatkan fitur dan pengalaman pengguna. Pengukuran keberhasilan platform bisa dilakukan melalui berbagai indikator, seperti tingkat retensi pengguna, tingkat partisipasi dalam komunitas, dan dampak sosial dari kegiatan yang difasilitasi oleh platform.

Mengembangkan platform digital yang efektif juga harus memperhitungkan tantangan teknis dan sosial yang mungkin muncul. Dari sisi teknis, platform harus mampu menangani lonjakan pengguna, memastikan keamanan data, dan memberikan pengalaman pengguna yang lancar tanpa hambatan. Dari sisi sosial, platform harus fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan perubahan dinamika sosial dan tren yang berkembang di kalangan generasi muda, seperti perubahan minat atau prioritas sosial, memperhatikan aspek-aspek di atas, platform digital yang efektif dapat diciptakan untuk menghubungkan generasi muda berdasarkan minat dan tujuan yang sama. Platform ini tidak hanya akan menjadi tempat interaksi sosial, tetapi juga akan berfungsi sebagai alat untuk pemberdayaan, kolaborasi, dan pencapaian tujuan bersama, sehingga berkontribusi pada pengembangan individu dan komunitas yang lebih kuat dan kohesif.

2.2. Fitur yang diperlukan dalam aplikasi sosial untuk membangun komunitas yang kohesif dan interaktif di kalangan generasi muda

Setiap pengguna harus memiliki profil yang dapat diisi dengan informasi yang relevan, seperti minat, hobi, tujuan pribadi, dan keterampilan. Profil ini memungkinkan pengguna lain untuk lebih memahami dan menghubungkan diri dengan mereka yang memiliki kesamaan. Pengguna dapat memperbarui status mereka, berbagi aktivitas atau pencapaian terbaru, yang dapat dilihat oleh teman atau anggota komunitas lainnya. Ini membantu meningkatkan interaksi dan keterlibatan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk bergabung atau membentuk grup berdasarkan minat atau tujuan tertentu, seperti kelompok diskusi tentang lingkungan, teknologi, musik, atau olahraga. Grup ini berfungsi sebagai ruang di mana pengguna dapat berdiskusi, berbagi informasi, dan merencanakan kegiatan bersama. Selain grup, aplikasi dapat mendukung sub-komunitas di dalam grup utama untuk topik yang lebih spesifik, memungkinkan interaksi yang lebih fokus.

Forum diskusi, forum memungkinkan pengguna untuk memulai diskusi tentang topik tertentu, di mana anggota komunitas dapat memberikan tanggapan, berbagi pengalaman, dan bertukar ide. Diskusi ini dapat diatur dalam kategori berdasarkan topik utama yang relevan dengan komunitas. Fitur chat memungkinkan komunikasi langsung antara anggota komunitas. Chat pribadi memungkinkan percakapan one-on-one, sementara chat grup mendukung komunikasi di antara beberapa anggota secara bersamaan, baik dalam bentuk teks maupun multimedia. Penyelenggara acara, fitur ini memungkinkan pengguna atau administrator grup untuk membuat, mengelola, dan mengundang anggota ke acara, baik online maupun offline. Ini termasuk webinar, meet-up, workshop, atau kegiatan sukarela. Berdasarkan minat dan aktivitas, aplikasi dapat merekomendasikan teman baru, grup, atau komunitas yang relevan bagi pengguna. Algoritma ini memastikan bahwa setiap pengguna menemukan koneksi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi juga dapat merekomendasikan artikel, acara, atau grup yang mungkin menarik bagi pengguna berdasarkan aktivitas mereka sebelumnya. Untuk meningkatkan keterlibatan, aplikasi dapat menerapkan sistem penghargaan di mana pengguna mendapatkan poin atau lencana untuk aktivitas tertentu, seperti berkontribusi dalam diskusi, mengadakan acara, atau menyelesaikan tugas komunitas. Untuk memastikan interaksi yang sehat dan positif, aplikasi harus memiliki sistem moderasi yang kuat untuk memantau dan mengelola konten yang dibagikan oleh pengguna, serta menangani laporan atas perilaku yang melanggar kebijakan komunitas. Aplikasi harus menyediakan pengaturan privasi yang fleksibel, di mana pengguna dapat mengontrol siapa yang dapat melihat profil mereka, mengakses konten yang mereka bagikan, dan berinteraksi dengan mereka. Fitur-fitur ini dirancang untuk menciptakan lingkungan digital yang mendukung interaksi dan kolaborasi yang bermakna di antara generasi muda. Dengan adanya grup dan komunitas berbasis minat, alat komunikasi yang efektif, sistem penghargaan, serta dukungan privasi dan keamanan, aplikasi ini dapat menjadi platform yang kuat untuk membangun komunitas yang kohesif dan interaktif, yang tidak hanya mempererat hubungan sosial tetapi juga mendorong pertumbuhan pribadi dan kolektif di kalangan pengguna.

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Untuk membangun komunitas yang kohesif dan interaktif di kalangan generasi muda melalui sebuah aplikasi sosial, diperlukan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka. Fitur-fitur seperti profil pengguna yang personal, grup dan komunitas berbasis minat, forum diskusi, chat, event organizer, serta konten buatan pengguna, sangat penting dalam menciptakan ruang digital yang dinamis dan relevan. Selain itu, algoritma pencocokan, gamifikasi, sistem penghargaan, serta moderasi dan keamanan yang kuat juga memainkan peran krusial dalam memastikan bahwa interaksi di dalam platform tetap positif dan produktif.

Dengan menerapkan fitur-fitur ini, aplikasi sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk menghubungkan generasi muda, memfasilitasi kolaborasi, dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan yang bermanfaat. Platform ini tidak hanya membantu pengguna menemukan dan bergabung dengan komunitas yang sesuai dengan minat mereka, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial. Pada akhirnya, aplikasi ini akan berkontribusi pada pembentukan komunitas yang lebih kuat, inklusif, dan saling mendukung, yang mampu memberdayakan generasi muda untuk mencapai tujuan bersama dan memberikan dampak positif di dunia nyata.

3.2. Saran

Dengan dibuatnya makalah ini diharapkan pembaca bisa memahami materi mengenai aplikasi sosial untuk membangun komunitas generasi muda dan bisa menerapkan apa yang telah dibahas dalam makalah ini pada kehidupan sehari-hari nantinya sebagai calon pendidik. Dengan sumber-sumber yang ada penulis berharap pembaca dapat memberikan umpan balik yang positif atas apa yang telah dibuat oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, M., & Poddala, P. (2023). Prospek Digital Marketing Untuk Generasi Muda Dalam Berwirausaha. *Journal of career Development*, 1(1).
- Saud, M., Ida, R., Abbas, A., Ashfaq, A., & Ahmad, A. R. (2020). Media sosial dan digitalisasi partisipasi politik pada generasi muda: perspektif indonesia. *Jurnal Society*, 8(1), 87-97.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Salsabila, P. (2023). *Kajian Content Creator Annisa Rosdiyana Dalam Mempromosikan Fashion Muslimah Melalui Platform Media Sosial TikTok* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).