

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan bertumbuhnya aplikasi berbasis web, muncul berbagai web dengan konten yang beragam, pada umumnya user akan menuliskan url web yang akan dituju pada browser untuk melihat isi konten web tersebut. Dalam penerapannya user tidak hanya memiliki satu web tujuan dan tidak semua user mengetahui url web sesuai yang diinginkan.

Pada umumnya user akan menggunakan mesin pencari seperti google search untuk mendapatkan informasi yang diinginkan, dengan cara ini user akan mendapatkan beragam pilihan web berdasarkan kata kunci yang dicari, akan tetapi pada kenyataannya hasil pencarian tersebut tidak seluruhnya relevan dan sesuai dengan informasi yang dicari oleh user.

Selain menggunakan *search engine*, dapat juga dengan membuat portal yang menggabungkan 2 atau lebih website, dengan cara *developer* menampilkan link konten dari beberapa website tersebut. Cara yang lain yaitu dengan menggunakan *YQL*. *Yahoo Query Language (YQL)* adalah *query language* seperti *SQL* yang di ciptakan Yahoo, dengan *YQL* memungkinkan untuk melakukan *query*, *filter* dan menggabungkan data web melalui antarmuka tunggal.

Melihat permasalahan ini, penulis mengusulkan untuk menggabungkan web konten dalam satu antarmuka, yang nantinya diharapkan dapat mempermudah user mendapat informasi yang beragam.

1.2 Rumusan Masalah

Bagai mana menyatukan web content dalam satu antarmuka, menggunakan *YQL*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka pembahasan pada penelitian ini dibatasi pada :

1.1 Konten web berisikan seputar sepakbola.

1.2 Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework Codeigniter*, *framework Bootstrap*, HTML, PHP, CSS, *Javascript*, dan *Jquery*, MySQL sebagai *database server*, Apache sebagai web server, Atom sebagai text editor.

1.3 Aplikasi ini menggunakan *API Yahoo Query Language(YQL)*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang beragam dari berbagai sumber dalam satu antarmuka.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data atau informasi yang benar, relevan, dan akurat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.2 Metode Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap beberapa aplikasi yang cara kerjanya hampir sama.

1.5.3 Metode Uji Coba/Eksperimen

Penulis menguji bagaimana sistem *YQL* berjalan, dengan uji coba pengambilan content dari beberapa web konten, untuk mendapatkan content yang baik dan valid.

1.5.4 Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari referensi dan contoh dari website yang ada untuk digunakan sebagai referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.5.5 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kebutuhan dan kelayakan.

1.5.6 Metode Perancangan

a. Penentuan Software

Menentukan software apa saja yang digunakan untuk pembuatan sistem yang sudah tercantum pada batasan masalah.

b. Perancangan Database

Menentukan daftar atribut dan entitas yang berhubungan dengan sistem untuk kemudian dibuat model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam database berdasarkan obyek-obyek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi

c. Tahapan Desain Logis

Tahapan ini mempunyai tujuan untuk deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada di dalam sistem. Deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi :

1. *Input* (data apa saja yang menjadi *input*).
2. *Output* (informasi apa saja yang menjadi *output*).
3. Proses (Prosedur apa saja yang harus dieksekusi untuk mengubah *input* menjadi *output*).

d. Tahapan Desain Fisik

Pada bagian ini, spesifikasi logis diubah ke dalam detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan. Bagian ini merupakan tahapan dimana *coding* bisa dilakukan. Beberapa aktivitas utama yang dilakukan yaitu :

1. Merancang arsitektur aplikasi.
2. Mendesain antar muka pengguna
3. Mendesain sistem antar muka.
4. Mendesain dan mengintegrasikan database.
5. Mendesain dan mengintegrasikan kendali sistem.

1.5.7 Metode Pengembangan

Menggunakan metode pengembangan evolusioner eksplotari dengan tujuan bekerja dengan pengguna untuk menyelidiki persyaratan mereka dan mengirimkan sistem akhir. Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan sistem berdasar pesanan dari klien (*custom product*).

1.5.8 Metode Testing

Testing dilakukan untuk sistem yang dibuat untuk mencari kesalahan program / *bug* dan mengetahui hasil pengeluaran dari proses hasil pemasukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian serta analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang struktur *database*, perancangan sistem dan perancangan database.

Menguraikan perancangan sistem yang diusulkan dan menguraikan tentang implementasi halaman utama dan administrator serta *source code*

yang digunakan pada halaman tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

