

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berita merupakan informasi baru atau informasi mengenai sesuatu yang sedang terjadi, yang disajikan lewat bentuk cetak, siaran, internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang ketiga atau orang banyak. [1] Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, berita mulai disajikan melalui internet, dikarenakan dengan internet seseorang dapat mendapatkan informasi yang diinginkan tanpa memakan waktu lebih yang lebih banyak.

Dengan hadirnya sistem operasi seperti Android, IOS, Windows Phone, dan BlackBerry perkembangan dunia internet semakin pesat khususnya pada perangkat berbasis *mobile phone*. Dengan adanya perangkat *mobile phone* maka seseorang akan dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan, karena *mobile phone* merupakan alat komunikasi yang kecil, ringan, dan mudah penggunaannya sehingga hampir semua orang saat ini memilikinya.

Sebuah survei pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa Android adalah platform paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi bergerak. Hingga bulan Mei 2013, total 900 juta perangkat Android telah diaktifkan diseluruh dunia, dan 48 miliar aplikasi telah dipasang dari Google Play. [2]

Perkembangan internet beserta *mobile phone* tidak dibarengi dengan kemudahan untuk mendapatkan informasi, khususnya untuk informasi lokal, dikarenakan sebagian aplikasi berita yang ada saat ini hanya berfokus pada konten-konten berita nasional dan topik-topik tertentu. Padahal pengguna juga menginginkan adanya sebuah aplikasi berita yang khusus memuat konten-konten lokal suatu daerah dengan menampilkan berita secara efisien sehingga pengguna dapat fokus dalam mencari informasi yang diinginkan. Khususnya belum ada aplikasi berita khusus untuk wilayah Kabupaten Kebumen dan sekitarnya.

Sebagai solusi untuk permasalahan diatas, dapat digunakan aplikasi untuk menampung berita lokal di Kabupaten Kebumen dan sekitarnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan aplikasi yang dapat menampung berita-berita lokal dengan judul **"Analisis dan Perancangan Aplikasi "Berita Kebumen" sebagai Sumber Informasi Lokal Berbasis Mobile"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka perumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana cara membangun aplikasi pengumpul berita pada *platform* Android ?

1.3 Batasan Masalah

Tidak semua hal akan dibahas dalam penelitian ini, adapun batasan masalah yang menjadi pedoman atau panduan penulis adalah sebagai berikut:

1. Batasan Data

Batasan data yang terdapat dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi hanya akan menampilkan berita-berita dari situs berikut ini:

1. kebumennews.com
2. beritakebumen.info
3. kebumenekspres.com
4. tribrateneews-polreskebumen.com
5. detik.com
6. viva.co.id
7. tribunnews.com
8. antaranews.com
9. tempo.co
10. tabloidpulsa.co.id
11. selular.id
12. gsmarena.com
13. 21cineplex.com

2. Batasan Fitur

Batasan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan *list* berita dari situs-situs diatas.
- b. Menampilkan kategori berita yang telah ditampung.
- c. Melakukan *sharing* berita melalu media sosial yaitu Facebook, Twitter, dan email.

d. Tidak membahas pengembangan *resource* dalam pembuatan aplikasi.

3. Batasan *Software Development*

Batasan pada dukungan perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Android Studio 2.0
- b. Dijalankan pada Android versi 4.0 keatas
- c. Android SDK (*Software Development Kit*)
- d. ADT (*Android Development Tools*)
- e. Notepad ++
- f. Web Browser

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi Berita Kebumen pada *smartphone* Android adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi yang berguna bagi masyarakat untuk mengetahui berita dan informasi khususnya untuk daerah Kabupaten Kebumen.
3. Membuat aplikasi pengumpul berita pada *platform* Android.
4. Membuat aplikasi pengumpul berita dengan menampilkan *list* berita terbaru, kategori berita, dan seluruh isi setiap berita.
5. Membuat aplikasi pengumpul berita dimana pengguna dapat melakukan *sharing* ke media sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian “Analisis dan Perancangan Aplikasi Berita Kebumen sebagai Sumber Informasi Lokal Berbasis *Mobile*” ini antara lain:

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal skripsi dalam merancang aplikasi berita kebumen sebagai media informasi berita lokal berbasis *Mobile* dan skripsi tersebut dapat digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk mendapatkan informasi mengenai berita yang terjadi di wilayah Kabupaten Kebumen.

3. Aplikasi ini dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-metode untuk mempermudah dalam menganalisis dan merancang aplikasi, metode yang digunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknis pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan berita atau informasi, serta pemilihan situs yang akan diambil datanya.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, dan mendapatkan referensi dari buku, *literature* majalah, jurnal, dokumen yang relevan, *website*, CD atau DVD yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weak* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threat* (Ancaman).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

- c. Analisis kelayakan sitem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan teknologi, dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan dalam merancang proses yang terjadi didalam sistem. Adapun metode perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan proses yang terjadi didalam sistem.
- b. Merancang *Interface*, untuk membuat tampilan sistem bagi pengguna.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan yaitu dengan metode SDLC (*Systems Development Live Cycle*), proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut dengan model *waterfall*.

1.6.5 Metode Testing

Merupakan tahapan untuk menguji coba sistem aplikasi. Ada dua jenis pengujian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Pengujian *white box*, yaitu pengujian per modul.
- b. Pengujian *Black box*, yaitu pengujian secara terintegrasi.

1.6.6 Metode Implementasi

Tahap implementasi atau penerapan program dilakukan berdasarkan hasil dari tahap perancangan, sehingga hasilnya sesuai dengan apa yang dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan laporan skripsi. Adapun sistematika penulisan pada laporan perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai implementasi dan pengujian sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tahapan implementasi dan pengujian yang merupakan tahap yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian, analisis dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan dan menguji aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari hasil penulisan dan saran yang dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya.

