

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majalah merupakan salah satu media baca yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan akan informasi. Seiring berkembangnya teknologi yaitu dengan kemunculan internet, majalah konvensional menjadi kurang diminati oleh masyarakat. Hal tersebut membuat saya mencoba untuk memanfaatkan laju teknologi tersebut dengan melakukan proses digitalisasi kedalam bentuk elektronik dengan membuat sebuah aplikasi media elektronik online dengan harapan dapat diminati oleh masyarakat dan memudahkan dalam mengakses content elektronik tersebut yang berisi artikel tentang perkembangan komputer dan ponsel.

Perbedaan yang paling mendasar dan terlihat adalah penggunaan perangkat. Jika di media cetak, masyarakat mengkonsumsi content tidak memerlukan perangkat tambahan misalnya Koran, demikian pula dengan buku, langsung digunakan dan contentnya tertulis disana, tapi di media elektronik, masyarakat harus menggunakan perangkat tambahan berupa smartphone untuk dapat mengkonsumsi content kelebihannya adalah banyak content yang dapat diakses, dimanapun dapat mengakses content, biaya yang dikeluarkan sangat minimal bahkan hingga zero cost dan hanya mengeluarkan biaya untuk listrik dan akses internet saja yang lebih murah jika dibandingkan dengan media cetak.

Konversi media cetak ke media elektronik tentunya memberikan pengaruh terhadap keadaan social masyarakat terutama dalam mengkonsumsi sebuah content. Secara umum bagi masyarakat dan khususnya bagi para remaja yang selalu mengikuti perkembangan berita, pastinya tidak ingin ketinggalan informasi yang sedang berlangsung atau sedang trend saat ini dengan dengan mudah cukup memanfaatkan sebuah aplikasi yg terdapat pada smartphone. Dengan adanya sebuah aplikasi media elektronik di smartphone, masyarakat menjadi mudah dalam mengakses content tersebut, dan juga informasi kejadian saat ini pun, kapan pun, dan dimana saja dapat diketahui dengan cepat.

Dengan semakin berkembangnya smartphone saat ini menggunakan OS yang saat ini sedang populer seperti IOS, Android, dan Windows Phone semakin mempermudah dalam pengembangan aplikasi atau juga bisa dibuat sebagai multiplatform disebut juga aplikasi yang bisa berjalan di semua jenis OS. Di Indonesia sendiri sekurang-kurangnya ada empat jenis Operating Sistem yang sudah banyak digunakan oleh pengguna smartphone, diantaranya adalah OS Android, Windows Phone, iOS dan Blackberry.

Dalam hal ini saya mencoba untuk mengembangkan aplikasi hanya di operasi sistem windows phone saja, karena minimnya aplikasi portal berita yang menyajikan content tentang perkembangan komputer dan ponsel di Indonesia. Berdasarkan dari tingkat kepopuleran Operating Sistem di smartphone saat ini memang IOS dan Android OS menguasai kepopuleran dikalangan para pengguna maupun para developer. Dengan angka perolehan 84.1 % dan penjualan perangkat sebanyak 293 juta unit, dan disusul iOS dengan 14.8 % dan penjualan perangkat

sebanyak 51 juta unit. sehingga jarang sekali para developer berminat untuk membuat aplikasi di windows phone yang hanya 0.7 % dalam data yang ditunjukkan oleh Gartner, pada kuartal 1 2016 ini.

Walau pun market share Windows Phone saat ini cuma 0,7 % dan penjualannya pun hanya 2.3 juta unit saja tapi pengguna di Indonesia masih cukup banyak, antusiasme dan rasa ingin tahu akan informasi-informasi seputar komputer dan ponsel pun cukup banyak, sehingga dengan cukup menggunakan aplikasi ini kita dapat dengan cepat mengakses contents berita dan artikel dengan cepat, dimana pun, dan kapan pun.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dicoba untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi portal media elektronik dan menuliskan laporan berupa skripsi dengan judul *“ Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Portal Berita Online Tentang Perkembangan Komputer dan Ponsel berbasis Windows Phone ”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat portal berita sebagai sarana menyebarkan berita serta artikel yang menarik dan informative mudah dalam mendapatkan informasi tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis ambil adalah :

- Aplikasi yang dibangun ini merupakan aplikasi hanya bias dioperasikan pada sistem operasi windows phone, bukan aplikasi multiplatform.
- Aplikasi ini hanya mereview berita-berita seputar informasi perkembangan komputer, ponsel, dan seputar berita teknologi informatika.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

- Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di jenjang Strata-I STMIK Amikom Yogyakarta.
- Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di STMIK Amikom Yogyakarta khususnya dalam bidang pemrograman aplikasi.
- Membuat sebuah aplikasi media berita online untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang dapat diakses dimana pun.
- Memberikan alternative media elektronik sebagai media untuk memberikan informasi berupa berita dan artikel ke publik agar lebih mudah diakses.

- Sebagai sarana online untuk memudahkan dalam proses penyebarluasan informasi ke publik atau masyarakat luas, khususnya yang berhubungan dengan perkembangan komputer.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

A. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder karena data yang dikumpulkan atau didapat dari instansi, organisasi-organisasi, dan lembaga tertentu yaitu Microsoft, beberapa portal berita online.

B. Metode Pengumpulan Data

Agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka peneliti mengambil metode pengumpulan data yaitu :

- Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas.

Membaca review-review berita dan mencari referensi dari internet untuk mendapatkan bahan tambahan informasi.

1.5.2 Langkah Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode pengembangan sistem yakni *Waterfall* yang merupakan salah satu metode dari *Sistem Development Life Cycle* atau *SDLC* yang memiliki beberapa tahap, yaitu :

1. Tahap analisis

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat.

2. Tahap desain

Pada proses ini melibatkan empat atribut yaitu struktur data, arsitektur, perangkat lunak, representasi antar muka, dan algoritma procedural.

3. Tahap pengkodean

Proses penerjemahan desain ke dalam bentuk Bahasa mesin yang dapat dilakukan secara mekanis.

4. Tahap pengujian

Proses ini dikerjakan setelah kode dirancang dan difokuskan pada fungsi dan jumlah kesalahan untuk diperbaiki.

5. Tahap pemeliharaan

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada konsumen atau pelanggan.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Memaparkan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail, dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti dan penjelasan software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan kelayakan sistem

yang akan dibangun. Serta perancangan sistem berisi model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem yang baru yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan.

BAB V : PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan-keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.