

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi saat ini tidak bisa dihindari lagi, semua pihak tidak bisa lepas dari hal ini. Kecepatan informasi melalui perangkat teknologi canggih di era milenial, memberi dampak bagi publik. Teknologi informasi memudahkan publik mengakses berbagai informasi kekinian, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Namun, dampak negatifnya juga membuat banyaknya informasi yang membutuhkan penelaahan dan kejelian lebih dari penggunanya. Informasi negatif, hoax sangat mudah sekali tumbuh dan menyasar bagi para pengguna teknologi, melalui sosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan yang sejenisnya

Belum lagi jika berbicara adanya kepentingan dari informasi yang disebarkan ke publik, dimana informasi pesanan itu berisifat 'menyesatkan'. Pengelolaan perusahaan yang profesional, independen dan non partisan, merupakan sebuah kewajiban saat ini. Manajemen media bertanggung jawab untuk mencerdaskan publik soal informasi, tanpa meninggalkan fungsi kritis sebuah media. Provinsi Bangka Belitung, sebagai provinsi ke-33, semakin marak media pemberitaan yang bermunculan. Hal ini tentu saja patut diapresiasi, karena sebagai bukti kebebasan dan keterbukaan informasi. Sayangnya, tidak semua media yang muncul mengedepankan kaidah jurnalistik yang sebenarnya, yaitu profesional, independen dan non partisan (tidak berpihak terhadap kepentingan).

Sebagai suatu instansi swasta yang bergerak dibidang media tentunya kurang efisiensi dan efektifitas jika sistem pengelolaan berita masih dilakukan secara konvensional, karena jika dilakukan secara konvensional pengelolaan berita memiliki banyak kekurangan, salah satunya saat wartawan mengirim berita ke redaktur menggunakan aplikasi *Chat Whatsapp* yang mengakibatkan struktur isi berita tersebut menjadi tidak beraturan.

Data berita tersebut bisa saja tidak terbaca, kekurangan lain adalah kurangnya efisiensi dan efektifitas pada pengolahan data tersebut. Sistem pengelolaan berita yang masih manual ini dapat diganti dengan sistem pengelolaan yang terkomputerisasi. Sistem pengelolaan ini berbasis pada android, hal ini dikarenakan android sudah mulai digunakan oleh semua kalangan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dimaksudkan untuk membangun sistem pengelolaan berita untuk media online Babel review berbasis android. Android merupakan sistem operasi yang terbuka, dan semua orang dapat menggunakan sistem operasi ini. Sehingga dengan digantikannya sistem pengelolaan ini diharapkan dapat menghindari terjadinya berita yang tidak terpublikasikan.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini diantaranya penelitian Rika Friendi Pradika di tahun 2017 yang berjudul “Media Sosial dan Jurnalistik *Online* (Analisis Isi Kredibilitas Berita pada Akun Instagram “*Indozone.Id*” Periode 1–31 Maret 2017)”. Penelitian Dasrun Hidayat dan Anisti di tahun 2015 yang berjudul “Wartawan Media *Now* Dalam Mengemas Berita: Perspektif Situational Theory”. Penelitian Ari maulana Syarif dan Ika Febelasari di tahun 2016 yang berjudul “Aplikasi Pengolahan Berita untuk *Citizen Journalism* Berbasis Mobile”. Peneltian Muhammad Irfan Luthfi dari tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA”. Penelitian Azka Aiman Fauzan Rudiawan dari tahun 2016 yang berjudul “Pembangunan Aplikasi Citizen Journalism Berbasis Android pada Bandung Ekspres “. Penelitian Lidwina Galih Puspa Ratna dari tahun 2014 yang berjudul “Media Online sebagai pemenuh kepuasan Informasi (Studi Analisis Deskriptif Kualitatif Mengenai Kepuasan Informasi bagi Kaum Wanita pada Media Online wolipop.com) “. Penelitian dari Vience Mutiara Rumata di tahun 2017 yang berjudul “Objektivitas Berita pada media dalam Jaringan (Analisis Isi Berita Pemilihan Gubernur DKI Jakarta pada Detiknews selama Masa Kampanye Periode I)”.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mengambil judul **“Analisis dan Rancangan Aplikasi Pengelolaan Berita untuk Media Online Babel Review Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi riset masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi, yaitu :

- a. bagaimana menganalisa aplikasi pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android?
- b. bagaimana merancang aplikasi pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android?

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan Laporan Kuliah Praktik ini yaitu :

- a. untuk merancang sistem informasi pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android.
- b. untuk mengumpulkan pengolahan berita untuk media online Babel Review berbasis android.

1.4 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan Laporan Kuliah Praktik ini yaitu:

- a. untuk mempermudah pegawai babel review dalam mengolah berita untuk media online.
- b. untuk mempercepat pengunggahan berita yang dikirim oleh wartawan babel review.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, penulis dirasakan perlu membatasi pembahasan masalah yang dibahas agar tidak keluar dari topik pembahasan dan sesuai dengan prosedur penelitian dan sesuai dengan tuntutan dari instansi yang terkait. Adapun batasan-batasan permasalahan adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi untuk pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android.
- b. Aplikasi ini dibuat dengan modul sistem operasi *Android*.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah metode penelitian yang kami gunakan :

- a. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem di dalam penelitian ini menggunakan model *prototype*. Model *prototype* adalah salah satu model siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja. Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat daripada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ciri khas dari model *prototype* adalah pengembang sistem, klien, dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer sejak awal proses pengembangan.

- b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi dengan menggunakan model-model dan metodologi untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat keras sebelumnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *Object Oriented Programming (OOP)*.

Berikut tahapan – tahapan dalam *Object Oriented Programming (OOP)*:

1. Analisa

- a) Dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting.
- b) Model analisa adalah abstraksi yang ringkas dan tepat dari apa yang harus dilakukan oleh sistem, dan bagaimana melakukannya. Objek dalam model harus merupakan konsep domain dari aplikasi, bukan merupakan implementasi komputer seperti struktur data.

- c) Empat kesulitan yang merupakan gangguan utama sistem adalah memahami problem domain, komunikasi antara pihak yang berkaitan, perubahan kontinyu dan penggunaan kembali.

2. Desain

- a) Pengorganisasian sistem ke dalam sub – sistem berdasarkan struktur analisa dan arsitektur yang dibutuhkan.
- b) Desain model berdasarkan model analisa tetapi berisi detail implementasi.
- c) Fokus objek desain adalah perencanaan struktur data dan algoritma yang diperlukan untuk implementasi setiap kelas. Objek domain aplikasi dan objek domain komputer dijelaskan dengan menggunakan konsep dan notasi berorientasi objek yang sama.
- d) Sistem desainer menentukan karakteristik penampilan secara optimal, strategi memecahkan masalah dan pilihan alokasi sumber daya.

3. Implementasi

- a) Kelas, objek dan relasinya dikembangkan dalam tahap objek desain, akhirnya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman, basis data dan implementasi perangkat keras.
- b) Dalam tahap implementasi hal yang penting adalah mengikuti penggunaan perangkat lunak yang baik.
- c) Dalam pengembangan sistem penulis menggunakan tools *UML* (*Unified Modelling Language*). *UML* adalah sebuah “bahasa” yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan *UML* kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tools yang penulis gunakan

diantaranya *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan Kuliah Praktik ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan, ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan permasalahan, dan metode penelitian yang digunakan penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II Landasan Teori, ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung dalam penulisan laporan.

BAB III ORGANISASI

Pada Bab III Organisasi, ini berisi tentang penjelasan mengenai keadaan Pt. Media Pariwisata Indonesia yang mencakup sebagian yaitu: sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, tugas dan wewenang tiap-tiap bagian organisasi, dan arsitektur teknologi informasi serta proses bisnis yang terjadi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada Bab IV Pembahasan, ini berisi tentang analisa permasalahan yang ada terjadi,serta rancangan sistem, rancangan basis data, *flowchart* aplikasi, algoritma yang digunakan untuk penyelesaian masalah, rancangan layar pada aplikasi, penggunaan program, uji coba program dan aplikasi, serta kelebihan dan kekurangan program ataupun aplikasi yang telah dibuat oleh tim.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V Penutup, ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis dan pengembangannya untuk lebih lanjut.

