

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya penggunaan internet saat ini membuat masyarakat dengan mudah memperoleh informasi aktual secara real-time. Internet seakan menjadi lumbung informasi tanpa batas dengan penyebaran yang sangat cepat dan masif. Hanya dengan mengetikkan beberapa kata kunci di kolom mesin pencari, pengguna akan memperoleh informasi-informasi berdasarkan pemilihan kata kunci tersebut. Namun, fakta menyebutkan bahwa tak semua informasi yang beredar di internet adalah informasi yang faktual[1].

Data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi menyebutkan bahwa ada sekitar hampir 800.000 situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu atau yang sering disebut (HOAX)[1]. Hoax pertama akan menjadi ide hoax berikutnya dan mudah menyebar di media sosial dan Instant Messaging. Tidak semua pembaca berita hoax akhirnya tahu bahwa berita yang di baca adalah hoax, dan akan meyakini kebenarannya dalam waktu yang lama. Walaupun hoax beredar di dunia internet atau digital, melalui sosial media dan Instant Messaging, bukan berarti mereka yang tanpa sadar turut menyebarkannya tidak akan mendapat risiko.

Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel) merilis survei tentang informasi palsu (hoax) yang tengah marak di Tanah Air. Dari hasil survei itu, diketahui media sosial menjadi sumber utama peredaran hoax. Proses survei dilakukan secara online dan melibatkan 1,116 responden. Sebanyak 91,8 % responden mengatakan berita mengenai Sosial-Politik, baik terkait Pemilihan Kepala Daerah atau pemerintah, adalah jenis hoax yang paling sering ditemui, dengan persentase di media sosial sebanyak 92,40 %. Selain itu, 62,8 % responden mengaku sering menerima hoax dari aplikasi pesan singkat seperti Line, WhatsApp atau Telegram. Saluran penyebaran hoax lainnya adalah situs web 34,9 %, televisi 8,7 %, media cetak 5 persen, email 3,1 % dan radio 1,2 %. Sebanyak 96 % responden juga berpendapat hoax dapat menghambat pembangunan[2].

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar, 22,1% pengguna Platform Line sebanyak 46% pengguna kesulitan membedakan yang mana hoax dan bukan Hoax, 81,4% pengguna sangat terganggu dengan adanya berita Hoax.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna perangkat mobile memerlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam mengatasi penyebaran berita Hoax. Maka akan dibangun sebuah aplikasi yang berjudul **“Pembangunan Chatbot untuk Menampilkan Berita Hoax pada LINE Platform menggunakan metode Rule Based”** sebagai aplikasi yang dapat membantu serta memudahkan pengguna Instant Messaging Line untuk mengetahui berita Hoax dan bukan hoax.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengguna LINE sering merasa terganggu oleh berita Hoax.
2. Pengguna kesulitan membedakan mana berita Hoax dan Fakta yang sebenarnya.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun Chatbot untuk menampilkan berita Hoax pada Platform LINE menggunakan metode Rule Based. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membantu pengguna LINE agar tidak terganggu berita hoax dengan cara menginputkan keyword berita.
2. Mempermudah pengguna agar bisa membedakan mana berita Hoax dan Fakta sebenarnya.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan Chatbot untuk menampilkan berita Hoax pada Platform LINE menggunakan Metode Rule Based ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mendeteksi Hoax.
2. Aplikasi hanya bisa menginput keyword
3. Aplikasi ini akan terkoneksi dengan Database Turn Back Hoax.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian berdasarkan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Berikut ini tahapan alur penelitian yang digunakan:



Gambar 1.1 Alur Penelitian

1.5.1 Identifikasi Masalah

Tahapan pertama dalam penelitian adalah mengidentifikasi masalah. Peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi dari penyebaran HOAX.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua metode yang digunakan dalam pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut:

1. Studi literatur

Adalah metode mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan literatur, paper, jurnal, artikel dan berbagai macam bacaan lainya yang berhubungan dan membantu terhadap penelitian

2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan pertanyaan kepada 100 responden khususnya pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini.

1.5.3 Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap analisis dan perancangan sistem, penelitian melakukan analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun pada aplikasi berdasarkan dari permasalahan dan data yang telah diperoleh, sehingga tercapai suatu tujuan dari penelitian ini. Pada tahapan ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

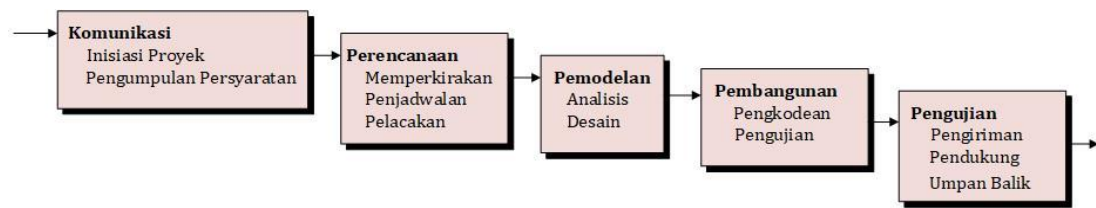
1.5.3.1 Analisis Sistem

Dalam tahapan ini dilakukan analisis pada sistem yang akan dibangun, berikut merupakan cakupan dalam setiap tahapannya:

1. Analisis Masalah
2. Analisis Teknologi
3. Analisis prosedur yang akan dibangun

1.5.3.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode Analisis data yang dilakukan untuk membangun sistem perangkat lunak menggunakan sebuah paradigma pembangunan perangkat lunak Waterfall, yang meliputi tahapan sebagai berikut :



Sumber Gambar: R Pressman

Gambar 1. 2 Model Waterfall

Model waterfall kadang dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), pemodelan (modelling), konstruksi (construction), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [3]. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Langkah-langkah dari model waterfall pressman adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi

Pada Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terkait hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun. Dalam tahap ini juga dilakukan proses pengumpulan data penelitian.

2. Perencanaan

Pada tahap ini akan melanjutkan proses komunikasi, yaitu dari hasil analisis dan pengumpulan data di dapat sebuah dokumen user requirement atau dokumen yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan aplikasi serta perencanaan pembuatannya.

3. Pemodelan

Selama tahap ini, dilakukan implementasi dari kebutuhan pembuatan aplikasi dalam bentuk presentasi antarmuka serta arsitektur aplikasi sebagai serangkaian perancangan aplikasi untuk front-end dalam memberikan informasi yang informatif kepada pengguna aplikasi ini dari hasil pengolahan sistem back-end.

4. Pembangunan

Pada tahap ini, perancangan aplikasi di implementasikan dalam bentuk kode atau serangkaian unit program. Pengimplementasian pada tahap ini menggunakan android studio.

5. Pengujian

Setelah dilakukan analisa, pemodelan, dan pengkodean maka aplikasi sudah dapat digunakan. Pada tahap ini didapat hasil dan juga umpan balik dari penggunaan aplikasi yang telah dirancang.

1.5.3.3 Analisis Kebutuhan non-fungsional

Analisis Kebutuhan non fungsional adalah analisis sistem yang dilakukan untuk dapat menentukan spesifikasi dari kebutuhan sistem yang akan dibangun. Analisis kebutuhan non fungsional pada sistem ini meliputi analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna.

1.5.3.4 Analisis Kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional pada sistem yang dibangun digambarkan menggunakan Diagram UML. Terdapat beberapa diagram pada tools UML yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram.

1.5.3.5 Perancangan Sistem

Tahap perancangan merupakan tahap menerjemahkan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak. Proses melakukan rancangan pada aplikasi seperti alur, database, tampilan pesan, tampilan antarmuka dari sistem yang akan dibangun, berikut cakupan dalam setiap tahapan ini:

1. Perancangan Antar Muka
2. Perancangan Pesan

1.5.4 Pembangunan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan pembangunan sistem berdasarkan analisis dan rancangan yang telah dibuat.

1.5.5 Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem, penelitian melakukan pengujian terhadap sistem yang sedang atau telah dibangun dan pengguna akhir yaitu masyarakat pengguna LINE guna melakukan uji coba terhadap sistem untuk memberikan masukan agar sistem bisa lebih baik.

1.5.6 Penarikan Kesimpulan

Tahapan penarikan kesimpulan, penelitian memberikan kesimpulan terhadap sistem yang telah dibangun, apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian atau bab ini akan diruikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang

telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini akan membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang penerapan hasil penelitian yang telah dilakukan serta akan melakukan penelitian apa saja yang menjadi kekurangan apabila terjadi kekurangan dalam sistem yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta memaparkan saran yang dapat membantu dalam penelitian berikutnya ataupun saran untuk tempat penelitian itu sendiri