

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah dan batasan masalah.

1.1 Latar belakang

Berita adalah sumber informasi peristiwa yang memiliki nilai penting, menarik bagi sebagian wartawan untuk publikasikan secara luas media massa, berita adalah sebuah laporan untuk dibuat oleh seorang wartawan, saat akan dilaporkan berita tersebut telah menjadi sebuah berita fakta atau ide yang terpilih secara sengaja oleh redaksi media untuk disampaikan dengan anggapan bahwa berita tersebut adalah menarik untuk masyarakat sekitarnya[1]. Menurut Komite Nasional Pemuda Olahraga Indonesia (KNPOI) mencatat ada beberapa masalah tentang sepak bola dari tahun ke tahun salah satu-nya adalah melakukan pengaturan skor dalam sebuah persepak bola mengakibatkan tidak akan ada kemajuan dalam sebuah persepak bola[2]. Untuk menghindari hal tersebut diperlukan ada laporan terhadap persepak bola yang bertujuan untuk melakukan kecurangan agar salah satu team dapat meloloskan, namun dengan banyaknya jumlah yang melakukan pengaturan skor akan sulit untuk memperbaiki kemajuan persepak bola, Maka dari itu perlu adanya sebuah solusi yang mampu menerapkan strategi supaya kecurangan tidak akan terulang kembali, sehingga secepat mungkin untuk melakukan perbaikan agar persepak bola ada kemajuan dan seluruh masyarakat dapat menikmati nontonan persepak bola dengan keadaan nyaman.[3].

Secara umum hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan sepuluh pemain lainnya diizinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan

kepala untuk menyundul bola, tim yang mencetak gol paling banyak pada akhir pertandingan menjadi pemenangnya sebuah pertandingan[4]. Dengan adanya penjelasan diatas maka tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menciptakan suatu aplikasi sepak bola sebagai system. Untuk itu penulisan mengambil judul “Perancangan Dan Implementasi E-Warta Berbasis Andriod” yang nantinya dapat bermanfaat sebagai informasi seorang wartawan[5]. *informasi* didefinisikan sebagai bagian dari proses mencari dan mengetahui berita tersebut. Dengan demikian diharapkan ada informasi berita dapat membantu dalam mengklasifikasi seorang wartawan.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Sulitnya wartawan mencari berita informasi dan berita secara langsung
2. Belum adanya aplikasi yang memudahkan wartawan untuk memberikan informasi Berita secara langsung
3. Dikarenakan masih menggunakan sistem manual atau masih menggunakan mencatat

1.3 Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

Agar seorang wartawan tidak menggunakan lagi dengan sistem menulis manual sebuah berita untuk mendapatkan informasi-nya

- **Tujuan**

Agar seorang wartawan wawancara langsung dengan seorang supaya mendapatkan informasi berita dengan akurat dan jelas yang akan langsung dikirimkan oleh seorang wartawan

2

4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini. Batasan masalah tersebut adalah :

1. Berita informasi yang digunakan seorang yang telah wawancara oleh seorangan langsung.
2. Berita yang digunakan Berita seorang wartawan
3. Sistem menggunakan Bahasa pemograman java dan basic4andriod
4. Mengelohan berita menggunakan aplikasi

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir Penulis melakukan penerapan metodologi penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metodologi penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Berita

Pengumpulan Berita - Berita yang erat kaitannya dengan permasalahan terjadi dengan membaca buku, mencari informasi, melalui internet, atau mencari sumber informasi bertatap muka.

2. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi merupakan tahapan membangun aplikasi dimulai dari desain, *database* dan *Studio Android*, kode program untuk menjadikannya sebagai sebuah aplikasi mencatat pada sistem operasi Android.

3. Pengujian

Pengujian merupakan tahapan di mana aplikasi mencatat yang akan di ujikan coba sesudah selesai untuk melihat apakah aplikasi sudah dapat berjalan sesuai dengan yang dirancang atau masih terdapat kesalahan.

4. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan tahapan di mana menulis laporan dari aplikasi mencatat ini dalam bentuk tugas akhir :

3

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bagaimana pendahuluan ini latar belakang, perumusan masalah pembatasan masalah (bila diperlukan), tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan

BAB II : TINJUAN PUSTAKA

Bagian tinjauan pustaka ini berisikan teori-teori yang akan menjadi acuan dalam penulisan serta dapat mendukung dalam penyusunan laporan tugas akhir :

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian metode penelitian menjelaskan bagaimana tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan aplikasi serta juga laporan tugas akhir.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bagian hasil dan pembahasan menjelaskan bagaimana hasil dari pembuatan aplikasi yang telah saya rancang lalu akan dibahas apakah aplikasi yang dirancang sudah mencapai tujuan dan manfaat yang telah dijelaskan pada pendahuluan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini kesimpulan diambil dari hasil dan pembahasan aplikasi yang telah dirancang dan saran dari Penulis terhadap aplikasi yang dirancang