BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sudah maju seperti sekarang ini, teknologi komunikasi dan elektronik sudah berkembang sedemikian pesat, sehingga menyebabkan bidang-bidang lain juga turut mengalami peningkatan dalam hal kualitas, kecepatan, kepraktisan dan juga kemudahan, salah satunya adalah bidang informasi dan hiburan. Dengan adanya teknologi internet, *web*, dan *e-mail*, maka proses pembelajaran dapat disampaikan melalui media halaman *web*.

Institusi informasi dan hiburan sekarang ini diharapkan dapat memanfaatkan dengan baik teknologi *web* sebagai sarana informasi dan hiburan. Teknologi komputerlah yang membawa perubahan begitu besar khususnya dibidang informasi dan hiburan. Kini aplikasi dari teknologi komputer sangat diprioritaskan penggunaannya oleh berbagai negara di dunia. Karena dengan teknologi komputer, penyelesaian suatu masalah dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien. Tidak terkecuali negara Indonesia yang merupakan negara berkembang. Kini hampir semua instansi baik instansi pemerintah maupun swasta menggunakan teknologi komputer dalam mengaplikasikan pekerjaannya.

Grey Magazine adalah sebuah media cetak yang diterbitkan oleh PT Ghalia Indonesia Printimg – Divisi Media yang bergerak dibidang informasi dan hiburan remaja yang ditargetkan untuk anak SMU dan sederajat yang ada disekitar Bandung dan Cimahi.

Dalam perkembangan dunia *web* yang semakin cepat ini. Penggunaan program yang bekerja dalam website sebagai pengolah data dan database sebagai media penyimpanan data tidak dapat ditawar lagi. Website yang statis, yakni hanya menyajikan data statis dan membuat pengunjung tidak dapat berinteraksi untuk memberikan argumentasinya, sangatlah membosankan. Akibatnya website tersebut akan kehilangan konsumen. Agar pengunjung dapat tertarik pada website yang dibuat, pengunjung harus dapat berinteraksi dengan webserver atau pengunjung lain.

Berita atau informasi yang ada sekarang ini dapat kita peroleh dari berbagai media seperti televisi, radio, majalah, koran, internet, dan lain-lain. Banyak keuntungan yang dapat kita peroleh dari beriita online di internet, salah satunya adalah berita online di internet tidak seperti berita di televisi dan radio, kita dapat mengulang kembali berita yang sedang kita lihat bahkan kita juga dapat melihat berita satu bulan yang lalu. Selain itu beritanya dapat kita pilih sesuai kategori yang kita inginkan dan masih banyak lagi keuntungan yang kita dapat dari situs berita online..

Dengan adanya web site berita online pada Grey Magazine, para remaja khususnya anak-anak SMU dan sederajat dapat melihat profile Grey Magazine dan dapat mengetahui informasi yang diberikan oleh Grey Magazine seputar kegiatan anak-anak SMU dan sederajat yang ada disekitar Bandung dan Cimahi

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka bisa diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak sebagai sarana untuk memperkenalkan profil Grey Magazine kepada para remaja khususnya anak-anak SMU dan sederajat yang berada disekitar Bandung dan Cimahi.
2. Bagaimana membangun aplikasi berita online untuk menyimpan dan menampilkan berita-berita yang ada pada Grey Magazine.
3. Bagaimana membangun aplikasi berita online untuk menyebarluaskan berita-berita yang ada pada Grey Magazine kepada para remaja khususnya anak-anak SMU dan sederajat yang berada disekitar Bandung dan Cimahi yang efektif dan efisien berbentuk *web site*.
4. Bagaimana membangun rancangan aplikasi berita online menjadi aplikasi berbasis web yang interaktif (komunikasi dua arah)..
5. Bagaimana membangun menejemen iklan menggunakan pembayaran secara transfer antar rekening bank.

1.3 Maksud dan Tujuan

a. Maksud

Adapun maksud dari penelitian dan pembuatan aplikasi ini adalah untuk membangun berita online Grey Magazine berbasis web untuk anak-anak SMU dan sederajat yang ada di sekitar daerah Bandung dam Cimahi.

b. Tujuan

Setelah diimplementasikannya sistem *web-site* ini diharapkan dapat terjadi hal-hal berikut :

1. Berita yang ada pada Grey Magazine dapat dilihat kapanpun dan dimanapun selama ada fasilitas internet
2. Berita yang ada pada Grey Magazine dapat dilihat beberapa bulan yang lalu masih dapat dilihat sekarang
3. Kita dapat memilih berita yang ada pada Grey Magazine berdasarkan kategori yang kita inginkan
4. Dapat dengan cepat melihat berita yang telah di *up-date*
5. Agar para remaja khususnya anak-anak SMU dan sederajat dapat lebih mengenal porfil Grey Magazine
6. Para Member yang ada pada Grey Magazine dapat berkomunikasi dua arah secara online

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, yaitu membuat *web-site* untuk Grey Magazine, maka penulis membatasi masalah hanya kepada hal- hali dibawah ini :

1. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySql
2. Login para pengguna sistem ini
3. Hak akses tiap jenis pengguna
4. Pengeloaan interaksi para pengguna situs

5. Pengelolaan *up-date* berita
6. Pengelolaan menejemen iklan menggunakan transfer antar rekening bank

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan meliputi pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan dengan cara, sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

1. *Study Literature* (Studi Pustaka), yaitu:

   Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data-data dan membaca berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas seperti buku-buku, skripsi, jurnal-jurnal maupun karangan-karangan yang isinya berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti.

   Model proses yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah dengan menggunakan model Waterfall, yang didalamnya mencakup proses-proses berikut :

   1. Rekayasa dan pemodelan sistem informasi (System Enginering)
   2. Analisis kebutuhan perangkat lunak (System Analysis)
   3. Desain / Perancangan (System Design)
   4. Generasi Kode (System Coding)
   5. Pengujian (System Testing)
   6. Pemeliharaan (System Maintanance)

2. Studi Lapangan

   Penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sejumlah data (kebutuhan-kebutuhan nyata) yang dilakukan pada tempat akan diterapkannya aplikasi (di tempat penelitian)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, Identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik tugas akhir yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem yang terdiri dari analisis sistem yang sedang berjalan, masalah yang dihadapi, analisi masalah,

analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional dan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan alir data, perancangan basis data dan perancangan antar muka dan jaringan semantik dari aplikasi berita online yang akan di implementasikan di *web-site* Grey Magazine..

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem dalam bentuk program aplikasi yang dikembangkan berdasarkan tahapan analisis dan perancangan. Kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *black box* sehingga sistem sesuai dengan kebutuhan perancangan

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.