BAB I

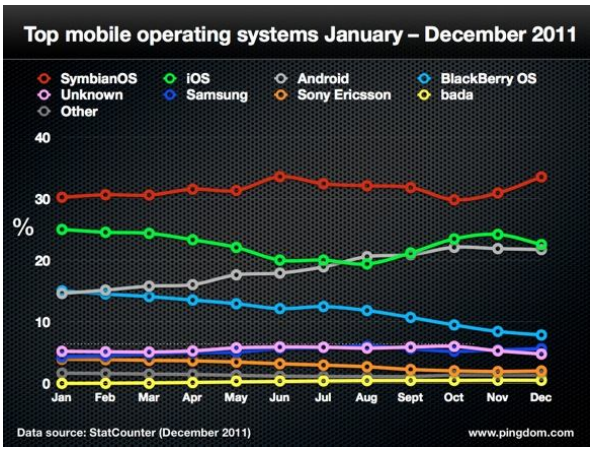
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Paseban.com adalah sebuah portal berita yang mengangkat secara spesifik informasi seputar *mobile* dan telekomunikasi. Portal paseban saat ini bisa diakses melalui *web browser* maupun *mobile browser*. Hanya saja pengguna yang mengakses portal paseban dari perangkat *mobile* tidak dapat menikmati semua fitur portal paseban, hal tersebut dikarenakan aplikasi portal paseban versi *mobile* berjalan diatas sebuah *mobile browser* yang memiliki kemampuan terbatas dalam menyajikan fitur portal paseban. Fasilitas portal berita yang disediakan di Paseban merupakan fasilitas yang tentu saja hanya dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan internet. Dengan kata lain internet merupakan kebutuhan dasar bagi pengguna untuk mengakses fasilitas tersebut. Namun tidak semua perangkat *mobile* menyajikan internet yang cepat, hanya perangkat *mobile* dengan kategori *smartphone* saja yang memiliki perangkat jaringan dengan internet yang cepat, hanya saja *vendor smartphone* di Indonesia saat ini mayoritas memasang harga relatif tinggi untuk setiap produknya.

Android merupakan sistem operasi untuk *smartphone* yang dikembangkan Google. Saat ini sistem operasi android sudah digunakan di banyak *vendor smartphone*. Android mengalami perkembangan yang cukup pesat. salah situs yang bernama StatCounter telah mengeluarkan suatu gambaran grafik yang membandingkan perkembangan Sistem Operasi perangkat bergerak seperti

Android, Ios, Symbian, blackberry, dsb. Situs ini menampilkan bagaimana perkembangan Sistem Operasi tersebut mulai dari Januari sampai Desember 2011. StatCounter menghitung grafik perkembangan Sistem Operasi mobile ini berdasarkan jumlah kunjugan Web yang dilakukan oleh masing – masing sistem operasi selama setahun. Dari grafik dan uraian tersebut saya bisa menarik suatu fakta, yaitu bahwa Sistem Operasi mobile Android merupakan perangkat yang sangat menjanjikan karena terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hal ini juga tidak lepas dari komitmen pihak Android yang terus meningkatkan kualitas OS mereka dengan terus mengeluarkan versi – versi terbaru. Berikut Gambaran Grafik Perkembangan OS Smartphone Januari – Desember 2011



Gambar 1. 1Perkembangan OS Smartphone Januari – Desember 2011

Meningkatnya raihan android di pasar *smartphone* tentu juga berdampak pada para pengembang aplikasi *mobile*, baik para pengembang aplikasi android ataupun lainnya. Para pengembang aplikasi *mobile* sudah pasti semakin melirik android karena android adalah *platform* yang bebas untuk *develover*, tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada *platform* android.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut maka solusi yang diusulkan adalah dengan membangun aplikasi paseban.com dengan menggunakan *smartphone* agar dapat menjalankan fitur portal paseban menggantikan *mobile browser*. Selain aplikasi yang akan dibangun ini mudah dibawa-bawa ketika dibutuhkan, juga dapat mengakses internet lebih baik dari *mobile browser*

Aplikasi ini akan diterapkan mengikuti perkembangan *platform* teknologi *mobile* saat ini, yaitu diterapkan kedalam *platform* android. Karena android merupakan *platform opensource* yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan aplikasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul yaitu ***Pembangunan Aplikasi Paseban.com Berbasis Mobile Android*** sebagai judul tugas akhir**.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah, antara lain:

1. Sulitnya dalam melakukan pencarian berita yang disediakan paseban melalui *mobile browser*
2. Mahalnya harga *smartphone* sebagai perangkat *mobile* yang memiliki perangkat jaringan dengan internet yang cepat untuk mengakses fasilitas Paseban, yaitu Portal Paseban
3. Tidak semua fitur Portal Paseban dapat dinikmati dengan menggunakan aplikasi portal paseban versi *mobile browser.*

Dari permasalahan tersebut maka pokok permasalahan yang dapat disimpulkan adalah bagaimana membangun apliksi paseban.com berbasis *mobile* android.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dilatar belakang, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi layanan berita yang ada di portal paseban.com kedalam sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Mempercepat dan mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian berita di portal paseban.com dengan menggunakan *smartphone* android
2. Memenuhi kebutuhan akan internet yang cepat untuk mengakses fasiltas Paseban, yaitu portal paseban melalui *smartphone* yang sedang mengalami peningkatan dari segi pengguna.
3. Menyajikan aplikasi *mobile* Paseban yang mewakili sebagian besar fitur-fitur pada Portal Paseban versi *website*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini ada beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Sumber data berasal dari paseban.com
2. Data yang ditampilkan berupa News, Review, Articles, Popular serta Fasilitas Login untuk member

3. Konten disediakan oleh aplikasi server dalam bentuk portal.
4. Pengolahan data dilakukan oleh admin di paseban.com berbasis website
5. Aplikasi client untuk mengakses informasi yaitu dalam bentuk aplikasi *mobile* android.
6. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi Android 2.1 keatas
7. Aplikasi client mengakses aplikasi server dengan menggunakan API (*Application Programming Interface*) yang telah disediakan.
8. Pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language.*
9. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse Galileo, Java Developmen Kit v.6, Android Development Tools v 10.0.1

1.5 Metodologi Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini dan berhubungan dengan masalah yang terjadi sekarang maka dasar-dasar yang digunakan untuk mencari kebenaran dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode. Metode tersebut dapat mengarah penyusunan dalam melakukan penelitian dan pengamatan dengan begitu dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan ikwal masalah atau objek tertentu secara rinci.

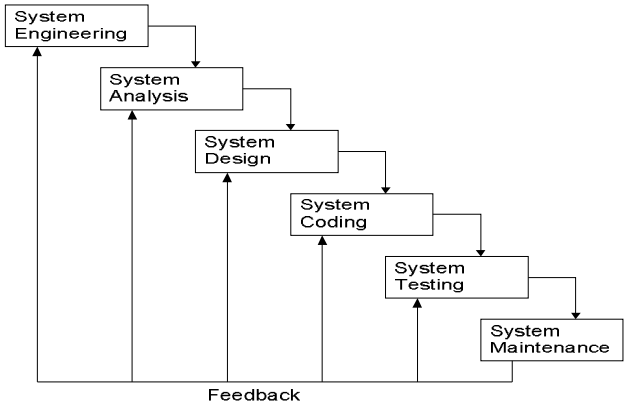
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, diantaranya

a. Wawancara, metode ini dipakai guna mendapat penerangan lebih detail mengenai pendataan di PT Bekisar yang menjadi studi kasus pada situs www.paseban.com.
b. Observasi, metode ini dipakai dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti. Objek yang diteliti disini adalah PT Bekisar pada situs www.paseban.com.
c. Studi Pustaka, metode ini dipakai guna mendapatkan info tentang *mobile* android dari media buku, internet, dan media-media lain yang menyangkut dengan *mobile* android agar pendataan tidak keliru.

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini ialah model (waterfall). Paradigma waterfall ditunjukan pada Gambar 1.1



Gambar 1. 2 Diagram Waterfall

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1. *System / Information Engineering*

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. *Analisys*

   Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa dilakukan dengan sebuah penelitian, atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem aplikasi yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemprogram.

3. *Design*

   Proses ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan

menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan *proggrammer* untuk melakukan aktivitas pembuatan aplikasi.

4. *Coding*

   Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap aplikasi yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem aplikasi tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. *Testing*

   Pada tahapan ini dilakukan pengujian secara nyata tehadap system aplikasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian ini ialah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki supaya dapat digunakan secara maksimal.

6. *Maintenance*

   Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan terhadap suatu *software* atau aplikasi, termasuk pengembangan terhadap *software* atau aplikasi tersebut, karena aplikasi yang dibuat tidak mungkin selamanya akan seperti itu. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan *software* harus mengalami perubahan atau

pengembangan lebih lanjut guna memenuhi keinginan *user* yang bersangkutan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Oleh sebab itu sistematika penulisan yang akan digunakan adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi bagian yang mengemukakan latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu tinjauan perusahaan, berisi penjelasan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi dan struktur organisasi perusahaan. Bagian kedua berupa landasan teori, berisi teori-teori pendukung yang digunakan untuk menganalisa dan mengimplementasikan aplikasi paseban.com berbasis *mobile* android di PT. BEKISAR

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari uraian proses pembangunan sistem informasi serta saran-saran guna pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.