BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jurnalisme warga atau yang lebih dikenal sebagai c*itizen journalism* adalah kegiatan dimana peran wartawan atau kegiatan jurnalistik bisa dilakukan oleh masyarakat yang secara formal bukan wartawan. Kegiatan yang dilakukannya sama dengan wartawan pada umumnya, yakni mengumpulkan informasi, menulis berita, mengedit dan menyiarkannya. Perkembangan *citizen journalism* dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi dan keinginan manusia yang selalu ingin mendapatkan informasi secara cepat dan mudah.

PT. Alam Bali Semesta Televisi atau yang lebih dikenal dengan Alam TV merupakan media massa yang bergerak dalam bidang pertelevisian. Dalam pengumpulan informasi, Alam TV mempunyai kendala yaitu jumlah wartawan yang bekerja terbatas sehingga Alam TV memberdayakan masyarakat agar berperan aktif untuk mengirimkan berita. Namun, masyarakat kesulitan dalam memberikan informasi berita ke Alam TV dikarenakan belum adanya fasilitas yang dapat mempermudah masyarakat dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, Alam TV berinisiatif untuk mengembangkan sistem *citizen journalism*, dimana fungsinya untuk mempermudah masyarakat dalam menyampaikan informasi berita.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem akan terbagi menjadi dua sisi, sisi *frontend* yang merupakan aplikasi *mobile* yang dipakai oleh masyarakat untuk mengirimkan berita yang berisi konten-konten multimedia serta data GPS dan di sisi *backend* terdapat sistem berbasis *web* yang bertujuan menampung berita-berita, serta dapat menampilkan dan meng-*update* berita-berita yang dikirimkan oleh masyarakat. Aplikasi *mobile* akan diterapkan mengikuti perkembangan *platform* Android, karena sistem operasi Android memiliki kelebihan yang tidak ada pada sistem operasi lain yaitu *open source* (sumber terbuka), sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Sulitnya masyarakat memberikan informasi berita ke Alam TV.
2. Belum adanya aplikasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam menyampaikan informasi berita ke Alam TV.
3. Belum adanya aplikasi yang mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi berita terkini atau ter-*update* dari Alam TV.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitan ini adalah untuk membangun sistem *citizen journalism* pada Alam TV.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan sistem *citizen journalism* ini adalah:

1. Mempermudah masyarakat dalam menyampaikan informasi berita.
2. Mempermudah Alam TV mendapatkan informasi berita yang telah diperoleh masyarakat secara cepat.
3. Mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi terkini atau ter-*update* melalui web *Citizen Journalism* Alam TV.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih fokus dalam melakukan penelitian ini maka, peneliti membatasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Data diperoleh dari hasil pengambilan gambar dan video. Data yang dihasilkan yaitu multimedia (teks, gambar, dan video) dan data GPS.
2. Kategori berita yaitu bencana alam, kecelakaan, budaya, dan lingkungan.
3. Sistem
    a. *Frontend*
        1. Aplikasi *mobile* berbasis Android 2.2 Frozen Yoghurt.

2. Dapat melakukan pengambilan data multimedia.
3. Memanfaatkan fasilitas GPS untuk *geotagging*.
4. Penggunanya yaitu masyarakat sudah terdaftar menjadi anggota atau *member* yang memiliki hak akses dalam pengambilan berita.

b. *Backend*

1. Aplikasi berbasis *web*.
2. Dapat melakukan pembacaan GPS dan memutar video.
3. Penggunanya yaitu admin dan editor yang memiliki hak akses sebagai pengolah data di server.

4. Sistem menggunakan peta dari Google Maps.
5. Membutuhkan koneksi internet untuk menggunakan sistem ini.
6. *Username* dan *password* digunakan oleh pengguna yang sudah mendaftar terlebih dahulu.
7. Metode yang digunakan dalam penentuan lokasi yaitu metode absolute atau dikenal sebagai *point positioning.*
8. Pemodelan dan perancangan sistem menggunakan pemodelan berbasis objek dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language)*.
9. Aplikasi yang dihasilkan hanya dapat berjalan pada sistem operasi Android sebagai aplikasi *mobile*, sedangkan untuk *web* semua sistem operasi yang mendukung.
10. Menggunakan MySQL sebagai DBMS.
11. *Tools* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi yaitu Eclipse IDE version Helios, Android SDK untuk Windows, Java Development Kit (JDK) 1.6, Android Development Tools (ADT) version 17.0.0.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang ada hubungannya terhadap permasalahan yang diteliti.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan topik bahasan. Dalam hal ini adalah menyebarkan daftar pertanyaan untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengguna setelah menggunakan sistem tersebut yang juga disebarkan kepada 30 orang.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pada tahap pembuatan aplikasi, metode pembangunan perangkat lunak yang akan dipakai adalah menggunakan metode *waterfall*, di antaranya:

a. Communication

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada yang dapat diketahui dari pihak calon pengguna sistem dan masalah tersebut memungkinkan untuk diselesaikan secara terkomputerisasi.

b. Planning

Tahapan ini merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan manajemen yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang strategi yang akan digunakan saat membangun sistem demi tercapainya tujuan dibangunnya sistem tersebut.

c. *Modeling*

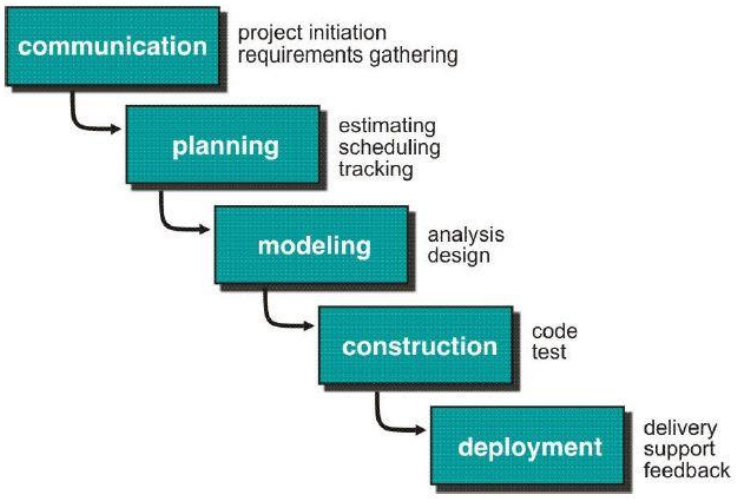
Tahapan ini merupakan tahapan untuk merepresentasikan informasi yang didapatkan ke dalam sebuah gambar, diagram, bagan, dan sebagainya. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui dengan jelas bagaimana gambaran sistem yang diinginkan oleh calon pengguna.

d. *Construction*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mulai membuat perangkat lunak dan melakukan pengujian oleh pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang telah dibangun tersebut sudah dapat digunakan dengan baik atau belum.

e. *Deployment*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memelihara sistem yang telah dibangun agar selalu dapat membantu menyelesaikan permasalahan dengan baik dan sesuai harapan pengguna sistem, yaitu dengan mempersilakan pengguna sistem untuk memberikan kritik dan saran atas sistem tersebut.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi profil perusahaan dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem yang dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.