

7/8/2023

*E-NEWS*

*MAJALAH FORBES*



UNIVERSITAS  
**MIKROSKIL**

IF-A SORE | IV | TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MIKROSKIL

## DAFTAR ISI

1. LATAR BELAKANG .....	2
2. TUJUAN PROYEK .....	3
3. RUMUSAN MASALAH.....	4
4. MANFAAT YANG DIHARAPKAN .....	5
5. PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING .....	6



# 1. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang terus berkembang ini, akses terhadap berita dan informasi telah berubah secara drastis. Masyarakat mengandalkan aplikasi berita online sebagai salah satu sumber utama mereka untuk memperoleh berita terkini. Kita menjadi sangat jarang menggunakan koran atau media informasi fisik lainnya dikarenakan kemasan berita yang sudah ketinggalan jaman dan kurang efisien jika dibandingkan dengan budaya abad ke-21 ini.

Kritikan-kritikan yang muncul berasal dari kondisi fisik media itu. Satu yang paling menonjol adalah karena ukurannya yang membutuhkan dua tangan untuk digunakan, contohnya seperti koran dan majalah. Kedua adalah bahan produksi fisik dari benda media itu, contohnya koran yang dibuat dari kertas yang kurang higienis dan buku yang mengeluarkan bau yang tidak sedap. Alasan ketiga adalah proses membaca berita itu sendiri selalu monoton. Jika dibandingkan dengan teknologi digital, disana ada interaksi dan personalisasi untuk kebutuhan kenyamanan si pengguna.

Namun, banyak dari aplikasi tersebut sering kali memiliki keterbatasan dalam hal cakupan, keberagaman, personalisasi, dan interaktivitas. Pertama, cakupan berita sering kali terbatas pada isu-isu populer dan topik utama, sementara berita lokal atau isu khusus tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Kedua, kurangnya personalisasi menyebabkan pengguna harus menyaring berita secara manual untuk menemukan konten yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Ketiga, aplikasi berita online sering kali kurang interaktif, dengan sedikit ruang bagi pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau memberikan tanggapan.

Maka dari itu, kami menilai bahwa adanya ketidakcukupan status quo dalam keterlibatan dan preferensi saat sedang membaca berita bagi masyarakat. Kami juga menyadari bahwa kebanyakan dari aplikasi berita yang ada di Indonesia memiliki tampilan yang baik, rapi tetapi belum mempertimbangkan aspek kenyamanan pembaca dalam menyerap informasi halaman di interface

## 2. TUJUAN PROYEK

Kami telah membuat sebuah aplikasi berita online yang revolusioner, berbeda, dan pengalaman membaca berita yang lebih baik. Dengan menggunakan metode SCRUM, kami telah membangun aplikasi yang menawarkan cakupan berita yang luas, personalisasi yang cerdas, fitur interaktif, dan kecepatan dalam menyajikan berita terbaru. Kami ingin menjembatani kesenjangan antara pengguna dan informasi yang relevan, serta memfasilitasi diskusi dan interaksi antara pengguna yang memiliki minat dan pandangan yang beragam.



### 3. RUMUSAN MASALAH

1. **Keterbatasan Cakupan Berita:** Salah satu masalah yang dihadapi oleh banyak aplikasi berita online adalah keterbatasan cakupan berita. Banyak aplikasi berita online yang hanya fokus pada berita utama dan peristiwa-peristiwa besar, sementara berita lokal atau isu khusus sering kali dikesampingkan. Hal ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam informasi yang disajikan kepada pengguna, sehingga pengguna kehilangan akses ke berita yang relevan dengan komunitas atau minat khusus mereka.
2. **Kurangnya Personalisasi:** Kurangnya personalisasi merupakan masalah yang sering dihadapi oleh pengguna aplikasi berita online. Pengguna ingin mendapatkan konten berita yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka, namun banyak aplikasi berita online yang tidak menyediakan fitur personalisasi yang memadai. Pengguna harus menyaring berita secara manual untuk menemukan konten yang mereka minati, yang dapat memakan waktu dan memunculkan ketidaknyamanan.
3. **Kurangnya Interaktivitas:** Aplikasi berita online juga sering kali kurang interaktif, menyajikan berita dalam format yang statis dan tidak memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif. Kurangnya ruang untuk berbagi pendapat, memberikan tanggapan, atau berdiskusi dengan pengguna lain dapat membatasi pengalaman pengguna dalam memahami dan mengeksplorasi berita secara lebih mendalam.
4. **Isu Keandalan dan Kearifan:** Dalam era informasi yang terhubung, keandalan dan keaslian berita menjadi masalah serius. Banyak aplikasi berita online yang belum memiliki sistem yang memadai untuk memverifikasi keaslian dan keandalan sumber berita. Hal ini dapat mengakibatkan penyebaran berita palsu (hoax) atau informasi yang tidak akurat kepada pengguna, yang dapat berdampak negatif pada pemahaman dan persepsi mereka terhadap berita.

## 4. MANFAAT YANG DIHARAPKAN

1. **Akses yang Luas dan Beragam:** Aplikasi ini akan menyediakan cakupan berita yang luas, mencakup berita lokal, nasional, dan internasional dari berbagai sumber terpercaya. Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkini dan memahami peristiwa di berbagai tingkatan.
2. **Personalisasi Berita yang Cerdas:** Dengan menggunakan algoritma cerdas, aplikasi ini akan mengenal preferensi dan minat pengguna, dan menyajikan berita yang relevan sesuai dengan profil individu mereka. Pengguna akan mendapatkan konten yang sesuai dengan minat mereka, sehingga pengalaman berita menjadi lebih terfokus dan memuaskan.
3. **Fitur Interaktif dan Kolaboratif:** Aplikasi ini akan menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memberikan tanggapan, bertanya, dan berbagi pandangan mereka melalui komentar dan forum diskusi yang terkelola dengan baik. Hal ini akan memfasilitasi dialog antara pengguna, menciptakan ruang untuk berbagi sudut pandang yang berbeda, dan memperluas pemahaman tentang berita.
4. **Kecepatan dan Keandalan:** Aplikasi ini akan menggunakan teknologi terkini untuk menyajikan berita dengan cepat dan akurat. Melalui sistem pembaruan berita real-time, pengguna akan mendapatkan pembaruan terkini dengan segera. Aplikasi ini juga akan menjaga kualitas informasi dengan melakukan kurasi berita yang cermat dan memverifikasi sumber yang diverifikasi.
5. **Pengalaman Berita yang Lebih Kaya:** Aplikasi ini akan menyajikan berita dalam format yang kaya secara multimedia, termasuk gambar, video, grafik interaktif, dan artikel yang mendalam. Dengan tampilan visual yang menarik, aplikasi ini akan memungkinkan pengguna untuk memahami berita dengan lebih baik dan lebih menarik.

## 5. PENERAPAN EXTREME PROGRAMMING

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi pengembangan software dalam meningkatkan kualitas software dan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan. Extreme Programming membela frekuensi pembaharuan di dalam pengembangan yang pendek, bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan titik evaluasi yang mana persyaratan pelanggan baru bisa diadopsi.

Extreme Programming digambarkan sebagai disiplin yang menorganisir sekelompok orang untuk menghasilkan software atau proyek yang lebih produktif. XP berupaya untuk mengurangi biaya perubahan dalam persyaratan dengan cara memiliki siklus pengembangan yang banyak daripada satu yang panjang. Dalam pemahaman ini, perubahan adalah sesuatu hal yang biasa, tidak dapat dihindari, dan aspek yang malah diharapkan dari proyek pengembangan tim daripada mencoba menentukan sebuah unit peraturan persyaratan proyek.

Dalam pengembangan Proyek E-News, kami menerapkan Extreme Programming sebagai berikut.

Nilai XP	Praktik XP
Simplicity	Simple Design
Feedback	Testing
-	Collective Ownership
	Coding Standard
	Pair Programming



## SIMPLICITY

Proses desain dan koding difokuskan kepada kebutuhan saat ini. Komponen-komponen desain merupakan bagian yang sederhana dan mudah dikenali oleh calon klien. Proses koding tidak memakan waktu yang banyak.



## FEEDBACK

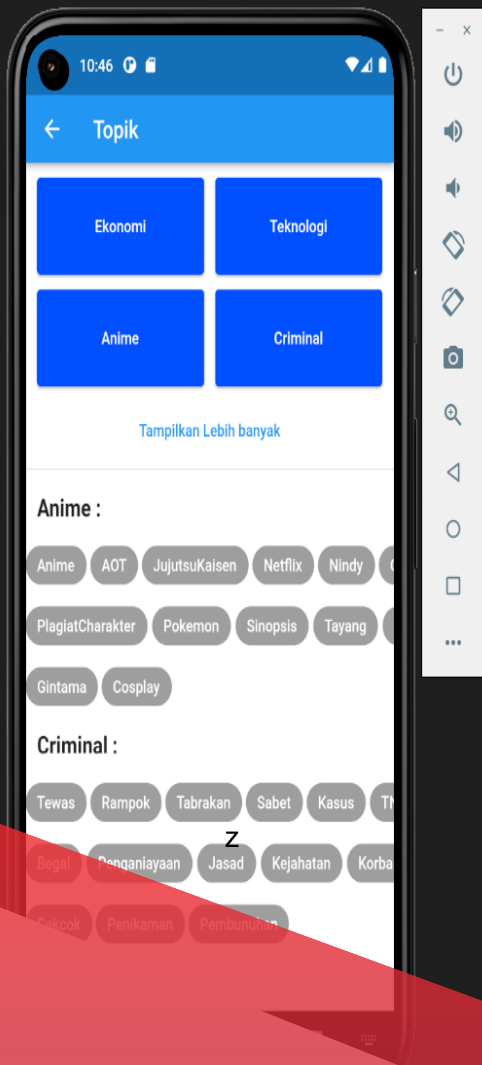
Setiap anggota kelompok mengkomunikasikan hasil pekerjaan mereka secara rutin. Informasi tersebut dikumpulkan secara konsisten melalui Whasapp dan Trello. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh proses dan kualitas dari aplikasi yang dibangun.

## NILAI XP

---

Majalah Forbes





*“Perfection is not attainable, but if we chase perfection we can catch excellence”-Vince Lombardi*



## TESTING

Pada tahap pembuatan kode program Halaman Artikel Page, kami melakukan debug secara berulang-ulang. Hasilnya Halaman Profile Page memiliki beberapa fitur dinamis seperti caraosel, perpindahan tab, dan slide menu.



## SIMPLE DESIGN

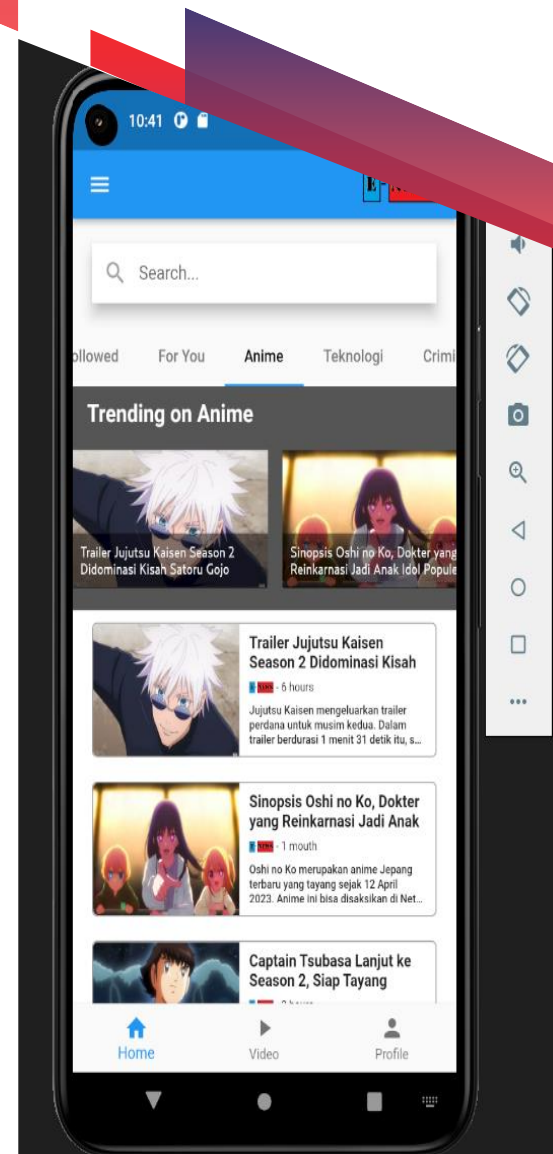
Kami membuat tampilan aplikasi yang sederhana, elegan, dan mudah dipahami. Desain yang telah dirancang juga menjaga fungsionalitas dari fitur aplikasi. Salah satu contohnya adalah Topik Page. Topik Page menggunakan button responsive yang disusun dengan rapi dan tampilan yang sederhana.

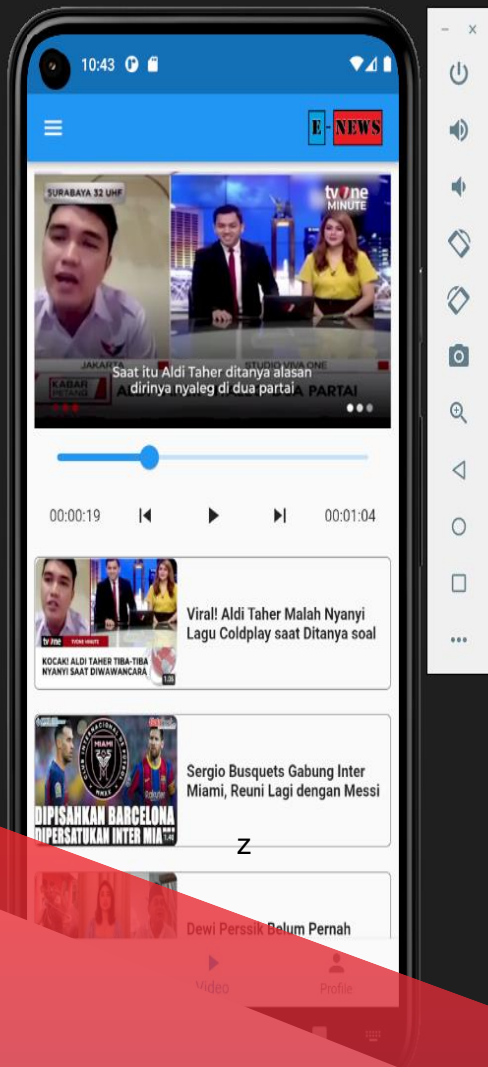


## PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming





*"It does not matter how slowly you go as long as you do not stop"-Confucius*



## CODING STANDART

Majalah Forbes menerapkan standar koding yang sederhana, penggunaan EYD, dokumentasi konsisten.

Penerapannya adalah pada Halaman Artikel yang dikoding berdasarkan standar keterbacaan yang baik.



## COLLECTIVE OWNERSHIP

Praktik Collective Ownership mendorong setiap anggota tim Majalah Forbes untuk memiliki tanggung jawab dan akses terhadap seluruh kode dan artefak proyek. Penerapannya adalah pada Halaman Video yang membutuhkan tanggung jawab lebih dari seorang pengembang dan akses terbuka untuk memberi kemungkinan bantuan dari pengembang lain.

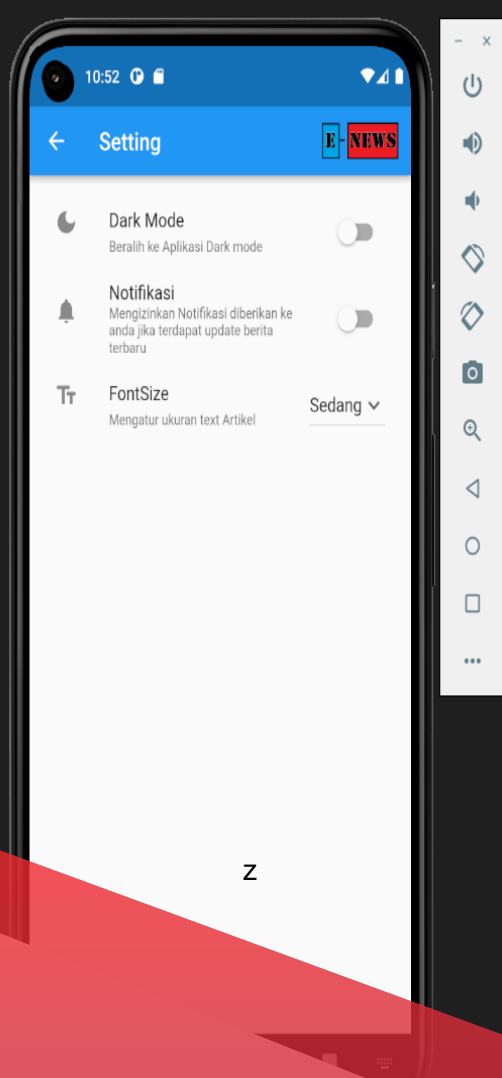


## PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming





*"You simply have to  
palce foot in front of  
the other and keep  
going"-George Lucas*



## PAIR PROGRAMMING

Halaman Profil juga merupakan halaman yang dikembangkan oleh dua anggota tim Majalah Forbes. Sekaligus juga Halaman Profil menjadi halaman dengan fitur unggulan aplikasi kami.



## PAIR PROGRAMMING

Pair Programming merupakan praktik XP dimana dua pengembang saling bekerja sama pada satu computer untuk menyelesaikan sebuah tugas.

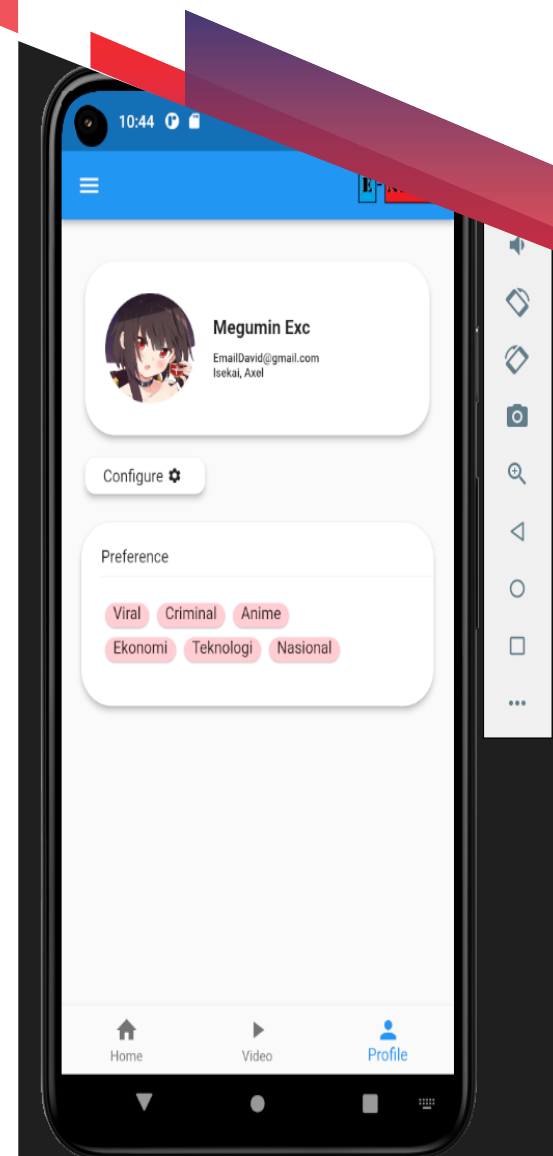
Penerapan Pair Programming Majalah Forbes adalah ketika kami membuat fitur unggulan Halaman Settings. Disana terdapat dua kerja sama pengembang untuk menyelesaikan fitur-fitur pada halaman tersebut



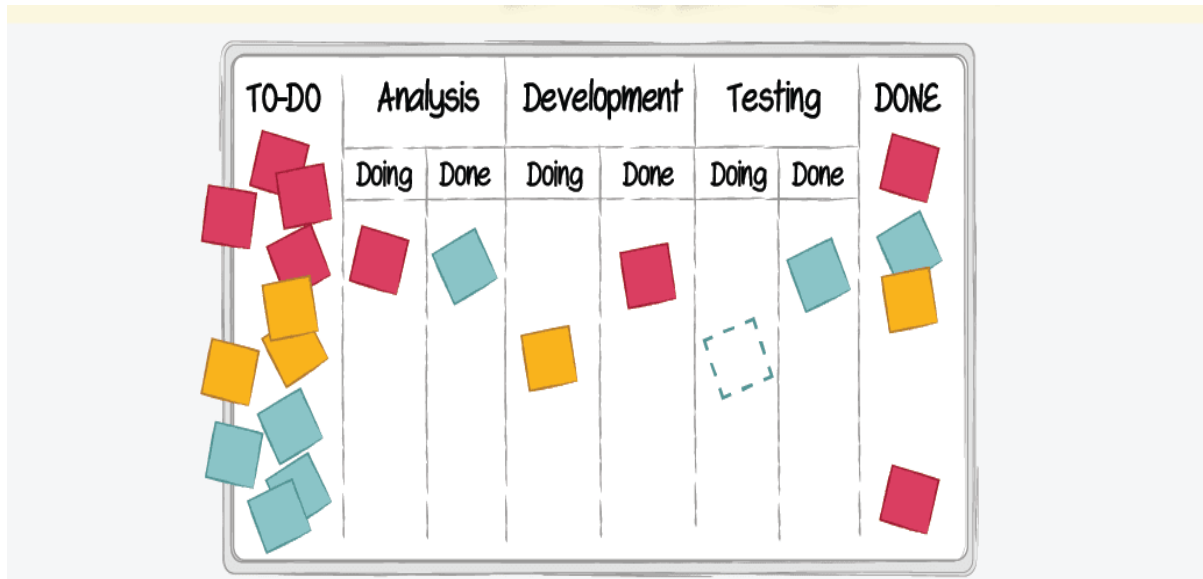
## PRAKTIK XP

Praktik XP Aplikasi E-News merupakan penerapan disiplin XP dalam proses pengembangan proyek E-News.

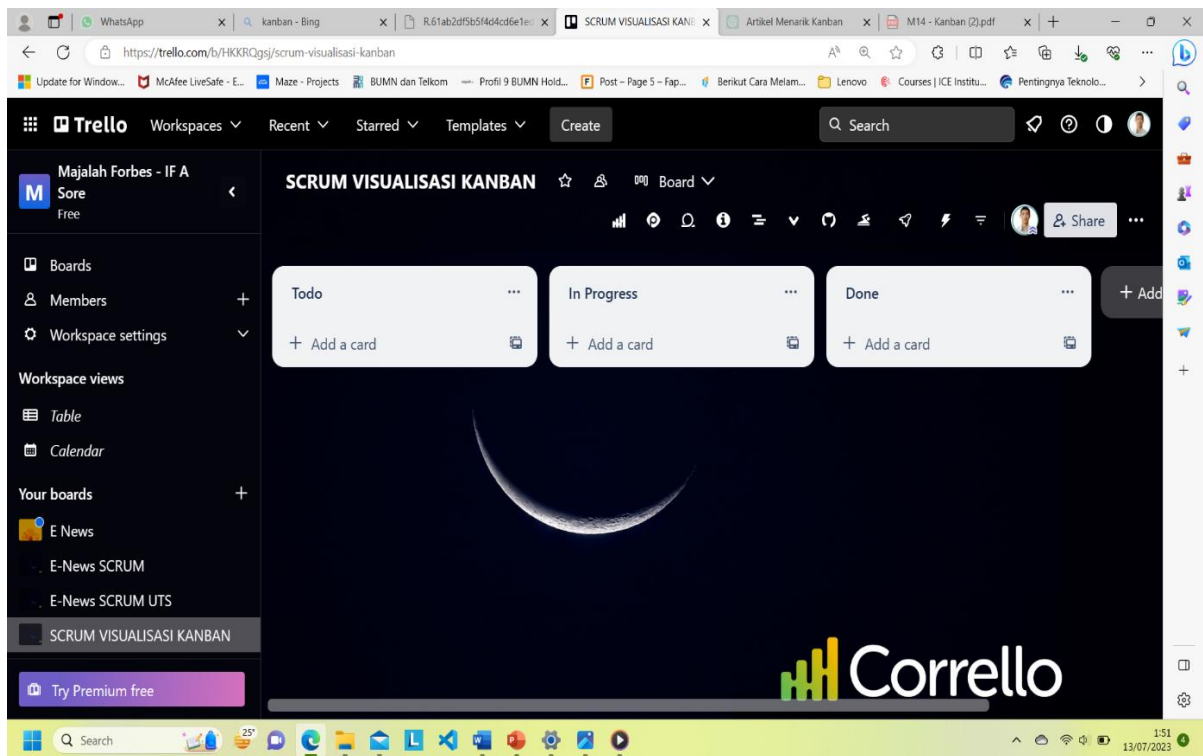
- Simple Design
- Testing
- Collective Ownership
- Coding Standard
- Pair Programming



## 6. PENERAPAN VISUALISASI KANBAN

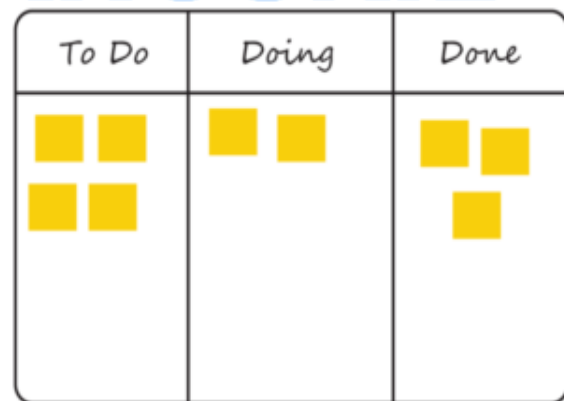


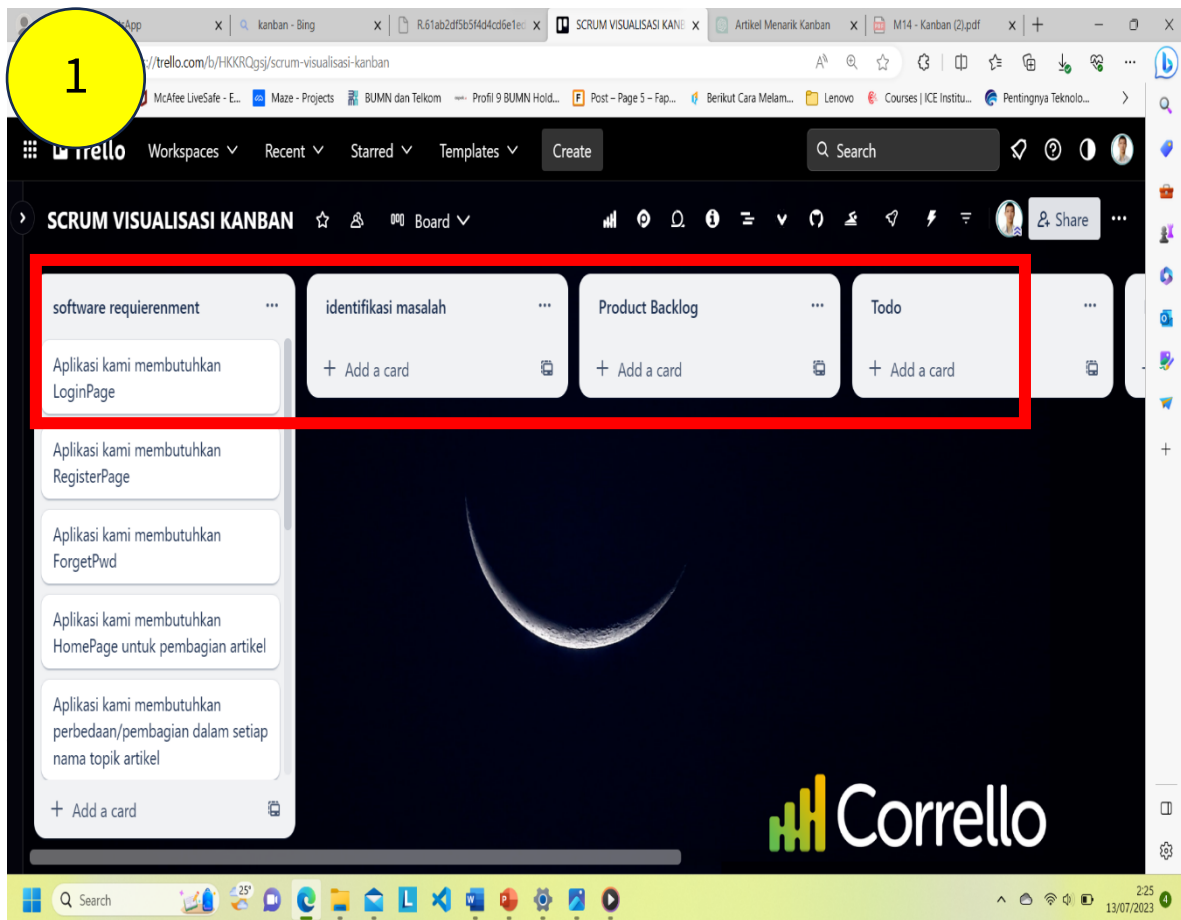
Visualisasi adalah konsep dasar dalam Kanban. Dalam dunia yang penuh dengan informasi dan tugas yang kompleks, visualisasi memberikan cara yang lebih intuitif untuk memahami aliran kerja dan memastikan tidak ada yang terlewatkan. Dengan visualisasi Kanban, Anda dapat melihat gambaran keseluruhan aliran kerja Anda dalam satu pandangan, serta melacak status dan perkembangan setiap tugas dengan mudah. Dibandingkan dengan daftar tugas tradisional atau spreadsheet yang kaku, visualisasi Kanban memberikan kejelasan dan kefokuskan yang sangat dibutuhkan.



Proyek E-News bisa divisualisasikan ke dalam papan kanbnsn. Pada awalnya, hanya terdapat tiga buah kolom yaitu Todo, In Progress, dan Done.

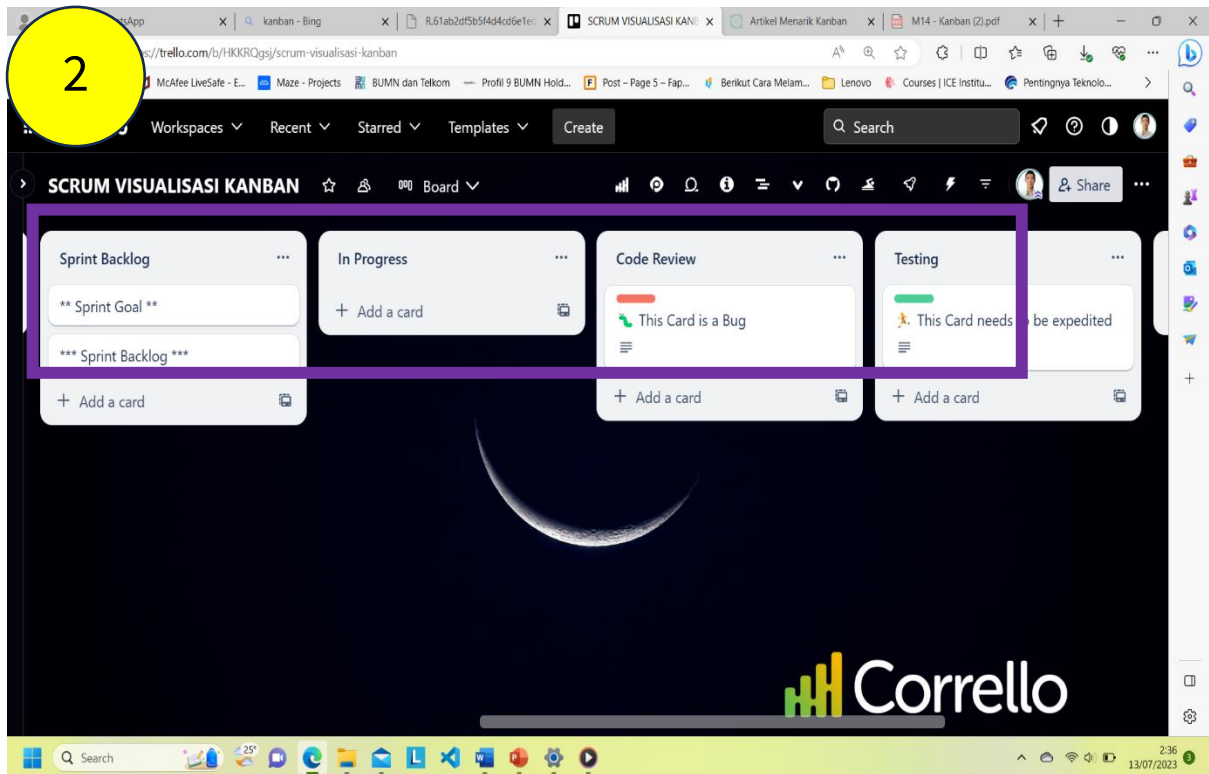
Todo adalah tempat untuk menuliskan apa yang ingin kita kerjakan, In Progress merupakan area untuk memantau pengerjaan proyek, dan Done untuk menandakan pekerjaan yang sudah selesai.



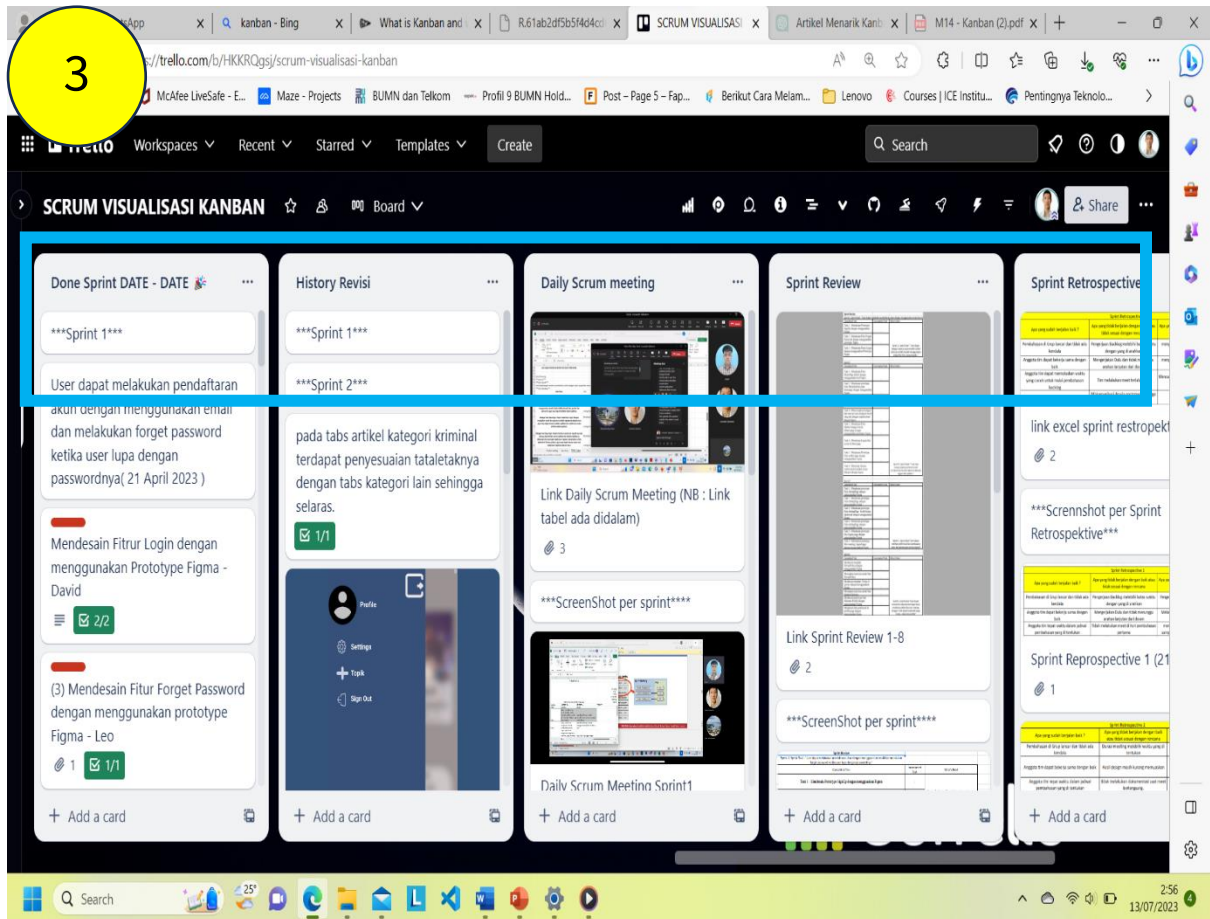


Kemudian kami melihat bahwa kolom Todo memiliki beberapa parameter persyaratan lain untuk dipecah seperti Software Requirement, Identifikasi Masalah, dan Product Backlog. Akhirnya bagian Todo terikat dengan ketiga kolom tersebut.



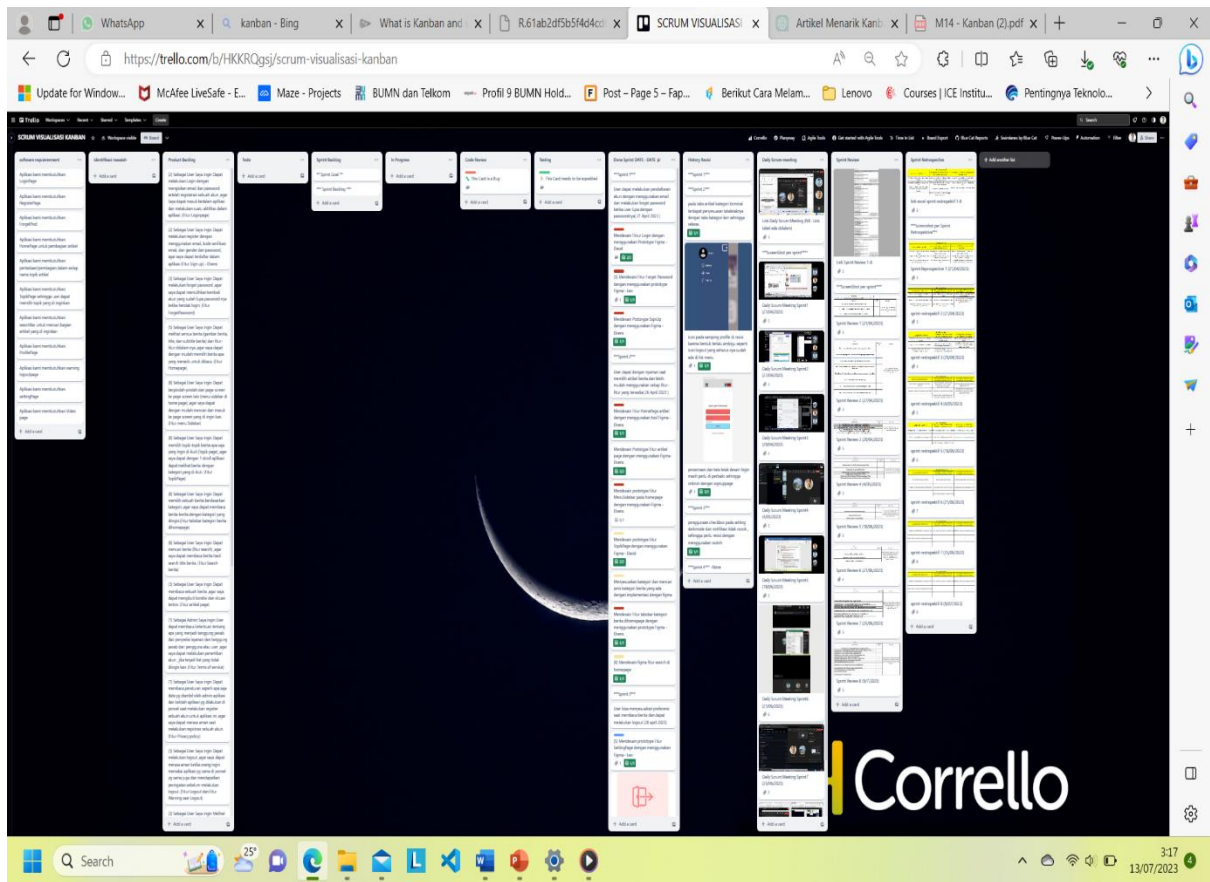


Demikian juga dengan *part* Doing, memiliki keterkaitan dengan persyaratan tertentu yang berperan besar dalam proyek, yaitu Sprint Backlog, Code Review, dan Testing. Semua kolom tersebut membentuk suatu unit aliran kerja atau *work flow* yang harus dipatuhi semua anggota tim.



Tahap terakhir adalah manifestasi kolom Done. Kolom Done dapat dipecah menjadi 5 kolom yaitu Done Sprint DATE, History Revisi, Daily SCRUM Meeting, Sprint Review, dan Sprint Retrospective. Tim pengembang boleh melakukan revisi setelah selesai sprint sehingga kita dapat meningkatkan efisiensi alur proses proyek.





Kesimpulannya adalah proyek E-News, meskipun dibuat menggunakan pendekatan SCRUM tetapi juga bisa divisualisasikan menurut pendekatan Kanban.