

SKRIPSI

**IT STUDENT PORTAL: PEMANFAATAN *WEB SCRAPING*
UNTUK KUSTOMISASI STUDENT PORTAL UNPAR**



HERFAN HERYANDI

NPM: 2012730012

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
2015**

UNDERGRADUATE THESIS

**IT STUDENT PORTAL: EXPLOITING WEB SCRAPING FOR
STUDENT PORTAL UNPAR CUSTOMIZATION**



HERFAN HERYANDI

NPM: 2012730012

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

**IT STUDENT PORTAL: PEMANFAATAN *WEB SCRAPING*
UNTUK KUSTOMISASI STUDENT PORTAL UNPAR**

HERFAN HERYANDI

NPM: 2012730012

Bandung, «tanggal» «bulan» 2015

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

«pembimbing utama/1»

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Thomas Anung Basuki, Ph.D.

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

IT STUDENT PORTAL: PEMANFAATAN *WEB SCRAPING* UNTUK KUSTOMISASI STUDENT PORTAL UNPAR

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal «tanggal» «bulan» 2015

Meterai

Herfan Heryandi
NPM: 2012730012

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia» Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris» Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»

KATA PENGANTAR

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Bandung, «bulan» 2015

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
2 DASAR TEORI	5
2.1 jsoup	5
2.2 Chrome DevTools	5
2.3 Play Framework	6
DAFTAR REFERENSI	7

DAFTAR GAMBAR

1.1	Prasyarat Mata Kuliah Student Portal UNPAR	2
1.2	Prasyarat Mata Kuliah	2
2.1	Chrome DevTools	6

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

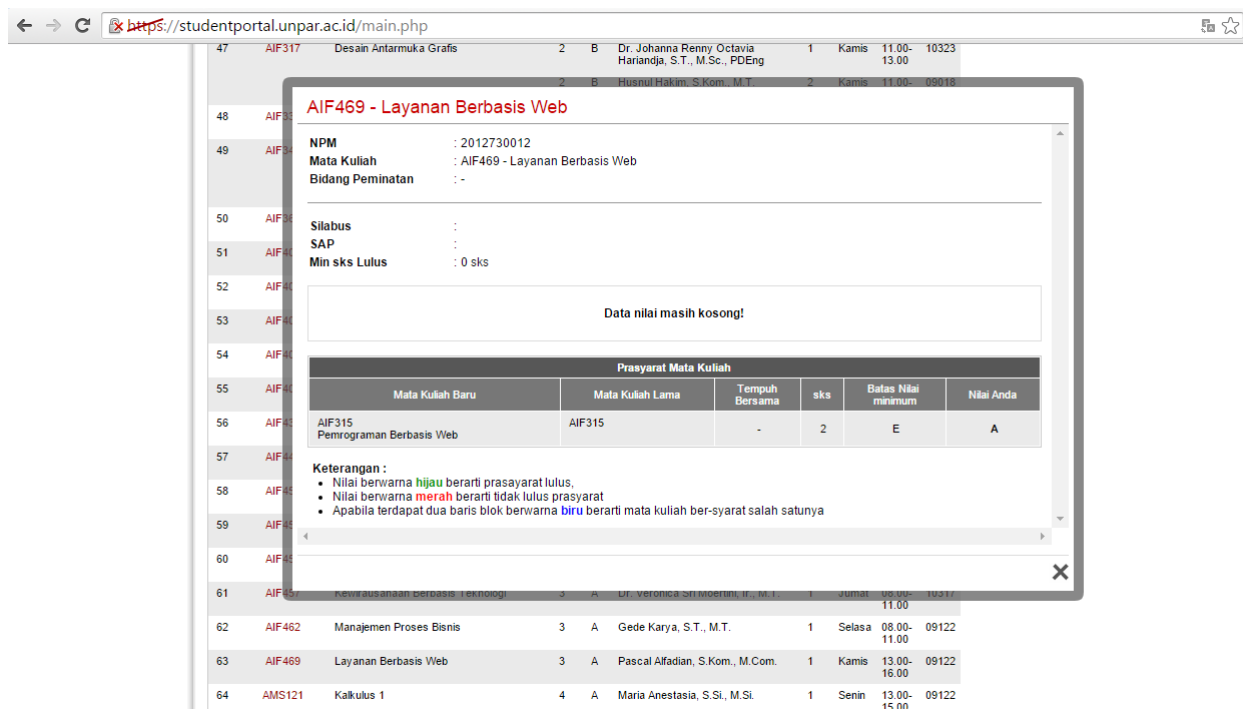
Student Portal UNPAR[1]¹ merupakan sistem informasi berbasis *web* yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Katolik Parahyangan. Fitur-fitur yang dimiliki Student Portal UNPAR yaitu rencana studi, jadwal, nilai dan indeks prestasi, dan pembayaran uang kuliah. Namun, fitur-fitur tersebut masih belum cukup untuk mendukung kebutuhan akademik mahasiswa Program Studi Teknik Informatika.

Salah satu fitur yang diperlukan oleh mahasiswa Teknik Informatika UNPAR adalah prasyarat mata kuliah. Dalam Teknik Informatika UNPAR, terdapat beberapa mata kuliah yang membutuhkan prasyarat baik prasyarat tempuh maupun prasyarat lulus. Student Portal UNPAR sudah menyediakan fitur prasyarat mata kuliah namun kurang mendukung karena data yang ditampilkan kurang akurat. Misalkan dalam pengambilan mata kuliah AIF469 Layanan Berbasis Web membutuhkan prasyarat lulus mata kuliah AIF305 Jaringan Komputer dan AIF315 Pemrograman Berbasis Web. Namun dalam Student Portal UNPAR, prasyarat yang dicantumkan hanya lulus mata kuliah AIF315 Pemrograman Berbasis Web. Selain itu, pemeriksaan prasyarat mata kuliah tidak dilakukan secara otomatis sehingga setiap pengambilan mata kuliah tetap dianggap valid meskipun belum memenuhi prasyarat.

jsoup merupakan library Java yang digunakan untuk menelusuri suatu website untuk mendapatkan suatu informasi. Informasi yang didapat berupa HTML yang kemudian diekstrak dan disajikan dalam bentuk *Document Object Model*. Play Framework merupakan sebuah *web framework* berbasis Java dan Scala. Play juga menggunakan *design pattern Model-View-Controller* (MVC) di mana *model* dan *controller* menggunakan Java sedangkan *view* menggunakan Scala dan HTML.

Untuk mendukung kebutuhan akademik mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, fitur-fitur yang diperlukan akan dianalisa kemudian diimplementasikan ke dalam program IT Student Portal. Program yang akan dibuat merupakan program berbasis *web* menggunakan *Play Framework*. Selain itu, data-data yang akan ditampilkan diambil langsung dari Student Portal UNPAR dengan *Web Scraping* menggunakan *library* jsoup. Untuk melakukan pengambilan data, jsoup harus mengetahui cara kerja dari Student Portal UNPAR. Analisis cara kerja Student Portal UNPAR akan dilakukan dengan menggunakan Chrome DevTools.

¹<https://studentportal.unpar.ac.id>



Gambar 1.1: Prasyarat Mata Kuliah Student Portal UNPAR

Kuliah Pilihan Wajib			
1	AIF311	Pemrograman Fungsional	1. T : AIF103 Matematika Diskret
2	AIF314	Pemrograman Basisdata	1. T: AIF204/AIF294 Manajemen Informasi & Basis Data
3	AIF315	Pemrograman Berbasis Web	2. AIF204/AIF294 Manaj. Informasi & Basis Data
4	AIF317	Desain Antarmuka Grafis	1. T: AIF210 Interaksi Manusia Komputer
Kuliah Pilihan			
1	AIF438	Penambangan Data	1. T: AIF102/AIF192 Algoritma & Struktur Data
2	AIF453	Kecerdasan Bisnis	1. T: AIF204/AIF 294 Manaj. Inf. & Basis Data ATAU 2. T: AIF102/AIF 192 Algo. & Struk. Data & IPK >2.75
3	AIF457	Kewirausahaan Berbasis Teknologi	1. Lulus minimal 70 SKS
4	AIF469	Layanan Berbasis Web	1. T : AIF305 Jaringan Komputer 2. T : AIF315 Pemrograman Berbasis Web
5	AIF362	Sistem & Aplikasi Telematika	1. T: AIF305 Jaringan Komputer

Gambar 1.2: Prasyarat Mata Kuliah

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan dari masalah yang akan dibahas pada skripsi ini sebagai berikut:

- Fitur-fitur apa saja yang akan dibuat untuk IT Student Portal?
- Bagaimana mengimplementasikan *Web Scraping* dengan *library* jsoup?

1.3 Tujuan

Tujuan-tujuan yang hendak dicapai melalui penulisan skripsi ini sebagai berikut:

- Mengetahui fitur-fitur yang akan dibuat dalam IT Student Portal.
- Mengimplementasikan *Web Scraping* menggunakan *library* jsoup.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang dibuat terkait dengan pengerjaan skripsi ini sebagai berikut.

- Data yang akan diolah diambil dari Student Portal UNPAR.
- Prasyarat mata kuliah yang tersedia hanya mata kuliah Program Studi Teknik Informatika.
- Aplikasi akan diuji pada server FTIS sehingga tidak bisa diakses dari luar.

1.5 Metode Penelitian

Berikut ini adalah metode-metode yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Melakukan studi mengenai *library* jsoup, Chrome DevTools, dan Play Framework.
2. Menganalisis cara kerja Student Portal UNPAR.
3. Mengimplementasikan IT Student Portal dengan *library* jsoup.
4. Melakukan eksperimen dan pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan setiap bab pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bab Pendahuluan
Bab 1 berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian yang dilakukan.
2. Bab Dasar Teori
Bab 2 berisikan teori-teori yang menunjang penelitian yang dilakukan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain *Library* jsoup, Chrome DevTools, dan *Play Framework*.

3. Bab Analisis

Bab 3 berisikan analisis yang dilakukan pada penelitian ini. Analisis yang dilakukan meliputi: Analisis Fitur-fitur FTIS Student Portal, Analisis *Web Scraping*, dan Analisis dari Aplikasi yang Akan Dibuat.

BAB 2

DASAR TEORI

2.1 jsoup

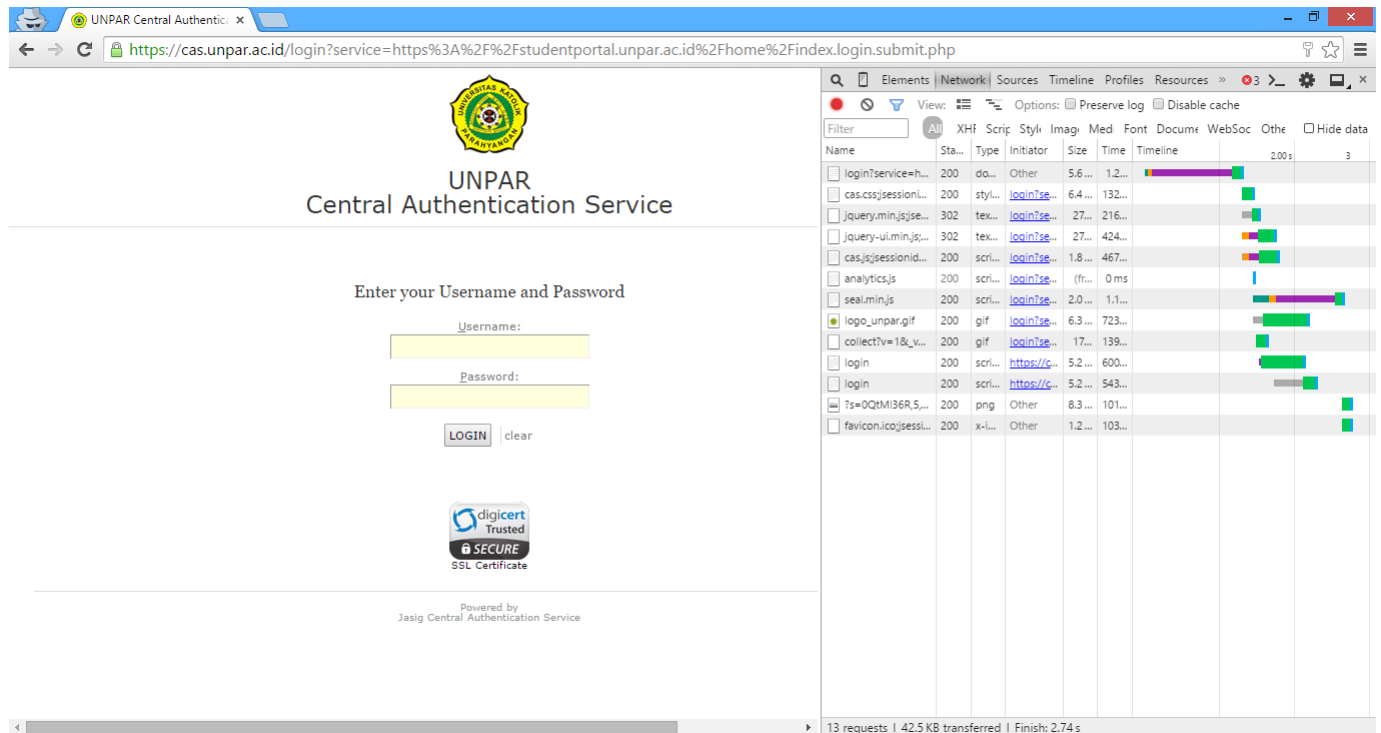
Web Scraping adalah teknik yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari sebuah *website* secara otomatis. Dalam Java, *web scraping* dapat diimplementasikan menggunakan *library* jsoup [2]. API yang disediakan oleh jsoup dapat digunakan untuk menyeleksi dan memanipulasi data. Elemen HTML akan di-*parse* ke dalam bentuk *Document Object Model* (DOM) yang direpresentasikan dalam kelas Document. Dalam menyeleksi data, jsoup memanfaatkan *CSS Selector* untuk mendapatkan elemen HTML yang diinginkan dari objek Document hasil *parsing* HTML. Hasil proses seleksi akan ditampung ke dalam objek bertipe Element yang merepresentasikan elemen pada HTML. Kemudian elemen yang diperoleh dapat dimanipulasi sesuai kebutuhan.

2.2 Chrome DevTools

Chrome Developer Tools (DevTools) [3] adalah perangkat *debugging* yang dimiliki Google Chrome. *Developer tools* sendiri berfungsi untuk melakukan *debugging* terhadap suatu *website*. DevTools dapat melakukan debugging terhadap website yang dikunjungi.

Fitur-fitur yang dimiliki DevTools antara lain:

1. *Elements*, memeriksa dan mengubah elemen HTML dan *style* dari suatu *website*.
2. *Console*, mendapatkan informasi pengembangan dan berinteraksi dengan dokumen.
3. *Sources*, melakukan *debugging* pada JavaScript dengan menentukan *breakpoint*.
4. *Network*, memantau kinerja jaringan pada *website* secara *real-time*.
5. *Audits*, menganalisa halaman yang dimuat.
6. *Timeline*, menampilkan alur waktu saat memuat halaman.
7. *Profiles*, menggambarkan waktu eksekusi dan penggunaan memori saat memuat halaman.
8. *Resources*, memeriksa sumber daya halaman yang dapat berupa basis data, *cookies*, dan *cache*.



Gambar 2.1: Chrome DevTools

2.3 Play Framework

Play Framework [4] merupakan sebuah web framework berbasis Java dan Scala. Play juga menggunakan *design pattern* Model-View-Controller (MVC) di mana *model* dan *controller* menggunakan Java sedangkan *view* menggunakan Scala dan HTML.

DAFTAR REFERENSI

- [1] B. T. I. UNPAR, “Student portal unpar.” <https://studentportal.unpar.ac.id>, 2012. [Online; diakses 1-Juli-2015].
- [2] J. Hedley, “jsoup.” <http://jsoup.org>, 2009-2015. [Online; diakses 1-Juli-2015].
- [3] Google, “Chrome devtools.” <https://developer.chrome.com/devtools>, 2013. [Online; diakses 1-Juli-2015].
- [4] N. Leroux and S. de Kaper, *Play for Java*. Manning Publications Co., 2014.