

**PROJECT UAS**  
**“PROGRAM PENCARIAN INFORMASI MELALUI TWEET PADA SOCIAL**  
**MEDIA TWITTER”**



**Disusun oleh :**

**Kade Dwi Wardana Saputra 1901020028**

**I Wayan Agus Mahardika 1901020051**

**Kadek Anik Sriwahyuni 1901020021**

**STMIK PRIMAKARA**  
**Program Studi Manajemen Informatika**

**Denpasar**

**2019**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesempatan dan pengetahuan sehingga laporan yang berjudul "*Scrapping Twitter*" ini dapat terselesaikan pada waktunya meskipun masih banyak terdapat kekurangan.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya. Penulis berharap agar makalah ini bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan rekan-rekan mahasiswa lainnya.

Namun terlepas dari itu, karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna, penulis meminta maaf bilamana terdapat kesalahan kata atau kalimat yang kurang berkenan, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun demi terciptanya makalah selanjutnya yang lebih baik lagi.

Denpasar, 30 Desember 2019

Penulis,

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
BAB I PENDAHULUAN	
DAFTAR ISI	II
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pembuatan Sistem	1
1.2 Maksud dan Tujuan	1
BAB II PEMBAHASAN	2
2.1 Perancangan Sistem	2
2.2 Pseudocode/Flowchart	3
2.3 Tampilan Input	5
2.4 Tampilan Output	6
BAB III PENUTUP	7
3.1 Kesimpulan	7
3.2 Saran	7

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pembuatan Sistem

Bahasa pemrograman merupakan suatu kumpulan aturan yang memungkinkan *user* dapat membuat sebuah program dan mengatur alur dari komputer. Bahasa pemrograman dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kategori *low level language* (bahasa yang lebih ke bahasa mesin dan cukup sulit dipahami) dan *high level language* (bahasa yang lebih ke bahasa manusia sehingga lebih mudah untuk dipelajari).

Bahasa tingkat tinggi (*highlevel language*) sudah mengalami perkembangan contohnya seperti C++, C++ merupakan salah satu contoh dari bahasa tingkat tinggi. Contoh lain dari bahasa tingkat tinggi adalah Python, Perl, Ruby, R, dan lain sebagainya. Sedangkan bahasa tingkat rendah merupakan bahasa mesin atau bahasa assembly. Dengan bahasa ini, seorang programmer bisa membuat sebuah program yang memungkinkan untuk melakukan apa saja.

Dalam pemrograman C++ biasanya menggunakan variable, Array, Struktur, For, If Else dan juga beberapa jenis tipe data. Makalah ini membahas program C++ untuk pengambilan nilai UAS mata kuliah Dasar dasar Pemrograman, dimana program tersebut adalah program yang dapat digunakan untuk melakukan pencarian informasi. Dalam makalah ini, penulis menggunakan C++ seperti yang sudah diajarkan dan akan menjelaskan bagaimana cara kerja programnya, codingannya seperti apa, input dan outputnya seperti apa.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Tujuan disusunnya makalah ini yaitu untuk menyelesaikan salah satu tugas project mata kuliah sekaligus tugas atau nilai tambahan untuk UAS. Selain itu penulis berharap di buatnya makalah ini bukan hanya untuk tugas yang di berikan semata, Akan tetapi bisa membantu dalam pencarian informasi, sekaligus membantu temanteman semakin tertarik dalam mempelajari bahasa pemrograman C++ ini.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

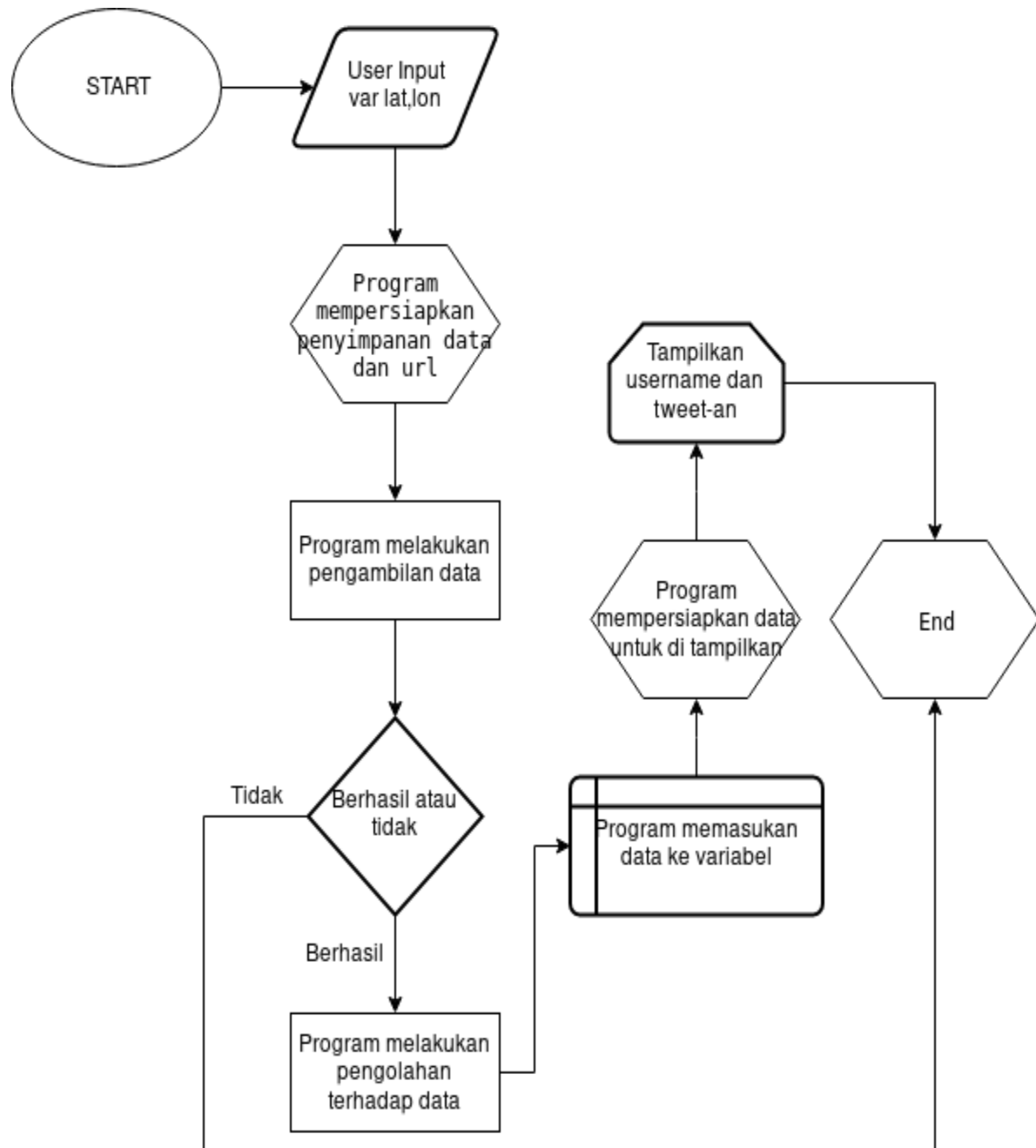
#### **2.1 Perancangan Sistem**

Pada perancangan sistem ini penulis harus memikirkan proses proses program yang dimana dalam proses tersebut memiliki alur yang kompleks harus seefisien mungkin dan harus melakukan *research* untuk membuat program berjalan secara baik.

Konsep program penulis adalah dimana penulis membuat aplikasi pengambilan data tweet melalui twitter dengan menggunakan *pengqueryan* pada link yang didapat saat melakukan *research* dimana dalam proses *pengqueryan user* memasukan *coordinate* dari lokasi tweetan yang diinginkan dalam radius yang sudah ditentukan oleh program, saat user memasukan *latitude* dan *longituted*, maka program akan mulai melakukan *pengqueryan* dan program akan melakukan *request* proses dan pengolahan data terhadap hasil *request* yang dimana *response* dari *request* tersebut dalam bentuk *json*. Dan jika program sudah berhasil melakukan pengolahan data, maka program akan menampilkan tweetan dari lokasi yang diinputkan dan akan menampilkan *username* dan *tweet* dari user.

## 2.2 Pseudocode/Flowchart

Gambar 2.2 Flowchart TWITX



## 2.3 Tampilan Input

a.

```
InersIn@parsect: [~/dev/devPy/twitx]  
# ./twitx  
Latitude: -8.6500  
Longitude: 115.2167
```

User memasukan *Latitude* dan *Longitude coordinate* dari lokasi yang diinginkan.

b.

```
std::cout<<"Latitude: ";  
std::cin>>http.lat;  
std::cout<<"Longitude: ";  
std::cin>>http.lon;
```

## 2.4 Tampilan Output



a.

```
InersIn@parsect: [~/dev/devPy/twitx]
# ./twitx
Latitude: -8.6500
Longitude: 115.2167
@iwuffyu
> sakit tapi tak berblood
@minheenay
> tak sawang sawang tambah....
@danangbayu_
> Selamat pagi dari jalanan kota denpasar
@yahdede
> ngga punya bpjs sih tp kl bayar konsul ampe 700k ++ ngga?
@unnamed081
> ASTAGAAA dh nonton berapa kaliiii, masih ajaa baperan astagaaa:v
```

Setelah user memasukan *Latitude* dan *Longitude coordinate*, program akan melakukan *request* kepada twitter melalui url yang telah di *query*, setelah berhasil melakukan *request* program akan melakukan pengolahan terhadap data, dan akan menampilkan *username* dan *tweetan* dari user yang berada dilokasi yang dimasukan user dalam radius yang sudah ditentukan program.

b.

```
for (int i = 0; i < 5; i++){
    std::cout<<"@ "<<http.username[i]<<std::endl;
    std::cout<<"> ";
    try{
        std::cout<<http.usertweet[i]<<std::endl;
    } catch(const std::exception& e){
        std::cout<<std::endl;
        continue;
    }
}
```

Source code bisa didownload di [github.com/DwiWardana](https://github.com/DwiWardana)

**! Pastikan mencatumkan link github diatas jika ingin mengembangkan lebih jauh!**

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

C++ merupakan salah satu bahasa pemrograman yang sangat bagus untuk mengasah logika dan *problem solving*. Bahasa C++ mempunyai struktur bahasa yang mudah dipahami. Dalam menjalankan program dari bahasa C++ dibutuhkan suatu compiler yang berguna untuk mengubah teks yang awal untuk dibaca manusia menjadi teks yang dapat dibaca oleh komputer, biasanya orang-orang banyak menggunakan IDE (Integrated Development Environment) tapi banyak juga yang langsung menggunakan “g++” untuk melakukan *compile*. Dalam bahasa pemrograman C++ menggunakan *Case Sensitive* dalam penulisan syntax.

Sebuah program yang diciptakan tentunya memiliki suatu tujuan tertentu yang diharapkan dapat menangani permasalahan yang dimaksud. Oleh karena itu, dalam proses pembuatan program ada hal-hal yang perlu diperhatikan yang tidak kalah pentingnya selain sintaks dan penggunaan tipe data yang tepat yaitu konsep dan ketentuan program.

#### **3.2 Saran**

Saat akan membuat suatu program, pertamamata pastikan program yang ingin dibuat ingin digunakan sebagai apa dan pahami lingkup dari cakupan program yang ingin dibuat, setelah memahami dan memastikan tujuan program dibuat, buatlah flowchart nya kemudian barulah dibuat menjadi program. Flowchart sangat penting sebagai gambaran dan cara kerja program yang akan kita buat terutama jika kita berkerja secara berkelompok.

Kemudian yang tidak kalah penting asah logika dan algoritma karena kedua hal ini sangat penting agar dapat memecahkan permasalahan saat melakukan development dan agar dapat membuat program yang dibuat menjadi efisien dan efektif.