

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia komputer dan perangkat-perangkat lainnya sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing dewasa ini. Sebut saja misalnya *handphone*, *laptop*, *notebook*, dan *mobile device*. Hampir semua orang dari berbagai kalangan sudah mengenal istilah-istilah tersebut saat ini. Hingga akhirnya pihak pengembang pun semakin berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi yang sudah ada sehingga memungkinkan masyarakat untuk dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk mempermudah pekerjaannya, ataupun memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan *lifestyle* dan lainnya. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangan teknologi-teknologi tersebut.

Banyak bagian dari *lifestyle* yang saat ini sudah tampak sinkron dengan perkembangan teknologi yang ada. Salah satunya bagi mereka penikmat olah raga, penikmat musik, pemerhati bola, pemerhati dunia selebritis, fasion, sampai pada pemerhati perkembangan teknologi. Tidak dapat dipungkiri lagi, dunia persepak-bolaan ,dunia musik, berita artis sudah menjadi satu ladang bisnis yang menggiurkan. Sehingga tidak sedikit pengembang teknologi informasi yang juga merambah dunia tersebut. Ada banyak celah bagi para pengembang teknologi informasi untuk memasuki pangsa pasar dunia tersebut, misalnya dengan menyediakan layanan informasi seputar hasil pertandingan, klasemen liga, informasi lain seputar dunia sepak bola, seputar dunia olah raga, informasi

perkembangan musik, gosip selebritis yang sedang hot di perbincangkan, informasi mengenai perkembangan teknologi, dan informasi fashion yang sedang trendi. Dan semua informasi tersebut, sudah dapat disediakan dengan sistem *real-time* yang memastikan setiap data yang ada selalu *up-to-date* dan terpantau pembaharuannya.

Goal.com, Yahoo! OMG!, Detik.com, InfoSelebritis.com, Vivanews.com, Kompas.com, BeritaTeknologi.com, InformasiTeknologi.com, musik.kapanlagi.com, merupakan salah satu pengembang teknologi informasi yang menyediakan layanan informasi seputar *lifestyle* semisal olah-raga, gosip selebritis, fashion, event musik, berita teknologi terbaru. Mereka juga menyediakan sebuah layanan yang memungkinkan pengunjungnya untuk mengetahui hal-hal terbaru secara *real-time*. Tapi, sampai sejauh ini, web-web yang disebutkan diatas belum menyediakan layanan tersebut yang dikhususkan bagi para pengguna perangkat *mobile Android*, sementara tingkat penggunaan perangkat *Android* sejauh ini menunjukkan angka peningkatan yang signifikan dan diprediksikan masih akan tetap meningkat dalam beberapa waktu ke depan.

Oleh karena persoalan tersebut diatas yang didasari latar belakang yang juga sudah dijelaskan, Penelitian ini akan mencoba membangun sebuah aplikasi *mobile* yang menyediakan berbagai informasi *lifestyle* menggunakan perangkat *Android* untuk mempermudah mereka dalam mengakses informasi yang sudah di sediakan oleh suatu web yang menyediakan informasi yang di yang berhubungan di bidangnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat atau membangun aplikasi Content Aggregator untuk mengetahui informasi tentang life style yang sedang update baik itu perkembangan musik, gosip tentang artis, perkembangan teknologi, fashion, informasi seputar olah raga, dan hasil dari suatu pertandingan sepak bola yang sedang berlangsung menggunakan perangkat mobile.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membangun aplikasi content aggregator yang menyediakan informasi-informasi tentang life style yang up date, baik itu berita olah raga, gosip selebritis, musik, fashion, dan perkembangan teknologi.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Membangun aplikasi yang dapat menampilkan informasi atau berita dari suatu website
2. Membantu user dalam mengumpulkan berbagai berita dalam satu halaman/ aplikasi
3. Membantu user dalam penambahan alamat rss baru yang diinginkan oleh user sendiri

1.4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Dalam membuat aplikasi ini, ada beberapa batasan dan permasalahan yang di temukan , diantaranya:

1. Aplikasi dibuat dengan Pemrograman Java
2. Pemodelan menggunakan UML
3. User hanya menerima berita dari *Content Provider* yang telah di tentukan.
4. Fitur dalam aplikasi hanya fitur mengenai life style saja
5. Aplikasi ini hanya mengambil RSS dari *content provider* yang menyediakan untuk kemudian menampilkannya didalam *mobile*

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 Tahapan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik penelitian studi pustaka. Teknik studi pustaka adalah teknik yang dipakai untuk mendapatkan informasi tentang android dan cara melakukan parsing ke sebuah web dari media buku, majalah, internet, dan media-media lain yang berhubungan dengan android, bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan penelitian.

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Model yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini ialah *model sekuensial* (waterfall) berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. *Analisis*

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 pemrogram.

2. *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 *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan aplikasi.

3. *Coding*

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan 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 system aplikasi tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. *Testing*

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

5. *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 LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai landasan teori, berisi teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di bahas yaitu keterkaitan dengan android, xml, dan cara parsing yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan

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.