

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman yang pesat menuntut kita diharuskan bisa menggunakan teknologi dalam segala bidang, tidak terkecuali membaca berita. Berita di era sekarang menggunakan banyak media sebagai penyampaiannya salah satunya adalah website. Integrasi berita dengan internet menjadi hal yang efisien, hanya dengan mengakses internet kita bisa membaca berita dimanapun dan dalam kondisi apapun.

Sayangnya berita yang diterima masyarakat tidak selamanya benar tanpa terkecuali berita yang beredar pada website. Penyampaian berita yang tidak tepat dapat menyebabkan penipuan, hal ini dapat mempengaruhi masyarakat untuk mengambil keputusan yang salah. Seperti kasus suatu media berita menyampaikan bahwa seroang pejabat negara melakukan korupsi yang padahal sang pejabat tidak melakukan hal tersebut, hal ini mengakibatkan pejabat tersebut dapat dipecat dari jabatan dan di kucilkan masyarakat.

Ketidakakuratan berita yang disampaikan media menyebabkan keresahan bagi masyarakat. Trueorhoax.com adalah website yang memberikan solusi masalah tersebut, trueorhoax memberikan lahan untuk meningkatkan presentasi kebenaran berita dengan cara mengambil suara terbanyak dari user. Trueorhoax.com di fokuskan membahas baik isu maupun isu yang belum terklarifikasi kebenarannya disertai dengan bukti-bukti konkrit seperti foto, video, jurnal penelitian, dll. Untuk memvalidasi kebenaran berita sendiri Trueorhoax.com menggunakan 3 tahap *physical, information, cognitive* yang telah di studi (Alberts al., 2001; Perry et1 al., 2004, Figure 1) [¹]. Untuk mengukur kearutan dari suatu bukti dari berita trueorhoax.com menggunakan prinsip *Completeness, Correctness, Accuracy* dan *Consistency* yang telah di uji oleh (Alberts et al., 2001). Dengan bukti-bukti yang

sudah terbukti keakuratannya akan berbanding lurus dengan kualitas informasi yang diberikan dan juga berdampak pada kebenaran dari suatu berita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan berita yang berkualitas kepada user?
2. Bagaimana menilai kebenaran dari argumen dan bukti yang kontributor inputkan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, didapatkan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan presentase kebenaran berita dengan cara mengumpulkan bukti-bukti berkualitas hasil dari isu baru yang di buat oleh kontributor dan dari argumen yang di sampaikan kotributor.
2. Menerapkan prinsip *Completeness, Correctness, Accuracy* dan *Consistency* pada bagian validasi kebenaran.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan dari aplikasi yang dibuat:

1. TOHO melakukan validasi isu baru secara manual bedasarkan prinsip *Completeness, Correctness, Accuracy* dan *Consistency*.
2. TOHO hanya menilai berdasarkan bukti yang dilampirkan pada isu baru apakah telah mencakup prinsip *Completeness, Correctness, Accuracy* dan *Consistency* atau tidak.
3. Isu yang diinputkan berdasarkan inputan dari kontributor
4. Editor hanya melakukan klarifikasi isu yang diinputkan oleh kontributor

5. Editor hanya menampilkan berita yang jelas sumber beritanya

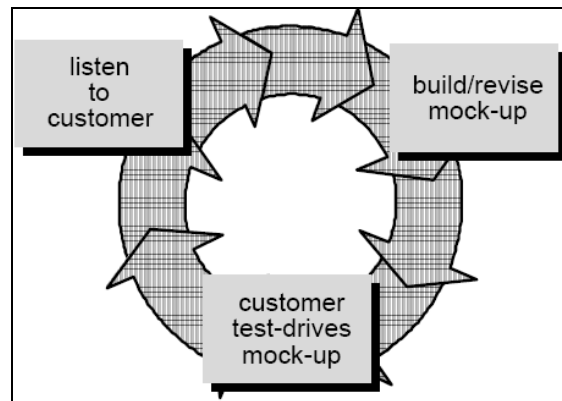
1.5 Definisi Operasional

Trueorhoax.com adalah sebuah website yang menjadi tempat pengklarifikasian isu berita yang belum terberukti kebenarannya. Aplikasi ini memberikan info isu berita beserta bukti penjelasan isu tersebut dan mengajak kontributor untuk menilai berita tersebut benar atau tidak. Pada modul editor/co-editor memberikan beberapa fitur yaitu mengelola data dari website *Trueorhoax.com* diantaranya adalah login admin, validasi isu dan argumen, kelola berita, penghitungan poin kontribusi kontributor, infografis gerator dan integrasi social. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan database MySQL (*My Structured Query Languange*).

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan website *Trueorhoax.com* adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan metode *protoype*. Metode prototype ini penggunaan membayangkan kebutuhan apa saja namun tidak secara detail baik dari segi masukan (*input*) ataupun keluaran (*output*). Sedangkan pengembang mendeskripsikan kebutuhan secara detail guna menjelaskan kepada pengguna untuk menyambungkan ketidakpahaman mengenai hal teknis pada aplikasi.

Proses dari metode *protoype* sendiri pengembangan dilakukan menjadi 3 tahap yaitu *listen to customer*, *build/revise mock-up* dan *customer test drives mock-up*.



Gambar 1-1 Pemodelan Prototype

Berikut adalah tahapan dari penerapan metode prototype pada pembuatan aplikasi Trueorhoax.com, diantaranya:

1. Listen to customer

Pada tahap ini tahapan mendengarkan pengguna dan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi. Pengembang melakukan beberapa cara salah satunya dengan menyebarkan kuesioner yang berkaitan dengan kebutuhan apa saja yang di inginkan pengguna.

2. Build / receive mock up

Setelah dilakukan analisis kebutuhan dari user pada *listen costumer* pengembang membangun aplikasi, langkah pertama yang dilakukan adalah mendesgin rancangan, membuat diagram seperti ERD (*Entity Relationship Diagram*), *use case diagram*, *flowmap diagram* dan *sequence diagram*. Setelah melalui tahap perancangan design pengembang memulai pembuatan aplikasi dengan menggunakan framework *codeigniter* dan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) serta menggunakan database menggunakan MySQL (*My Structured Query Language*).

3. Customer test drives mock-up

Pada tahap ini pengguna melakukan pengujian aplikasi mengevaluasi aplikasi. Implementasi pada tahap ini adalah pengguna menjalankan aplikasi dan mengevaluasi fitur-fitur yang tersedia.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut perancangan jadwal pengerjaan aplikasi True or Hoax (TOHO).

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Waktu Pengerjaan																														
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Listen Customer	■	■	■	■																											
Build					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Customer test																													■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■