

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media Indonesia (MI) merupakan surat harian yang diterbitkan di Jakarta dan tergabung ke dalam Media Group. Perkembangan teknologi yang maju mendorong MI untuk meningkatkan kinerjanya dalam hal penyampaian informasi berupa berita dan kebebasan pers. Sehingga hal tersebut memudahkan masyarakat dalam mencari informasi yang mereka butuhkan baik dari media cetak maupun elektronik.

Pada perusahaan tersebut terdapat *reporter* yang bertugas sebagai pencari berita serta melakukan pengiriman data berita. Pengiriman berita oleh *reporter* yang berupa foto dan teks narasi masih menggunakan sistem yang manual. *Reporter* mengumpulkan foto dan teks narasi yang sudah direkap untuk di-*edit* dan di-*publish*. Setelah itu, redaksi memberikan *form* bukti penerimaan berita kepada *reporter*. Penggunaan sistem yang masih manual ini mengharuskan *reporter* datang ke kantor untuk mengumpulkan tugasnya. Selain itu, sistem manual juga terjadi pada penjadwalan *reporter*. Penjadwalan *reporter* ditetapkan oleh redaksi melalui rapat redaksi untuk menjadwalkan tugas *reporter*. Dari hasil rapat tersebut, tugas *reporter* direkap pada kertas notulen kemudian dimasukkan ke dalam Microsoft Excel. Penggunaan sistem yang masih manual ini mengakibatkan kesulitan dalam pelaksanaan tugas *reporter* dan kesulitan dalam pencarian data berita.

Berdasarkan ulasan di atas sebagai penyedia layanan penerbitan surat kabar, Media Indonesia mulai memikirkan untuk membuat suatu produk yang dapat mempermudah proses penjadwalan dan pengiriman berita secara cepat. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang dapat membantu kinerja redaksi dalam pembuatan penjadwalan dan *reporter* dalam pengiriman berita. Aplikasi yang diusulkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja *reporter* dalam hal pengiriman berita.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari dibuatnya aplikasi ini diantaranya:

1. Bagaimana memantau kegiatan *reporter*?
2. Bagaimana redaksi memasukkan jadwal *reporter*?
3. Bagaimana *reporter* melakukan pengiriman berita ?
4. Bagaimana menampilkan laporan per-bulan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya:

1. Membangun aplikasi yang dapat memantau tugas *reporter*.
2. Menyediakan fungsi penjadwalan pada halaman redaksi.
3. Menyediakan aplikasi yang membantu pengiriman berita berupa foto dan narasi teks.
4. Menyediakan fungsi laporan kegiatan per-bulan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya:

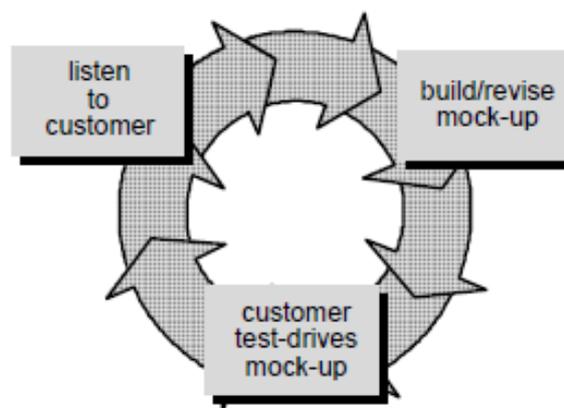
1. Aplikasi ini berbasis web dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
2. Aplikasi ini tidak menangani proses *edit* berita dan *publish*.
3. *Reporter* hanya ditugasi satu kali dalam sehari.

1.5 Definisi Operasional

Berita adalah salah satu modal utama seorang *reporter* dalam menyampaikan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan adanya aplikasi pengiriman berita dapat membantu kinerja *reporter* dalam melakukan pengiriman berita secara cepat. Sehingga *reporter* dapat melakukan tugas di luar kantor. Selain dapat melakukan pengiriman berita, aplikasi ini membantu redaksi dalam melakukan penjadwalan untuk memantau kinerja *reporter* selama bertugas di lapangan.

1.6 Metode Pengerjaan

Prototype paradigm menawarkan pendekatan yang terbaik karena terkadang klien hanya memberikan beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail *input*, proses, atau detail *output*. Di lain waktu memungkinkan untuk tim *developer* tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan *form user interface*. [1]



Gambar 1-1
Model Prototype

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan:

Pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan cara mencari informasi kepada sumber yang ahli dalam bidang *web programming* dan *reporter* sehingga dapat merumuskan kebutuhan pengguna apa saja dalam aplikasi yang akan dibangun.

2. Perancangan:

Perancangan dilakukan dengan membuat gambaran, *design* atau *mockup*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), *data flow diagram*, dan *flowmap* proses bisnis. Setelah semuanya terkumpul maka aplikasi akan dibuat.

3. *Evaluasi Prototype*:

Prototype yang telah jadi akan diujicobakan dengan menggunakan pengujian *blackbox testing* dan *user* nantinya akan memberikan hasil umpan-balik sehingga pengembangan dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada di aplikasi tersebut.