

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini memiliki kemajuan yang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mejadi salah satu tolak ukur kesuksesan suatu bidang usaha atau perusahaan dalam menjalankan roda bisnisnya. Dewasa ini media online menjadi salah satu daya tarik yang dirasa wajib dimiliki oleh setiap perusahaan. Media online bahkan sudah menjadi gaya hidup masyarakat saat ini yang mulai familiar dengan keberadaan internet. Akses yang mudah dan cepat menjadi salah satu keunggulannya.

Media *Entertainment* merupakan salah satu rumah produksi yang bersifat independen yang memfasilitasi, mempublikasi dan mempromosikan bakat – bakat yang dimiliki masyarakat, dimana bakat tersebut adalah bakat yang unik dan menarik namun jarang diketahui dan luput dari media serta pemberitaan di media lain pada umumnya. Dalam mengembangkan bidang usahanya, Media Entertainment dirasa perlu mengembangkan bidang usahanya dalam hal ini yang berkaitan dengan teknologi dan informasi agar mampu bersaing dengan media lainya yang sejenis.

Media entertainment magazine membutuhkan suatu aplikasi berbasis web yang diharapkan menjadi wadah untuk menampilkan bakat-bakat dari Rumah Produksi Media Entertainment secara exclusive. Berita yang ditampilkan dikemas dengan bentuk yang exclusive dan menarik. Adapun informasi yang diberikan dapat berupa berita, *event* , music, video maupun foto yang diharapkan dapat menjadi sarana referensi dan inspirasi bagi para pembacanya serta dapat menjadi sarana promosi bagi rumah produksi Media Entertainment dalam memperkenalkan sumber beritanya kepada masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dibangun sebuah aplikasi yg memiliki fungsionalitas yang dapat memberikan informasi berupa berita, event, foto, video

dan musik. Berdasarkan fungsionalitas di atas maka penulis mengambil judul **“APLIKASI PORTAL BERITA HIBURAN BERBASIS WEB “**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi kepada pengunjung agar mengetahui informasi dari liputan Media Entertainment secara *up to date* ?
2. Bagaimana cara membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola *content* musik video dan foto?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang didapat adalah sebagai berikut yaitu

1. Membuat suatu aplikasi berbasis web memberikan informasi kepada pengunjung agar mengetahui informasi dari liputan Media *Entertainment* secara *up to date*
2. Membuat aplikasi berbasis web yang dapat mengelola *content* musik video dan foto.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya akan menyediakan informasi berita mengenai dunia hiburan yang berada di sekitar Bandung.
2. Informasi yang disediakan berdasarkan hasil liputan pihak MEMA.
3. Aplikasi ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi

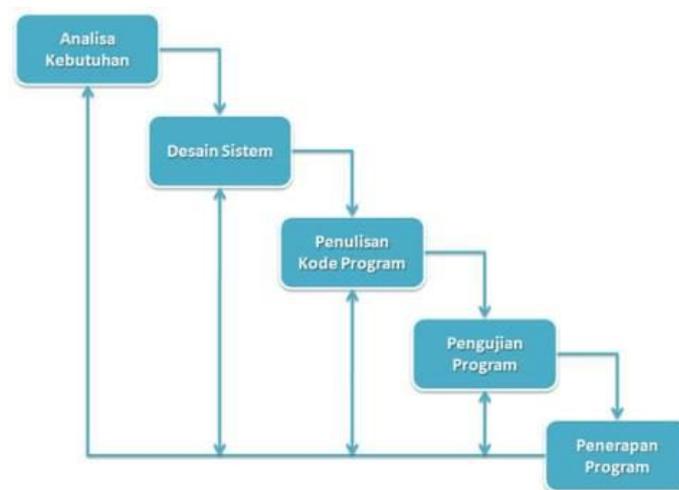
Aplikasi adalah suatu program berisi logika yang diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format tertentu untuk mendapatkan *output* yang diinginkan.

2. Web Portal

Portal web adalah [situs web](#) yang menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat sedemikian rupa mencoba menuruti selera para pengunjungnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah : metode *waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC), adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 1-1 Waterfall Proses [Pressman]

1. Analisis

Dalam tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung kepada pihak yang terkait pada Media Entertainment Magazine, dan pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan sebelumnya.

2. Desain

Setelah proses analisis, akan dilanjutkan dengan melakukan desain sistem, pada fase ini akan memberikan gambaran umum *alternative* solusi sistem berdasarkan pengumpulan data sebelumnya, yaitu melakukan analisis proses bisnis dan analisis

kebutuhan sistem yang hendak dibangun. Desain dapat berupa UML, ER, dan pengkodean.

3. Pengkodean

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

4. Pengujian

Fase ini dilakukan sebelum sistem di implementasikan guna mencari dan mengurangi *error* yang akan ditimbulkan pada sistem. Semakin baik melakukan pengujian maka akan lebih banyak *error* yang akan di ketahui sehingga sistem akan lebih baik.

5. Implementasi

Apabila semua tahap telah dilaksanakan dengan baik dan benar maka aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pihak-pihak yang terkait.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

NO	KEGIATAN	BULAN															
		APRIL				MEI				JUNI				JULI			
1	Analisis	■	■	■	■												
2	Desain					■	■	■	■								
3	Pengkodean									■	■	■	■				
4	Pengujian													■	■		
5	Implementasi															■	■
6	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

