

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan berita sangatlah penting untuk diketahui oleh masyarakat. Berita terdiri dari beberapa kategori yaitu berita selebriti, kriminal, hobi dan lain-lain. Salah satu cabang dari berita hobi adalah berita tentang dunia *video game*. Biasanya, berita-berita tersebut dapat saja dicari melalui mesin pencarian seperti *Google.com*, tapi *Google.com* biasanya menyediakan informasi jika diberikan kata kuncinya (*keyword*). Penulis melihat banyak masyarakat yang menyukai dan ingin tahu tentang *video game*, tetapi kurang tersedia layanan untuk mencari berita yang khususnya berkaitan dengan *video game*. Karena semakin pesatnya perkembangan di dunia *video game* baik dari segi teknologi maupun permainannya, maka sangatlah penting sebuah wadah berita untuk pencinta *video game* yang jumlahnya semakin lama semakin banyak.

Menjadi sangat penting bagi pencinta *video game* untuk mengetahui berita terbaru tentang *video game* yang mereka suka. Seperti yang disebutkan di atas, berita tersebut dapat saja dicari menggunakan mesin pencarian, tapi hanya memberikan informasi jika diberikan kata kunci. Masalahnya adalah pengguna sering mendapatkan berita yang sudah ketinggalan dan terkadang kurang relevan dengan kata kunci yang dimasukkan sehingga tidak sedikit orang ketinggalan berita terbaru tentang dunia *video game*.

Solusi dari permasalahan ini adalah merancang sebuah aplikasi berbasis *Android* di mana aplikasi tersebut memuat seluruh berita yang ada di dunia *video game*, seperti *video game* terbaru, *review video game*, spesifikasi yang dibutuhkan, berita tentang perancang *video game* terkenal, sejarah *video game* dan perkembangannya, mengajarkan secara sederhana bagaimana *video game* dirancang, dan kategori berita *video game* lainnya.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi berbasis *Android* yang memuat seluruh informasi dunia *video game* yang diharapkan dapat memberikan informasi *video game* yang lengkap. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka penulis mengangkat topik tentang **Aplikasi Berita dan Informasi Dunia Video Game Melalui Web Scraping Berbasis Mobile Android..**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Bagaimana mengoptimalkan pencarian tentang informasi *video game* yang lengkap tanpa harus membuka banyak situs yang berbeda?
2. Bagaimana cara menyajikan informasi dengan tampilan *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* yang dapat menarik minat pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Oleh karena bidang kajian yang luas, peneliti hanya memfokuskan diri pada variabel sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah bahasa pemrograman *Java*.
2. Aplikasi ini akan dirancang dengan menggunakan *Android Studio* sebagai *Integrated Development Environment (IDE)* untuk perancangan dan pengembangan aplikasi.
3. Berita terbaru tentang *video game*.
4. Ulasan / *Review video game*.
5. Sejarah perkembangan *video game* dari awal sampai zaman modern.
6. Analisis *franchise video game* yang tingkat penjualan dan peringkat ulasannya tinggi, misalnya *franchise Final Fantasy*.
7. Spesifikasi minimum yang dibutuhkan untuk memainkan *video game* yang diinginkan, khususnya untuk *video game* yang berbasis PC.
8. Biografi perancang *video game* terkenal.
9. Berita yang dimuat di aplikasi ini hanya dibatasi untuk *video game* berbasis PC dan konsol (*PlayStation, XBOX* dan *Nintendo*).
10. Situs berita *video game* yang akan digunakan sebagai sumber berita adalah *GameZone, Gamespot, PCGamer* dan *Game Informer*.
11. Situs yang akan digunakan sebagai sumber *review video game* adalah *IGN, Gamesradar, Game Informer, Polygon* dan *Gamespot*.
12. Situs yang akan digunakan sebagai sumber untuk informasi spesifikasi minimum untuk *video game* berbasis PC adalah *gamesystemrequirement.com*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengoptimalkan pemberian informasi dan berita kepada pengguna melalui satu aplikasi saja.
2. Untuk menyajikan informasi kepada pengguna dengan tampilan yang kaya informasi namun minimalis dan interaktif agar pengguna tidak bosan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah memberikan sarana bagi para pecinta *video game* tentang informasi dunia *video game* secara menyeluruh selain berita rilis dan ulasan *video game* terbaru dalam satu wadah yang dapat diakses secara luas.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan yang dilakukan adalah dengan menggunakan jurnal yang akan menjadi landasan bagaimana pengambilan data dilakukan. Jurnal-jurnal tersebut akan tercantum pada bagian tinjauan pustaka.

2. *Sampling*

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *sampling* yaitu dengan menggunakan *Line Today* sebagai inspirasi bagaimana aplikasi akan bekerja. Pengumpulan data berita dan lain-lainnya dilakukan dengan menggunakan teknik *web scraping*.

1.6 Tinjauan Pustaka

Sebelumnya, terdapat banyak penelitian yang dilakukan mengenai penanganan pemberian berita. sehingga dalam upaya pengembangan aplikasi berita khusus *video game* ini, dilakukan studi pustaka sebagai salah satu alat dari penerapan metode penelitian. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode

yang pernah dilakukan, meneruskan penelitian sebelumnya, serta mengetahui orang lain yang spesialisasi dan area penelitiannya sama dibidang ini. Beberapa tinjauan pustaka tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Paul Agustinus, Agustinus Noertjahyana, Justinus Andjarwirawan dari Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra. Penelitian ini berisikan cara pengambilan atau grab data menggunakan *JSON*, *mySQL* dan *RSS* untuk *Android* yang bertujuan untuk memberikan informasi resep makanan melalui fungsi pencarian.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Bambang Yuwono, Heriyanto, Tantra Nurhuda dari Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Yogyakarta. Penelitian ini berisikan tentang pembangunan aplikasi menggunakan metodologi *GRAPPLE*, *mySQL* dan *RSS* untuk *Android* yang bertujuan untuk memberikan informasi berita harian lokal.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematikan penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, teknik pengumpulan data, tinjauan pustaka dan sistematikan penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang kajian teori, kerangka konsep dan hipotesis.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisa, metode penelitan dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang kebutuhan perangkat lunak dan implementasinya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang ringkasan dari hasil-hasil yang didapat, pemecahan masalah dan saran yang mungkin bisa menjadi penelitian lanjutan untuk masa yang akan datang.