

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Informasi Berita

Media informasi sangatlah penting di era saat ini, karena mereka memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi, bertukar pikiran, dan berinteraksi satu sama lain [2]. Berita adalah salah satu jenis media informasi, berita merupakan suatu laporan cepat tentang peristiwa atau kejadian fakta, dan kesibukan manusia yang semakin meningkat setiap harinya menghasilkan suatu kebutuhan baru bagi para pencari informasi. Informasi yang akurat dan terkini akan menjadi lebih bernilai jika jurnalis dapat menyertakan media gambar atau video suatu peristiwa dan dibagikan kepada pembaca yang lebih luas [6].

Berita adalah laporan atau keterangan tentang suatu peristiwa yang baru terjadi [3]. Berita merupakan sebuah fakta menarik atau penting yang biasanya dibagikan kepada masyarakat melalui sebuah media. Akan tetapi, tidak semua fakta yang ada bisa dijadikan sebuah informasi berita. Awalnya sebuah informasi berita hanya dapat dibaca dan diakses melalui media cetak seperti koran, namun seiring perkembangan teknologi membuat informasi berita dapat diakses melalui media online pada internet dan dapat diakses dengan mudah [7].

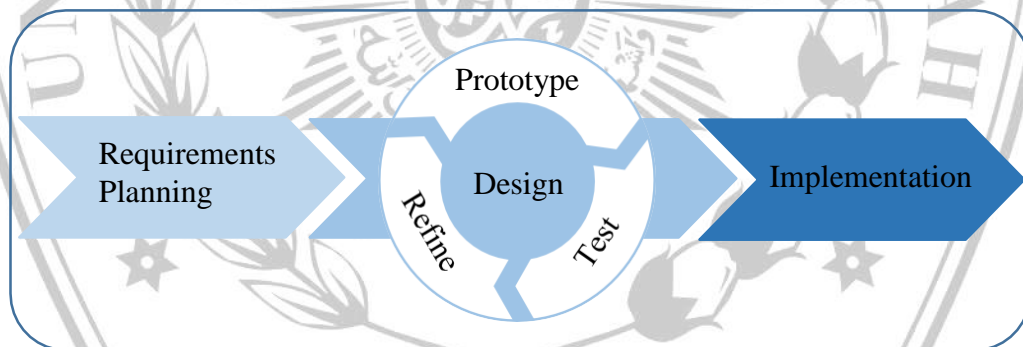
2.2 Aplikasi Mobile

Perangkat mobile atau smartphone adalah perangkat elektronik portabel yang memiliki kemampuan komputasi, konektivitas internet, dan kemampuan untuk menjalankan berbagai aplikasi. Pada awalnya, smartphone hanya dapat melakukan dan menerima panggilan serta mengirimkan dan menerima pesan teks, yang lebih dikenal sebagai layanan pesan pendek [5]. Smartphone sekarang telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat luas, kemampuannya yang beragam membuat smartphone menjadi alat yang sangat fleksibel dan berguna dalam berbagai konteks, baik untuk hiburan, produktivitas, komunikasi, atau bahkan untuk pemantau kesehatan [13]. Kini, mengikuti perkembangan penggunaan smartphone di Indonesia, masyarakat menganggap media komunikasi mobile sebagai kebutuhan yang sangat penting dalam

kehidupan sehari-hari [6].

Aplikasi seluler, juga dikenal sebagai aplikasi mobile adalah sebuah software atau perangkat lunak yang dimaksudkan untuk digunakan pada perangkat mobile seperti tablet dan smartphone. Aplikasi mobile ini memiliki berbagai fungsi serta tujuan, dan telah menjadi bagian penting dari rutinitas kehidupan masyarakat sehari-hari. Aplikasi yang dapat diunduh juga disebut sebagai aplikasi mobile dan memiliki fitur yang meningkatkan kemampuan perangkat mobile [9]. Aplikasi mobile telah mengubah cara masyarakat bekerja, bersenang-senang, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Dimana aplikasi mobile memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan dan gaya hidup modern, serta terus berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan kebutuhan pengguna [14]. Masyarakat dapat mengunduh aplikasi mobile yang mereka inginkan melalui situs seperti Google Playstore untuk android dan Appstore untuk ios, atau situs lain yang menawarkan berbagai aplikasi untuk diunduh [10].

2.3 Rapid Application Development (RAD)



Gambar 2.1 Bagan *Rapid Application Development (RAD)*

Pada Gambar 2.1 ditampilkan bagan metode *Rapid Application development (RAD)* yang merupakan salah satu metode perancangan aplikasi. Dalam perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan sebuah metode yang nantinya digunakan sebagai acuan pengembangan. Ada banyak sekali metode perancangan aplikasi yang ada seperti *Waterfall*, *Agile*, *Circular*, *RAD*, dan lain-lain. *RAD* atau *Rapid Application Development* adalah sebuah metode perancangan aplikasi yang dapat dipakai untuk

pengembangan sebuah sistem informasi. Metode baru untuk mengatasi kelemahan pada metode sebelumnya (waterfall) adalah Rapid Application Development (RAD), dimana RAD menggabungkan antara teknik khusus dan *Computer Tools* untuk mempercepat tahap analisis, desain, dan implementasi, sehingga pengguna dapat memeriksa komponen penting sistem [15]. Metode ini menerapkan pada proses pengembangan aplikasi dengan berdasarkan pembuatan kerangka prototype, iterasi, dan feedback dari pengguna yang dilakukan secara berulang [16].

Salah satu kelebihan metode Rapid Application Development (RAD) yaitu pengembangan sistem yang cepat dan tidak membutuhkan banyak waktu sehingga cocok untuk aplikasi yang memiliki kebutuhan yang berubah-ubah setiap waktunya. Metode ini menekankan siklus pengembangan yang cepat dengan hasil berkualitas tinggi dibandingkan dengan metode pengembangan lainnya [17]. Sehingga, meskipun pengembangan dengan metode ini dapat terbilang lebih cepat dari pada metode lainnya, namun hasil yang didapatkan tetap berkualitas tinggi. Pada metode RAD, ada tiga tahapan yang melibatkan penganalisis dan pengguna yaitu dalam tahap perancangan, desain, dan implementasi [15]. Dibawah ini kami jabarkan langkah-langkahnya :

2.3.1 Requirements Planning

Requirements planning atau perencanaan kebutuhan merupakan tahap pertama dimana di tahapan ini akan dikumpulkan kebutuhan aplikasi yang akan digunakan. Selain pengumpulan data, pengumpulan kebutuhan yang mencakup fitur dari aplikasi juga akan dikumpulkan pada tahap ini dengan cara melakukan observasi dan diskusi bersama stakeholder terkait. Pengumpulan kebutuhan juga mencakup kebutuhan non-fungsional dan fungsional [18]. Kebutuhan fungsional adalah komponen yang diperlukan dan perlu ada pada aplikasi dikarenakan dibutuhkan oleh pengguna. Sedangkan kebutuhan non-fungsional adalah komponen yang ada, namun tidak berperan penting pada aplikasi. Setelah data dan kebutuhan telah didapatkan kemudian pengumpulan kebutuhan desain yang diminta dan cocok untuk stakeholder terkait.

2.3.2 Design

Tahap yang kedua pada metode Rapid Application Development (RAD) yaitu tahap desain yang dimana pada tahap ini memiliki beberapa sub-tahap, dibawah ini diuraikan sub-tahap yang ada pada tahap desain :

2.3.2.1 Prototype

Di tahap prototype, pengembang akan melakukan proses pembuatan desain aplikasi, proses prototype ini memiliki perancangan antarmuka atau tampilan dari aplikasi menggunakan software perancang aplikasi. Prototyping tampilan aplikasi ini dibuat berdasarkan kebutuhan yang ada dan sesuai dengan stackholder.

2.3.2.2 Test

Setelah proses prototype selesai, kemudian dilakukan konsultasi kepada stackholder terkait. Langkah ini dilakukan bertujuan agar stackholder dapat melakukan diskusi dengan pengembang mengenai fitur dan tampilan aplikasi,

2.3.2.3 Refine

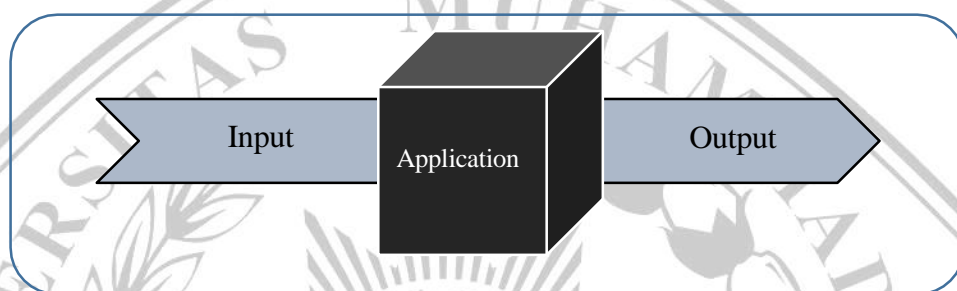
Proses ini merupakan proses perbaikan terhadap prototype hasil konsultasi dan diskusi bersama stackholder terkait. Proses ini dilakukan hanya jika terdapat perbaikan atau perubahan yang diperlukan setelah melakukan konsultasi bersama stackholder. Jika tidak terdapat perbaikan ataupun perubahan, maka proses ini bisa dilewati dan berlanjut ke tahap selanjutnya.

Tahap desain ini akan terus berlanjut hingga stackholder sebagai calon pengguna aplikasi menyetujui perancangan aplikasi. Pengguna akan menanggapi prototype yang telah dibuat dan developer akan melakukan perbaikan rancangan berdasarkan tanggapan dan koreksi dari pengguna [19]. Tahap desain ini penting bagi pihak stackholder agar bisa mengetahui bayangan model aplikasi yang akan dibuat. Selain itu, tahap ini juga memiliki manfaat bagi perancang aplikasi yaitu memudahkan pengembangannya kedalam implementasi dikarenakan sudah memiliki gambaran aplikasi.

2.3.3 Implementation

Tahap terakhir pada metode ini yaitu tahap implementasi dimana di tahap ini pengembang akan melakukan pembuatan aplikasi berdasarkan rancangan desain yang telah dibuat sebelumnya yaitu dengan penulisan kode aplikasi pada code editor. Dibuatnya aplikasi yang dapat mengikuti instruksi dan menghasilkan output sesuai dengan kebutuhan pengguna adalah indikator keberhasilan tahap ini [20].

2.4 Black-Box Testing



Gambar 2.2 Bagan *Black-Box Testing*

Pada Gambar 2.2 ditampilkan bagan dari salah satu metode pengujian aplikasi yaitu metode Black-box Testing. Setelah perancangan aplikasi selesai dilakukan, kemudian dilakukan pengujian pada aplikasi. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi fitur-fitur aplikasi yang telah dirancang dan akan digunakan oleh stakeholder. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi telah dibangun berjalan dengan baik dan sesuai harapan [21]. Pengujian Black-box adalah sebuah metode pengujian aplikasi yang mengutamakan pada pengujian fungsional. Pengujian fungsional yang dilakukan seperti mengambil contoh dari input dan output yang ada dan diuji setelahnya [22]. Pengujian *Black-Box* bertujuan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem atau aplikasi telah bekerja sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan sebelumnya [15]. Metode ini memungkinkan pengujian untuk berkonsentrasi pada fitur utama aplikasi dan tidak membutuhkan pemeriksaan sistem secara keseluruhan. Metode Black-Box sangat mudah untuk diuji karena tidak melibatkan kode sistem dan hanya memerlukan penyesuaian tahap skenario atau hipotesis untuk menentukan apakah hasil uji sesuai dengan harapan atau tidak [11].