

Sistem Informasi Portal Berita Kota Palembang Berbasis *Website*

Kelvin Asrilyansyah¹⁾, Linda Atika²⁾

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Jalan Jenderal A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan 30265

e-mail: * kelvinasrilyansyah@gmail.com linda.atika@binadarma.ac.id

Abstark

Sistem Informasi Portal Berita Kriminal Kota Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mencari dan membaca sebuah berita yang berfokus dalam satu berita. Sistem ini dibuat berbeda dari portal berita yang ada di LamanQu.id agar para pembaca lebih mudah mencari sebuah berita, dimana portal berita yang ada di LamanQu.id tidak berfokus dalam satu berita. Meningkatkan pemanfaatan website dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan sistem portal berita online. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode Waterfall yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan dukungan. Sedangkan dalam proses pengumpulan data beberapa metode yang dilakukan adalah wawancara observasi dan Studi Pustaka.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Portal Berita, Kriminal Kota Palembang, Waterfall

Abstarct

Information System for Criminal News Portal of Palembang City. This study aims to make it easier for people to find and read a news story that focuses on one news. This system is made different from the news portal on LamanQu.id so that it is easier for readers to find a news story, where the news portal on LamanQu.id does not focus on one news. increasing the use of websites in daily life and developing an online news portal system. The method used in the development of this system is the Waterfall method which starts from the analysis, design, coding, testing and support stages. Meanwhile, in the process of collecting data, several methods were used, namely observation interviews and library studies.

Keywords: *Information System, News Portal, Criminal City of Palembang, Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Oleh karena itu semakin banyak muncul ide-ide baru dalam dunia teknologi informasi. Tak dapat dipungkiri bahwa banyak pula orang-orang yang terjun ke dalam dunia teknologi informasi karena dalam segi kehidupan masyarakat pasti akan terlibat akan adanya komunikasi dan informasi. Misalnya saja dalam informasi berita. Masyarakat yang haus akan informasi tentunya setiap saat membutuhkan media untuk bisa mengakses berita yang diinginkan. [1]

Kebutuhan informasi semakin mudah didapatkan dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu atas dasar itulah yang mendorong pembuatan website portal berita ini. Dengan adanya website portal berita maka masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita-berita terbaru setiap saat. Semakin canggihnya teknologi berita juga tidak hanya disajikan dengan teks akan tetapi dapat disajikan melalui video. Website portal berita ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Berdasarkan latar belakang ini maka teretuslah ide untuk memilih judul “Sistem Informasi Portal Berita Kota Palembang berbasis *Website*. [2]

Lingkungan dalam permasalahan disini yaitu terletak pada pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat media informasi untuk portal berita kriminal di Kota Palembang dengan

memanfaatkan website. Informasi dari berita tersebut akan di input dalam sistem untuk dijadikan informasi dalam proses pemberitaan ke masyarakat. Saat ini masih banyak media massa yang tidak memanfaatkan teknologi untuk menyebarkan beritanya, yang dimana teknologi sendiri sudah berkembang dengan sangat pesat, tujuan kami disini ingin membuat website sekaligus memperkenalkan ke masyarakat luas supaya memanfaatkan teknologi dalam keseharian mereka.[3]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

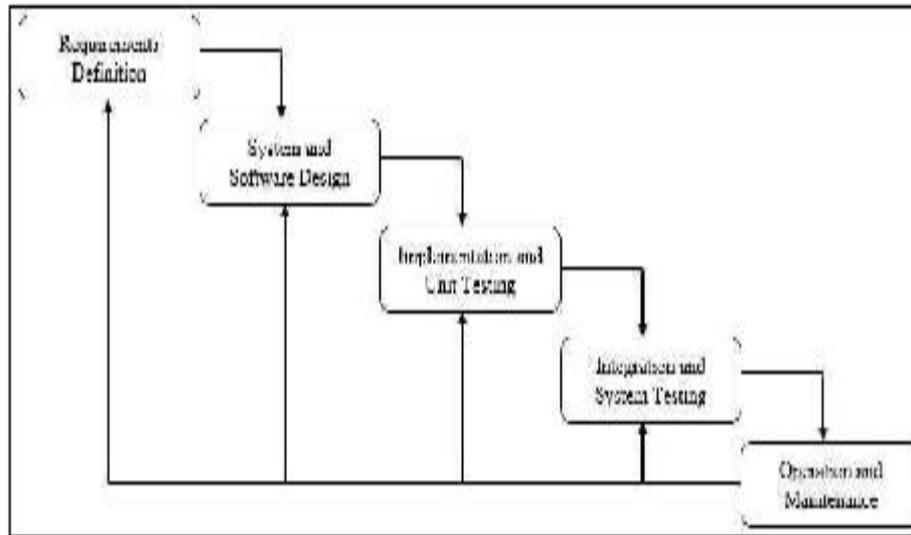
Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Wawancara (Interview)
Untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan metode tanya jawab dengan bagian kurikulum dan staf tata usaha mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan kehadiran siswa.
2. Pengamatan (Observation)
Melakukan pengamatan-pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Hasil dari pengamatan di tersebut langsung dapat diketahui kesalahan atau proses dan kegiatan tersebut.
3. Studi Pustaka
Studi kepustakaan melalui literatur atau referensi-referensi buku, jurnal, berita dan artikel yang berhubungan dengan penelitian ini baik dari perpustakaan maupun internet.

1.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Pembangunan system secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/Langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle(SDLC). Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.

Urutan dalam metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, Analisa, desain dan implementasi pada system. Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan system lalu menuju ke tahap anlisis, desain, coding, testing/verification dan maintenance. Langkah demi Langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut *Waterfall* (Air Terjun). [4] menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode *Waterfall*, yakni *Requirements Analysis and Definition, Sytem and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing*, dan *Operational and Maintenance*.

Gambar 1. Metode *Waterfall*

Terdapat lima tahapan yang harus dikerjakan pada metode *waterfall* yaitu,

1. *Requirement Analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

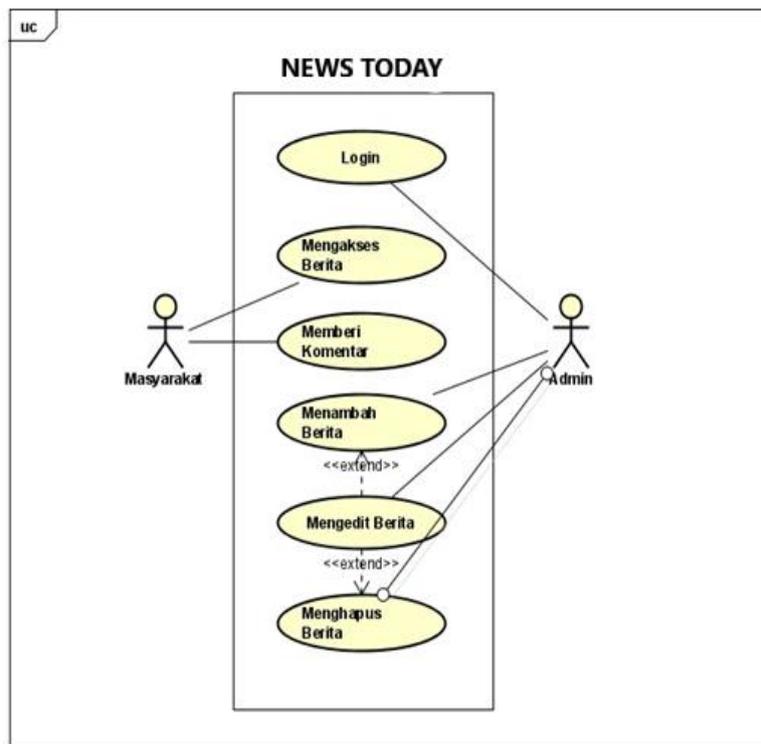
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisa kebutuhan pada bagian sebelumnya, maka pada tahapan ini mulai dibuat perancangan dari sistem yang akan dikembangkan mulai dari gambaran secara umum sistem, gambaran proses dan hasil akhir dari sistem. Untuk membuat perancangan tersebut, penulis memakai Unified Modeling Language (UML), yang dijelaskan dengan lebih rinci sebagai berikut:

1. Use case Diagram.

Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Berikut merupakan beberapa tujuan Use Case :

- 1) Untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan Domain Expert dan juga End User
- 2) Memberikan kepastian pemahaman yang pas, tentang Requirement atau juga kebutuhan sebuah sistem.
- 3) Dapat digunakan untuk mengidentifikasi, siapa yang sedang berinteraksi dengan sistem, dan juga apa yang harus dilakukan untuk sistem tersebut.
- 4) Diagram Use Case dibawah ini terdapat 2 aktor yaitu Admin dan pembeli.
Adapun Usecase diagram pada aplikasi portal berita di Kota Palembang pada gambar berikut :

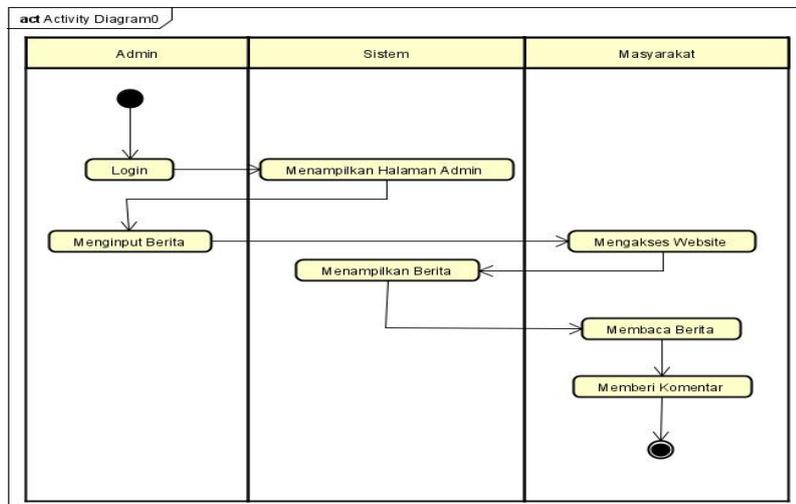


Gambar 2. Use Case Diagram

Dari prioritas kebutuhan sistem tersebut di atas dapat digambarkan berupa diagram use case seperti Gambar 2. Aktor yang berperan dalam Aplikasi Portal Berita Kota Palembang ini terdiri dari Admin dan Masyarakat.

2. Activity Diagram

Diagram ini sangat mirip dengan flowchart karena memodelkan workflow dari suatu aktifitas lainnya atau dari aktifitas ke status”.



Gambar 3. Activity Diagram

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, hasil akhir dari semua kegiatan dan tahapan-tahapan pengembangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya, penulis melakukan penerjemahan desain dan kebutuhan sistem ke dalam bentuk program.

1. Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

Halaman *login* pelanggan ini merupakan tampilan halaman pengguna dari sistem ini. *Login* ini awal dari tampilan halaman menu utama yang akan menampilkan *username* dan *password*, yang tertara pada gambar diatas.

2. Halaman Utama Portal Berita



Gambar 5. Halaman utama Portal Berita

Halaman utama pada aplikasi portal berita newstoday Palembang yang tertara pada gambar diatas yang dimana pengguna dapat melihat semua update nya berita melalui aplikasi newstoday Palembang tersebut.

3. Halaman Tambah Komentar



Gambar 6. Halaman Tambah Komentar

Pada halaman tambah komentar yang dimana Ketika pengguna ingin melakukan komentar pada berita di newstoday tersebut terlebih dahulu harus melakukan login dengan mengisi username serta kode pengguna di aplikasi tersebut. yang tertara pada gambar diatas.

4. Halaman Login Admin



Gambar 7. Halaman Login Admi

Halaman *login admin* ini merupakan tampilan halaman pengguna dari sistem ini. *Login* ini awal dari tampilan halaman menu utama yang akan menampilkan *username* dan *password*.

5. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Admin

Pada laman *dashboard admin* merupakan tampilan menu utama untuk admin ketika sistem dijalankan, pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat dipilih untuk keperluan *admin* mulai dari filter menu berita, featured, kategori, komentar, edit profil, user serta group.

6. Halaman Tambah Berita



Gambar.9 Halaman Tambah Berita

Pada halaman tambah berita pada aplikasi newstoday yang dimana admin dapat menambahkan data berita baru mulai dari memasukkan id berita, judul berita, isi berita, pengarang berita, kategori berita, status publish berita, serta admin dapat menambahkan foto berita pada filter menu tersebut.

7. Halaman Tambah Featured Admin

Adapun halaman tambah featured *admin* pada aplikasi portal berita newstoday terdapat pada gambar dibawah ini.



ambar 10. Halaman Tambah Featured Admin

8. Halaman Data Kategori



Gambar 11. Halaman Data Kategori

Pada halaman admin data kategori admin pada aplikasi newstoday yang dimana admin dapat menambahkan data kategori tersebut, serta ada aksi admin dapat mengelola data kategori pada aplikasi tersebut.

9. Halaman Tambah Kategori Berita

Gambar 12. Halaman Tambah Kategori Berita

Pada halaman tambah kategori berita dimana admin dapat menambahkan setiap kategori berita mulai dari mengisi id kategori serta judul kategori tersebut.

10. Halaman Data Komentar



Gambar 13. Halaman Data Komentar

Pada halaman data komentar pada aplikasi portal berita newstoday yang dimana admin dapat memverifikasi kometar dari pengguna yang telah melakukan komentar di setiap berita mulai dari isi komentar, judul berita, tanggal upload komentar, serta pengguna yang memverifikasi pada aplikasi tersebut.

11. Halaman Edit Data User



Gambar 14. Edit Data User

Pada halaman edit data user yang dimana admin dapat melakukan edit data user mulai dari mengisi nama lengkap pengguna, username pengguna, email pengguna, no.hp pengguna, alamat pengguna, tipe pengguna serta konfirmasi kode pengguna pada aplikasi tersebut.

12. Halaman Utama Penulis

Pada laman *dashboard* penulis merupakan tampilan menu utama untuk penulis ketika sistem dijalankan, pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat dipilih untuk keperluan penulis mulai dari filter menu berita, featured, kategori, komentar, edit profil, user serta group.



Gambar 14. Halaman Utama Penulis

4. KESIMPULAN

Dilihat dari pembahasan serta evaluasi di bab yang sebelumnya, maka dapat disimpulkan, yaitu Menghasilkan Aplikasi Portal Berita Newstoday Palembang dengan menggunakan metode *Waterfall*, bahasa pemrograman *php* dan basis data *MySQL* sehingga sistem yang dihasilkan sebuah berita yang akurat dan membantu para masyarakat dalam mencari berita sehari-hari.

5. SARAN

Dengan evaluasi yang lebih lanjut terhadap *website* yang telah dibangun, didapatkan saran untuk pengembangan berikutnya yaitu, Saran yang dapat kami sampaikan agar aplikasi ini dapat dikembangkan dan ditingkatkan lebih baik lagi dengan memanfaatkan teknologi terbarukan di bidang teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gupron, G. (2020). ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN MELALUI E-SERVICE QUALITY TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DARING DI APLIKASI BUKALAPAN.COM (Studi Pada Mahasiswa Universitas Batanghari Jambi). *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 1(1), 337–348.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i1.267>
- [2] Barus, E. E. (2020). *Analisis Kualitas Website Tribunnews.com Menggunakan Metode Webqual dan Importance Performance Analysis*. 9.
- [3] Hendriadi, A. A., & Maulana, S. (n.d.). *Deteksi Kesalahan Eksekusi Perangkat Lunak Berbasis Sistem Operasi Windows Dengan Metode Knowledge Acquisition*. 14.
- [4] Sommerville, Ian. "Metode Waterfall| Metode Pengembangan Sistem Waterfall Menurut Sommerville." (2011).