

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sedang berkembang dengan amat pesat sehingga orang berlomba-lomba untuk mendapatkan informasi lebih cepat daripada yang lainnya, baik itu untuk konsumsi pribadi maupun untuk diolah kembali dan dijadikan konsumsi publik seperti yang dilakukan oleh kantor berita maupun media massa lainnya.

Informasi menjadi sesuatu yang amat menentukan dalam pengambilan keputusan, sebagai contoh, para pelaku bisnis mengandalkan informasi dalam mencari lahan yang tepat untuk melakukan investasi yang menguntungkan bagi mereka. Selain para pelaku bisnis, masih banyak juga profesi lain yang mengandalkan informasi sebagai ujung tombak mereka dalam pengambilan keputusan.

Namun informasi bukan hanya diperuntukan bagi para pelaku bisnis dan professional saja, masyarakat luas juga membutuhkan informasi dalam keseharian mereka, baik itu dalam bidang ekonomi, pemerintahan, kesehatan, bahkan sampai bidang olahraga dan seni.

Dengan semakin berkembangnya kemajuan di bidang teknologi informasi, sarana penyampaian informasi pun semakin berkembang dan semakin banyak, salah satu sarana tersebut adalah *internet*. Saat ini jumlah pengguna fasilitas *internet* semakin banyak, informasi yang bisa didapatkan dari *internet* pun sangat banyak jumlah dan sumbernya. Pencarian informasi melalui *internet* dapat memungkinkan penggunanya menyampaikan kembali informasi yang didapat melalui surat elektronik atau yang lebih dikenal dengan *email* tanpa harus mengetik ulang informasi tersebut, hal ini menjadi salah satu keunggulan *internet* sebagai sarana pencarian informasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya mendapatkan informasi secara efisien melalui *internet* sebagai salah satu penyedia informasi.
2. Bagaimana caranya mendapatkan *update* terbaru dari informasi tertentu yang kita butuhkan.
3. Bagaimana caranya mendapatkan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber hampir secara bersamaan.
4. Bagaimana caranya melakukan penyaringan terhadap informasi yang kita perlukan.
5. Bagaimana caranya menyampaikan informasi yang didapatkan kepada orang lain.

## 1.3 Tujuan

Dari perumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka akan dibuat sebuah aplikasi yang dapat membantu penggunaanya dalam mendapatkan informasi dari *internet* dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi melalui *internet* dengan menggunakan fasilitas RSS (*Really Symple Syndication*).
2. Mendapatkan update terbaru dengan membuat jadwal *automatic update* pada setiap sumber informasi yang diinginkan.
3. Mendapatkan informasi dalam waktu yang hampir bersamaan dengan membuat fungsi yang dapat menarik informasi dari setiap sumber informasi yang dijadikan acuan.
4. Melakukan penyaringan terhadap informasi dengan membuat fungsi yang menyaring daftar kata-kata apa saja yang harus ditampilkan dan tidak boleh ditampilkan pada hasil pencarian.
5. Menyampaikan informasi yang didapatkan kepada orang lain dengan menggunakan bantuan *email*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang dimiliki oleh aplikasi ini antara lain adalah:

1. Aplikasi ini memerlukan komputer atau laptop yang memiliki koneksi *internet*.
2. Pengguna aplikasi ini harus memiliki sebuah alamat *email* untuk dapat mengirimkan informasi melalui *email*.
3. Pengguna aplikasi ini harus memiliki sebuah alamat *email* untuk dapat menggunakan fitur *email reader*.
4. Aplikasi ini dibuat untuk dioperasikan pada sistem operasi Windows XP atau versi yang lebih baru.

#### **1.5 Sistematika Pembahasan**

BAB I Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, batasan masalah dan sistematika pembahasan..

BAB II Landasan Teori

Membahas tentang berbagai landasan teori yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi.

BAB III Analisis Dan Desain

Membahas tentang analisa permasalahan yang ada dan solusi yang dapat dibuat untuk menyelesaikan masalah yang tersebut.

BAB IV Pengembangan Perangkat Lunak

Membahas pengembangan perangkat lunak dan implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisa yang didapatkan pada bab 3.

BAB V Testing Dan Evaluasi Sistem

Membahas obyek pengujian dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi untuk menguji kestabilan dan fungsionalitas aplikasi.

## BAB VI Kesimpulan Dan Saran

Membahas kesimpulan dan saran yang telah didapat dalam pengerjaan aplikasi.