

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencurahkan isi pikiran atau perasaan, dengan tulisan seseorang mampu menyampaikan maksud dan tujuan tertentu. Disamping itu, kegiatan tulis menulis akan erat kaitannya dengan membaca, karena kemampuan membaca akan mempengaruhi daya keterampilan sedari gaya tulisan atau bahasa yang akan dituangkan kedalam suatu karya. Terlebih, keterampilan menulis dan membaca merupakan hal yang wajib dimiliki oleh pelajar sekolah menengah.

Dalam studi kasus data dari UNESCO menyebutkan Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Selengkapnya minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001% artinya dari 1,000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca [1]. Begitu juga dengan menulis, banyak faktor yang menyebabkan kemalasan ini diantaranya yaitu banyaknya tugas dari sekolah, terlalu sibuk bermain, dan karena adanya teknologi canggih sekarang ini.

Dalam polemik yang tidak kunjung selesai mengenai berakhirnya masa pandemi ini, sebagai pelajar seharusnya tidak menyalahkan keadaan, yang artinya sebisa mungkin beradaptasi untuk selalu tetap berkarya dan berkreasi dengan memaksimalkan alat atau media yang ada. Dengan begitu akan meningkatkan tingkat produktivitas serta keterampilan olah daya berpikir seseorang.

Terlebih ketika mengingat di era modern yang sudah maju dalam digitalisasi, seorang pelajar mampu berkarya menggunakan gawai yang canggih untuk mengoperasikannya dan memulai untuk berkreaitivitas dengan membuat tulisan ataupun dengan media lainnya seperti melalui suara dengan cara merekamnya dan diolah sedemikian rupa juga memikirkan esensi yang mendidik, oleh karenanya berkarya bisa kapan saja dan dimana saja. Namun, selanjutnya terdapat

keterbatasan wadah yang digunakan sebagai tempat penerbitan agar nantinya semua orang dapat melihat dan menikmati suatu karya dari yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil survei kepada pelajar sekolah menengah (SMP dan SMA) sebanyak 32 responden banyak yang merasa kesulitan mempublikasi karya tulis dan *podcast* yang mereka buat. Selain itu responden banyak yang belum pernah mempublikasi karya mereka secara digital tetapi mereka pernah membaca karya tulis dan mendengarkan *podcast* secara digital.

Dengan berdasarkan permasalahan situasi dan kondisi tersebut, Penulis akan menuangkan ide untuk membuat wadah tempat berkarya bagi pelajar sekolah menengah dengan proyek akhir berjudul “Aplikasi Publikasi Karya Tulis dan *Podcast* untuk Pelajar Sekolah Menengah berbasis Web” untuk memfasilitasi pelajar mempublikasi karya tulis dan suara seperti *podcast* serta memberikan edukasi kepada pelajar dengan adanya artikel-artikel yang dapat membantu pembuatan karya tersebut serta meningkatkan literasi baca, tulis, berbicara, dan mendengar. Aplikasi ini memiliki dua modul yaitu admin dan pengguna. Dengan demikian penulis mengerjakan modul pengguna dan dibuku ini hanya membahas tentang modul pengguna saja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memfasilitasi pelajar sekolah menengah untuk mempublikasi karya tulis dan *podcast*?
2. Bagaimana cara memfasilitasi pelajar sekolah menengah untuk belajar membuat karya tulis dan *podcast*?
3. Bagaimana cara memfasilitasi para pelajar sekolah menengah dalam literasi membaca, menulis, mendengar, dan berbicara?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi berbasis web yang dapat memfasilitasi pelajar sekolah menengah untuk publikasi karya tulis dan *podcast* secara daring.
2. Membangun aplikasi berbasis web yang berisi artikel-artikel edukasi pembuatan karya tulis dan *podcast* secara daring.
3. Membangun aplikasi berbasis web yang berisi karya tulis, publikasi karya tulis, *podcast*, dan publikasi *podcast* untuk pelajar sekolah menengah secara daring.

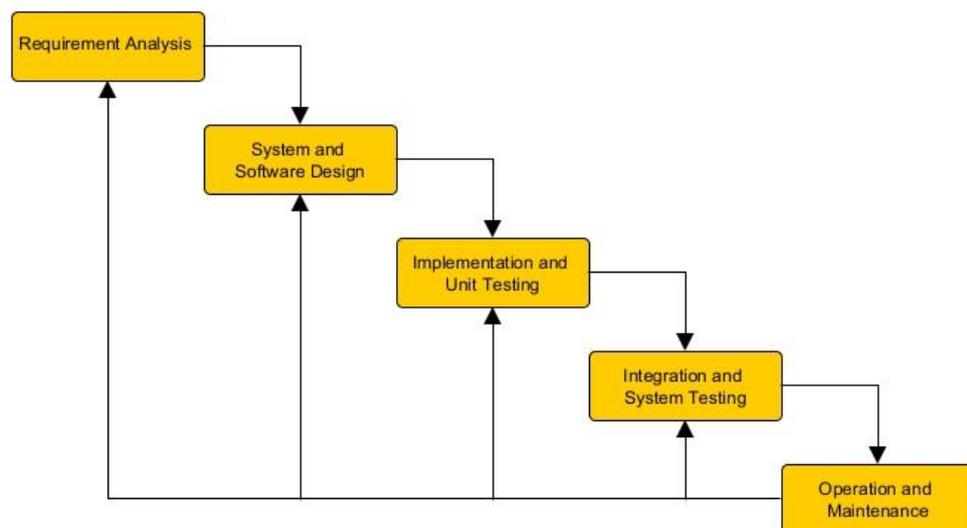
### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah dalam proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis *website*.
2. Hanya admin yang dapat mengunggah karya tulis dan *podcast* di halaman web.
3. Pengguna aplikasi ini hanya pelajar sekolah menengah SMP dan SMA.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk membangun Proyek Akhir ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu model *Waterfall*. Berikut tahapan-tahapan model *Waterfall*:



Gambar 1-1 Model Waterfall

### 1. Requirement Analysis

Melakukan Analisa kebutuhan sistem dan definisi persyaratan layanan, kendala dan tujuan sistem. Dengan cara menyebarkan kuesioner ke pengguna sistem untuk mengetahui kebutuhan pengguna kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

### 2. System and Software Design

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna maka ditahap ini diimplementasikan pada desain pengembangan seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Diantaranya seperti *Business Process Modeling Notation (BPMN)*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

### 3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul lalu akan digabungkan ke tahap berikutnya. Di tahap ini juga dilakukan unit testing terhadap fungsionalitas yang telah dibuat di modul tersebut. Program perangkat lunak menggunakan *Framework CodeIgniter* dan *Database MySQL* dengan Bahasa pemrograman PHP.

### 4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini unit program terintegrasi dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah terpenuhi untuk meminimalisir kesalahan sistem. Pengujian aplikasi ini menggunakan *Blackbox Testing*.

### 5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap ini perangkat lunak sudah dioperasikan ke pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan dilakukan jika terjadi kesalahan yang tidak teridentifikasi pada tahap sebelumnya [2].

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir:

**Table 1-1 Jadwal Pengerjaan**

Rencana Pengerjaan	Pekan Perkuliahan																																							
	Sep-21				Oct-21				Nov-21				Dec-21				Jan-22				Feb-22				Mar-22				Apr-22				May-22				Jun-22			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Analysis</i>	■	■	■	■	■	■	■	■																																
<i>Design</i>									■	■	■	■																												
<i>Coding</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
<i>Testing</i>																																	■	■	■	■				
Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				