

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi saat ini sangat mudah didapatkan oleh setiap orang. Informasi bisa mudah didapatkan karena perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dan pengetahuan setiap orang yang terus bertambah[11]. Perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh terhadap meningkatnya kuantitas *website* yang ada di seluruh dunia. Tak terkecuali *website* yang berisi berita olahraga, setiap waktu selalu *update* karena berita olahraga menjadi pilihan bagi kebanyakan kaum laki – laki.

Karena berita olahraga setiap waktu terus bertambah, maka hal tersebut dapat membuat jumlah dokumen berita olahraga sangat besar dan membuat orang akan kesulitan menemukan informasi yang ingin dicari secara detail. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi mesin pencari (*search engine*) yang dapat digunakan untuk mencari berita olahraga sesuai keinginan dengan mudah. Dengan adanya *search engine*, orang tidak harus mencari berita olahraga dengan memilah dari *website* tertentu namun cukup memasukkan kata kunci yang ingin dicari pada aplikasi mesin pencari.

Search engine berita olahraga di sini menggunakan konsep *Information Retrieval*(IR). *Information Retrieval* merupakan suatu bidang ilmu yang mempelajari cara – cara penelusuran kembali atas dokumen – dokumen yang ada dalam *database*, sehingga didapatkan suatu informasi yang tepat dari apa yang dicari dari dokumen tersebut[14]. Dokumen yang diinginkan oleh pengguna dicocokkan terlebih dahulu dengan kata kunci yang diinputkan oleh pengguna, dan hasil yang diberikan nantinya dilihat dari kemiripan antara dokumen pada database sistem dengan kata kunci yang diinputkan oleh pengguna.

Pada sebuah *search engine* berita olahraga, fase yang penting adalah ranking. Dimana ranking halaman *web* ditentukan oleh berbagai macam hal. Diantaranya adalah kemiripan kata kunci dengan dokumen *website*. Namun, untuk *search engine* berita dimana konten yang dicari oleh penggunaanya adalah berita maka isi dari halaman *website* yang dituju adalah dokumen berita. Karena kontennya berupa berita, maka informasi yang dicari pasti informasi yang terbaru ataupun informasi yang menjadi favorit . Oleh karena itu, perlu diperhitungkan juga hits dari pengunjung



terhadap suatu link dokumen maupun tanggal *posting* dari dokumen berita.

Sebelum meranking dokumen, dilakukan pembobotan terlebih dahulu terhadap kata (*term*) pada kata kunci dengan dokumen pada database. Metode yang digunakan untuk pembobotan adalah metode pembobotan *TF-IDF*. Metode ini menggabungkan dua konsep untuk perhitungan bobot yaitu, frekuensi kemunculan sebuah kata didalam sebuah dokumen tertentu dan *inverse* frekuensi dokumen yang mengandung kata tersebut[12]. Jika kemiripan kata yang ada pada kunci dengan kata yang ada pada dokumen berita semakin banyak, maka bobotnya otomatis akan tinggi juga.

Ada banyak metode yang dapat digunakan untuk menghitung kemiripan kata dengan dokumen. Namun, metode yang digunakan adalah metode *cosine similarity*. *Cosine similarity* digunakan karena menjadi metrik yang kuat untuk mencetak kesamaan antara dua buah string yang berbeda, dan semakin banyak digunakan pada kompleks pencocokan *query* dengan dokumen pada *database*[14]. Ranking yang dihasilkan dari *cosine similarity* belum tentu relevan dengan keinginan pengguna. Karena yang diinginkan pengguna bukan hanya dari sisi kemiripan, tetapi juga dari kebutuhan akan berita yang baru. Oleh karena itu kebaruan berita juga diperhatikan di sini. Begitu juga dengan frekuensi klik pengunjung terhadap *link website* yang bisa digunakan sebagai *feedback* dari pengguna bahwa link tersebut banyak dikunjungi banyak orang sehingga juga mempengaruhi ranking. Jadi, pendekatan ranking yang digunakan untuk meranking halaman pada aplikasi *search engine* ini diantaranya adalah kemiripan kata kunci dengan dokumen berita, kebaruan berita, dan frekuensi klik dari pengguna. Dengan begitu diharapkan memberikan hasil yang relevan bagi pengguna.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Berapa tingkat kepuasan pengguna *search engine* berita olahraga jika menggunakan pendekatan kemiripan, fekuensi klik, dan kebaruan berita?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



1.3.1. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menguji tingkat kepuasan pengguna *search engine* berita olahraga

1.3.2. Manfaat

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna *search engine* berita olahraga.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat mencari berita olahraga berbasis web.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini agar tetap terarah dan tidak menyimpang dari apa yang sudah direncanakan adalah sebagai berikut:

1. Hanya menggunakan dokumen berita sesuai dengan domain yang ditentukan(www.sport.detik.com, www.olahraga.kompas.com, www.sport.okezone.com, www.bola.nct, www.sport.sindonews.com, www.sport.tempo.com, www.sport.viva.co.id, www.sport.idntimes.com, www.bolanews.com, www.goal.com).
2. Dokumen berita yang digunakan adalah dokumen berita Bahasa Indonesia.
3. Dokumen berita yang digunakan diperoleh dari aplikasi crawler multithread.
4. Kata kunci yang diinputkan harus berupa *text*.
5. Berita olahraga yang diuji meliputi sepakbola, voli, badminton, futsal, basket, dan motoGP.

1.5. Metodologi Penelitian

Secara garis besar tahapan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi
Pada tahap ini melakukan pengumpulan informasi, pengamatan dan identifikasi masalah.



2. Perancangan system
Pada tahap ini setelah mengidentifikasi masalah maka selanjutnya merancang sistem untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
3. Implementasi system
Setelah perancangan sistem, tahap ini menerapkan dan mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat.
4. Uji coba dan evaluasi.
Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem dan evaluasi dari hasil yang sudah didapat.
5. Dokumentasi
Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dan dokumentasi dari pelaksanaan secara keseluruhan mulai dari observasi sampai pengujian.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, Sistematika penulisan buku dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai landasan teori-teori pokok yang digunakan dalam menyusun penelitian ini. Landasan teori yang dibahas meliputi teori umum dan teori khusus.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan sistem dan keseluruhan sistem yang dibuat beserta rancangan alur flowchart pada tiap-tiap proses pada sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem berdasarkan rancangan pada BAB III. Dan menjelaskan hasil analisa dari sistem yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP



Pada bab penutup ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil uji coba yang telah dilakukan serta saran yang menjadi masukan dalam pengembangan penelitian berikutnya.



[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

