DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1 Identifikasi Masalah 4

1.2.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 5

1.3.1 Maksud Penelitian 5

1.3.2 Tujuan Penelitian 5

1.4 Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Kegunaan Praktis 6

1.4.2 Kegunaan Akademis 6

1.5 Batasan Masalah 7

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.6.1 Lokasi Penelitian 7

1.6.2 Waktu Penelitian 8

1.7 Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN MATERI **10**

2.1 Penelitan Terdahulu 10

2.2 Aplikasi 11

2.3 Jurnalistik 13
2.3.1 Citizen journalism 14
2.4 Android 15
2.5 Internet 15
2.5.1 WWW (World Wide *Web*) 16
2.6 Database 16
2.7 Ionic Framework 17
2.8 Angular JS 18
2.9 Apache Cordova 18
2.10 Android *Software* Development Kit (SDK) 19
2.11 HTML (Hypertext Markup Languange) 19
2.12 CSS (Cascading Style Sheet) 19
2.12.1 Materialize CSS 20
2.13 PHP 21
2.14 MySQL 21
2.15 API (Application Programming Interface) 22
2.16 JSON (JavaScript Object Notation) 22
2.17 Visual Studio Code 23
2.18 Microsoft Azure 23
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 25
3.1 Objek Penelitian 25
3.3.1 Sejarah Perusahaan 25
3.3.2 Sejarah Divisi Redaksi Harian Umum Bandung Ekspres 26
3.3.3 Visi dan Misi Perusahaan 28
3.3.4 Profil Perusahaan 28
3.3.5 Struktur Organisasi 29
3.3.6 Job Description 30
3.2 Metode Penelitian 34
3.2.1 Desain Penelitian 34
3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 34

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 36
3.2.4 Pengujian *Software* 39
3.3 Analisis Sistem yang Berjalan 40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 49
4.1 Perancangan Sistem 49
4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem 49
4.1.2 Gambaran Sistem yang diusulkan 49
4.1.3 Perancangan Prosedur yang diusulkan 50
4.1.3.1 *Use case* Diagram 51
4.1.3.2 Skenario *Use case* 53
4.1.3.3 *Activity* Diagram 58
4.1.3.4 Sequence Diagram 62
4.1.4 Perancangan Data 65
4.1.4.1 Class diagram 66
4.1.4.2 Object diagram 67
4.1.4.3 Deployment Diagram 68
4.1.4.4 Component Diagram 68
4.2 Perancangan Antarmuka 69
4.2.1 Perancangan Struktur Menu 69
4.2.2 Perancangan *Input* 71
4.2.3 Perancangan *Output* 75
4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan 83
4.4 Pengujian 84
4.4.1 Rencana Pegujian 84
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian 84
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 92
4.5 Implementasi 93
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak 93
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras 94
4.5.3 Implementasi Perangkat Basis Data 94

4.5.4 Implementasi Antar Muka 99
4.5.5 Implementasi Instalasi Program 110
4.5.5.1 Instalasi Subsistem *Web* 110
4.5.5.2 Instalasi Subsistem *Mobile* 114
4.5.6 Penggunaan Program 116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 128
5.1 Kesimpulan 128
5.2 Saran 128
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN