

**ANALISIS DAN RANCANGAN APLIKASI PENGELOLAHAN
BERITA UNTUK MEDIA ONLINE BABEL REVIEW
BERBASIS ANDROID**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

1. 1611500022

Thoriq Naufal

2. 1611500126

Mu'amar Rizky

3. 1711500148

Dzikri Al-Qodri

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2019/2020



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA
LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISIS DAN RANCANGAN APLIKASI
PENGELOLAAN BERITA UNTUK MEDIA ONLINE
BABEL REVIEW BERBASIS ANDROID**

NIM	NAMA
1. 1611500022	THORIQ NAUFAL
2. 1611500126	MU'AMAR RIZKY
3. 1711500148	DZIKRI AL QODRI

Pangkalpinang, 03 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP

Rahmat Sulaiman, M.Kom

NIDN 0208019401

Pembimbing Lapangan,

Sanjaya

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom

NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

- | | |
|--------------------|--------------|
| 1. THORIQ NAUFAL | (1611500022) |
| 2. MU'AMAR RIZKY | (1611500126) |
| 3. DZIKRI AL QODRI | (1711500148) |

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 07 Oktober 2019 sampai dengan 23 Desember 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Babel Review (BBR)
Alamat : Jl. Soekarno Hatta
No.227A,Pangkalpinang
Kepulauan Bangka Belitung,Indonesia,
Kode Pos 33146

Pembimbing Praktek
Tanggal, 03 Januari 2020



Sanjaya



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA
LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISIS DAN RANCANGAN APLIKASI
PENGELOLAAN BERITA UNTUK MEDIA ONLINE
BABEL REVIEW BERBASIS ANDROID**

NIM	NAMA
1. 1611500022	THORIQ NAUFAL
2. 1611500126	MU'AMAR RIZKY
3. 1711500148	DZIKRI AL QODRI

Pangkalpinang, 03 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP

Rahmat Sulaiman, M.Kom

NIDN 0208019401

Pembimbing Lapangan,

Sanjaya

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

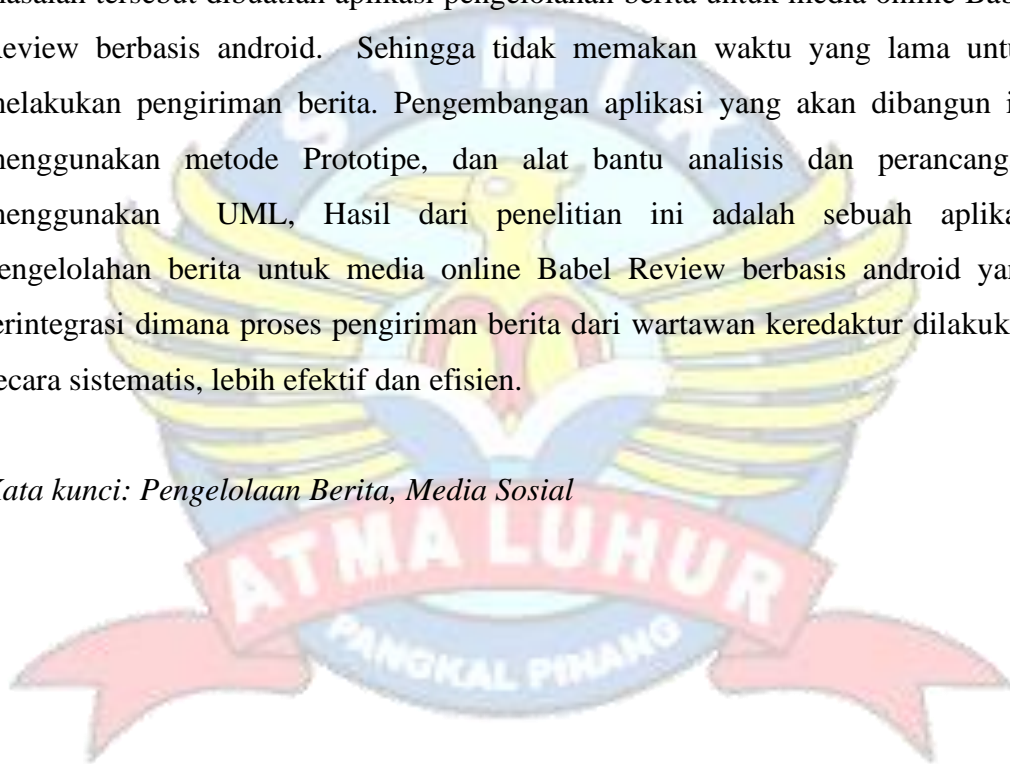
R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom

NIDN 0224048003

ABSTRAK

Media sosial sekarang sangat populer di kalangan masyarakat. Seperti halnya media massa, media sosial juga dapat menyebarkan informasi kepada publik secara umum. Salah satu media sosial saat ini adalah portal berita populer. Jenis media sosial ini menawarkan informasi baru yang disajikan dalam formulir online di situs www.babelreview.com adalah salah satu portal berita terkemuka di Provinsi Bangka Belitung. Proses pengiriman berita dari wartawan ke redaktur masih menggunakan cara manual sehingga membuang waktu. Guna mengatasi masalah tersebut dibuatlah aplikasi pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android. Sehingga tidak memakan waktu yang lama untuk melakukan pengiriman berita. Pengembangan aplikasi yang akan dibangun ini menggunakan metode Prototipe, dan alat bantu analisis dan perancangan menggunakan UML. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengelolaan berita untuk media online Babel Review berbasis android yang terintegrasi dimana proses pengiriman berita dari wartawan ke redaktur dilakukan secara sistematis, lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: Pengelolaan Berita, Media Sosial



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam ujian akhir semester jurusan Teknik Informatika pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan kuliah praktek ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, antara lain :

1. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak R. Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Rahmat Sulaiman, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dodi Hendriyanto., selaku Pimpinan Redaksi Babel Review.
5. Bapak Sanjaya, selaku Pembimbing praktek lapangan.

Kami menyadari bahwa penyusunan laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum.

Pangkalpinang, 03 Januari 2020

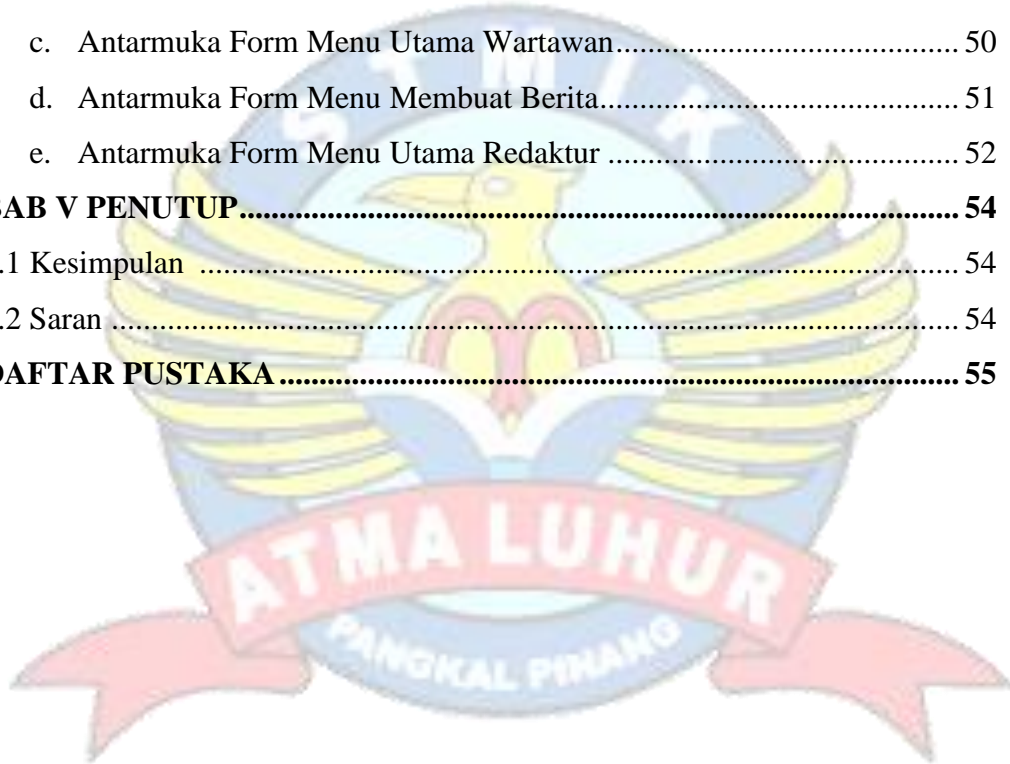
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Manfaat Penulisan.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Aplikasi	8
2.2 Komponen – Komponen Aplikasi.....	8
2.3 Sistem Data Berita.....	9
2.4 Model Prototype.....	9
2.4.1 Tujuan Prototype	10
2.4.2 Keuntungan Prototype	10
2.4.3 Proses Membangun Software Menggunakan Prototype	10
2.4.4 Tahapan Pengembangan Prototype	11
2.5 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	11

2.6 Android	13
2.6.1 Platform Android	13
2.6.2 Sejarah Singkat Android	13
2.6.3 Versi Android.....	14
2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	15
2.7.1 Tujuan atau Fungsi dari penggunaan UML	16
2.7.2 Jenis - jenis Diagram UML dan beberapa contoh diagramnya	16
2.8 Adobe Illustrator	23
BAB III ORGANISASI	24
5.1 Profil dan Sejarah Babel Review	24
3.2 Visi dan Misi	25
3.3 Stuktur Organisasi	26
3.4 Tugas dan Wewenang Tiap Bagian	26
3.5 Lokasi/Unit Pelaksanaan Kerja	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
4.1 Analisis Masalah	32
4.2 Analisis Sistem Berjalan	32
4.2.1 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan	33
4.3 Analisis Sistem Usulan	33
4.3.1 Proses Bisnis Sistem Usulan	34
4.3.2 <i>Usecase</i> Diagram Sistem Usulan	35
a. <i>Usecase</i> Diagram Sistem Usulan Dari Sisi Wartawan.....	35
b. <i>Usecase</i> Diagram Sistem Usulan Dari Sisi Redaktur.....	36
4.3.3 <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan	39
a. <i>Activity</i> Diagram Dari Sisi Wartawan	39
b. <i>Activity</i> Diagram Dari Sisi Redaktur.....	40
4.3.4 <i>Sequence</i> Diagram.....	43
a. <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Wartawan.....	43
b. <i>Sequence</i> Diagram Mengunggah Berita Wartawan	44
c. <i>Sequence</i> Diagram Logout Pegawai	44
d. <i>Sequence</i> Diagram <i>Daftar Redaktur</i>	45

e. <i>Sequence Diagram Login Redaktur</i>	45
f. <i>Sequence Diagram Memperbaiki Berita Redaktur</i>	46
g. <i>Sequence Diagram Mengupload Berita Ke Website</i>	46
h. <i>Sequence Diagram Logout Redaktur</i>	47
4.3.5 <i>Class Diagram</i>	47
4.4 Rancangan Layar.....	48
4.4.1 Perancangan Berita Aplikasi Android.....	48
a. Antarmuka Tampilan Awal.....	48
b. Antarmuka Form Daftar	49
c. Antarmuka Form Menu Utama Wartawan.....	50
d. Antarmuka Form Menu Membuat Berita.....	51
e. Antarmuka Form Menu Utama Redaktur	52
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Usecase</i> Diagram.....	17
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity</i> Diagram.....	18
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence</i> Diagram.....	20
Gambar 2.4 Contoh <i>Class</i> Diagram.....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.2 Denah Lokasi Babel Review.....	31
Gambar 3.3 Peta Lokasi Babel Review.....	31
Gambar 4.1 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan.....	33
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Proses Bisnis Sistem Usulan.....	34
Gambar 4.3 <i>Usecase</i> Diagram Wartawan.....	35
Gambar 4.4 <i>Usecase</i> Diagram Redaktur.....	36
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Wartawan.....	39
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram Mengunggah Berita Wartawan.....	39
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i> Wartawan.....	40
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram Daftar Redaktur.....	40
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i>	41
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Memperbaiki Berita.....	42
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Mengunggah Berita ke <i>Website</i>	42
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i>	43
Gambar 4.13 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Wartawan.....	43

Gambar 4.14 <i>Sequence</i> Diagram Mengupload Berita Wartawan	44
Gambar 4.15 <i>Sequence</i> Diagram <i>Logout</i>	44
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> Diagram Daftar Redaktur	45
Gambar 4.17 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Redaktur	45
Gambar 4.18 <i>Sequence</i> Diagram Memperbaiki Berita Redaktur	46
Gambar 4.19 <i>Sequence</i> Diagram Mengunggah Berita ke Website Redaktur ..	46
Gambar 4.20 <i>Sequence</i> Diagram <i>Logout</i>	47
Gambar 4.21 <i>Class</i> Diagram	47
Gambar 4.22 Antarmuka Tampilan Awal	48
Gambar 4.23 Antarmuka <i>Form</i> Daftar	49
Gambar 4.24 Antarmuka <i>Menu</i> Utama Wartawan	50
Gambar 4.25 Antarmuka Menu Membuat Berita	51
Gambar 4.26 Antarmuka <i>Form</i> Menu Redaktur	52









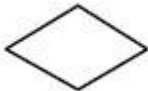
DAFTAR TABEL

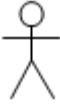





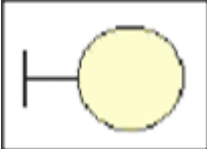
Tabel 2.1 Keterangan Simbol <i>Usecase</i> Diagram	17
Tabel 2.2 Keterangan Simbol <i>Activity</i> Diagram	19
Tabel 2.3 Keterangan Simbol <i>Sequence</i> Diagram	21
Tabel 2.4 Keterangan Simbol <i>Class</i> Diagram	22
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Usecase Login</i>	35
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengupload Berita	35
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Usecase Logout</i>	36
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Usecase</i> Daftar.....	37
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Usecase Login</i>	37
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Usecase</i> Memperbaiki Berita.....	37
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengunggah Berita ke Website	38
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Usecase Logout</i>	38
Tabel 4.9 Deskripsi Antarmuka Tampilan Awal	49
Tabel 4.10 Deskripsi Antarmuka <i>Form</i> Daftar	50
Tabel 4.11 Deskripsi Antarmuka <i>Form</i> Menu Utama Wartawan	51
Tabel 4.12 Deskripsi Antarmuka Membuat Berita	52
Tabel 4.13 Deskripsi Antarmuka <i>Form</i> Menu Redaktur.....	53

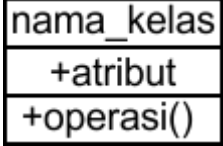



DAFTAR SIMBOL

Simbol <i>Usecase</i> Diagram	
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna Aplikasi</p>
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan usecase</p>
	<p><i>Usecase</i></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><i>Dependency</i></p> <p>hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independet</i>).</p>
	<p><i>Generalization</i></p> <p>hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).</p>

	<p>System</p> <p>menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antarastate</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Fork Note</p> <p>satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.</p>
	<p>Asosiasi Percabangan</p> <p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu</p>

Sequence Diagram	
	Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user
	Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu object mengirim datamasuk
	Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek
	Waktu Aktif Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan di dalamnya.
	Pesan Ke Objek Sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
	Entity Class Menggambarkan hubungan kegiatan Yang akan dilakukan
	Boundary Class Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.

Class Diagram	
	<p>Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem. penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah nama kelas, kedua atribut dan terakhir operasi.</p>
	<p>Lingkaran ini adalah simbol untuk interface atau dalam bahasa indonesianya antar muka. konsep yang digunakan pun sama dengan pemrogramman berorientasi object (OOP).</p>
	<p>Simbol ini sering disebut dengan simbol Association atau dalam bahasa indonesianya yaitu asosiasi. Garis ini adalah garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum.</p>
	<p>Simbol ini bernama Generalisasi. Generalisasi digunakan untuk menghubungkan antar kelas dengan arti umum-khusus. Jadi jika ada kelas bermakna umum dan kelas bermakna khusus dapat menggunakan simbol ini.</p>