Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL iv
LEMBAR PERNYATAAN v
LEMBAR PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR TABEL xx
DAFTAR LAMPIRAN xxii
BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Batasan Masalah 4
1.4. Tujuan 4
1.5. Manfaat 4
1.6. Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Google *Maps* 6
2.1.1. *Application Programming Interface* (API) 7
2.1.2. Google *Maps* API pada Android 8
2.2. Android 10
2.2.1. Sejarah Android 10
2.2.1. Android SDK (*Sofware Development Kit*) 11
2.3. *Unifield Modelling Language* (UML) 11
2.3.1. *Use Case Diagram* 12
2.3.2. *Activity Diagram* 13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

2.3.3. *Sequence Diagram* 14
2.4. Metode Waterfall 16
2.5. Sejarah Berdirinya PWI dan SPS 17
2.6. Sejarah PWI Riau 18
2.7. Keanggotaan PWI 21
2.8. Istilah Pers 23
2.9. Kode Etik Jurnalistik (KEJ) 24
2.10. Wartawan 26
2.11. *Black Box Testing* 26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Proses Alur Penelitian 28
3.2. Langkah-langkah Metodologi Penelitian 29
3.2.1. Tahap Perencanaan 29
3.2.2. Tahapan Pengumpulan Data 30
3.2.3. Tahap Analisis dan Perancangan 31
3.2.4. Tahapan Implementasi dan Testing Sistem 31
3.2.5. Tahapan Penulisan Tugas Akhir 31

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1. Analisa Sistem 32
4.2. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan 32
4.3. Pemodelan Sistem yang Sedang Berjalan 32
4.4. *Use Case Diagram* Sistem yang Sedang Berjalan 33
4.4.1. Skenario *Use Case* Sistem Lama 34
4.4.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 37
4.5. Analisa Sistem Usulan 37
4.6. Analisa Kebutuhan Sistem 38
4.6.1. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) 38
4.6.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) 38
4.7. Pemodelan Sistem Usulan 39
4.8. *Use Case* Diagram Sistem Usulan 40
4.9. Perancangan *Use Case Diagram* 41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

4.9.1. *Use Case Diagram Admin* 41
4.9.2. *Use Case Diagram* Wartawan 48
4.9.3. *Use Case Diagram* Pelapor 54
4.10. *Activity Diagram* 62
4.10.1. *Activity Diagram Admin* 62
4.10.2. *Activity Diagram* Wartawan 66
4.10.3. *Activity Diagram* Pelapor 71
4.11. *Sequence Diagram* 75
4.11.1. *Sequence Diagram Admin* 76
4.11.2. *Sequence Diagram* Wartawan 81
4.11.3. *Sequence Diagram* Pelapor 84
4.12. *Class Diagram* 87
4.13. Perancangan *Database* 88
4.14. Perancangan Struktur Menu 91
4.15. Perancangan Antar Muka Sistem (*Interface System*) 93

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1. Implementasi Sistem 96
5.1.1. Batasan Implementasi 96
5.1.2. Lingkungan Implementasi 96
5.1.3. Implementasi Tampilan Antar Muka 98
5.2. Pengujian Sistem (*System Testing*) 122
5.2.1. Pengujian *Black Box* 122
5.2.2. Pengujian *Website* dan Aplikasi 129

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan 130
6.2. Saran 130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP