

# RANCANG BANGUN APLIKASI MAJALAH STIKOM SURABAYA NEWS BERBASIS MOBILE

<sup>1)</sup>Moch. Farizal Rahmattullah <sup>2)</sup>Tutut Wuriyanto <sup>3)</sup>Teguh Sutanto

S1/Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya, email:  
email:1)[zal.mfr@gmail.com](mailto:zal.mfr@gmail.com) 2)[tutut@stikom.edu](mailto:tutut@stikom.edu) 3)[teguh@stikom.edu](mailto:teguh@stikom.edu)

**Abstract :** STIKOM Surabaya News or commonly called SSNews is a campus magazine of STIKOM Surabaya that containing a variety of news and information about both the activities around campus and variety of general information. SSNews printed version is have to form as a magazine that can be obtained on campus, but the number of copies printed is relatively limited to meet the needs of readers, specially those on either campus environment for students, faculty or staff.

Therefore SSNews have another alternative to launch an online version that can be accessed through the site <http://ssnews.stikom.edu/> which can be accessed easily via the computer. Currently readers can only access the address of the website through the browser on mobile phones so as to make the readers should be online to enjoy every news content on SSNews, moreover not all of it can display websites very well and comfortable. Since the majority of readers are mobile phone users, the authors offer a new alternative for the reader by making an application that called SSNews Mobile which provides a new experience in reading the news content of SSNews.

By using SSNews Mobile, readers can enjoy SSNews contents with relatively cheaper and more comfortable. Even the news that you want to save is can be done so quickly and easily so that the readers does not need to online anymore to read news content.

**Keywords :** SSNews, Magazine, Mobile Application, J2ME.

*Handphone* yang ada saat ini tidak hanya seperti *facebook*, *twitter*, *foursquare*, dan mendukung penggunaanya untuk melakukan sebagainya.

kegiatan telepon dan mengirim / menerima pesan singkat (SMS) saja, tetapi memiliki beragam fitur yang sangat luar biasa banyaknya. Mulai dari kamera yang ditanamkan dengan kualitas tinggi layaknya *pocket digital camera*, koneksi *internet* yang memudahkan pengguna dalam berselancar didunia maya, hingga dukungan fitur navigasi layaknya *GPS Navigator professional*, dan lain lain. Namun kondisi yang ada dengan berlimpahnya fitur yang dimiliki oleh *handphone* yang digunakan saat ini, selain telepon dan SMS, menurut situs <http://www.malang-post.com/> fitur yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini hanyalah kamera, pemutar musik, dan mengakses aplikasi atau situs-situs jejaring sosial

Kurangnya aplikasi khusus pengakses berita / info-info terkini menjadi salah satu faktor kurangnya pemanfaatan fasilitas pada *handphone* secara cermat. Saat ini yang banyak tersedia hanya alamat *website* yang dikhususkan untuk pengaksesan melalui *browser* yang tersedia pada *handphone*. Contohnya seperti <http://m.okezone.com/>, <http://m.detik.com/>, <http://m.kapanlagi.com/>, dan lain-lain. Ada pula alternatif lain yang salah satunya ditawarkan oleh harian Kompas dan Tabloid Nova, yaitu dengan cara berlangganan *mobile newspaper* yang nantinya akan dikirimkan melalui *Multimedia Messaging Service (MMS)* kepada *handphone* pelanggan yang telah berlangganan dengan dikenakan tarif Rp. 2000/7 hari.

Sebagai salah satu universitas ternama di Jawa Timur, STIKOM Surabaya memiliki media cetak berupa majalah yang berisi berita-berita terkini mengenai kegiatan didalam kampus maupun beberapa kegiatan diluar kampus, serta tips-tips yang sangat berguna bagi para mahasiswa / karyawan STIKOM Surabaya. Namun terkadang tidak jarang para mahasiswa / karyawan tidak mendapatkan majalah tersebut dalam bentuk fisiknya karena jumlah eksemplar yang dicetak relatif tidak terlalu banyak / terbatas. Mengakses *website* <http://ssnews.stikom.edu/> dijadikan alternatif lain untuk membaca informasi-informasi tersebut yang dapat dinikmati dengan nyaman melalui layar komputer. *SSNews* juga ingin mengembangkan layanan kepada pembaca setianya dengan menyediakan alternatif khusus bagi pengguna *handphone* yaitu menyediakan aplikasi khusus untuk mengakses konten dari *website* tersebut mengingat mahasiswa dan karyawan STIKOM Surabaya ini mayoritas adalah pengguna *handphone*. Alternatif ini ingin dikembangkan karena apabila mengakses *website* tersebut melalui *browser* yang ada pada *handphone*, tidak semua *browser* *handphone* dapat menampilkan *website* tersebut dengan rapi dan teratur, sehingga ini membuat para pembaca relatif tidak nyaman saat membaca konten. Selain itu pembaca juga harus *online* untuk dapat membaca konten berita yang ada pada <http://ssnews.stikom.edu/>. Padahal dengan *online* terus menerus untuk mengakses situs tersebut, tentu akan menguras pulsa yang relatif tidak sedikit.

Oleh karena itulah dibutuhkan suatu aplikasi yang memungkinkan pembaca majalah

STIKOM Surabaya untuk membaca konten berita atau tips-tips yang ada pada *website* <http://ssnews.stikom.edu/> menggunakan *handphone* dengan relatif lebih nyaman. Setiap ada berita atau tips terbaru, pengguna *handphone* hanya perlu melakukan satu kali proses *download* konten setelah itu konten berita atau tips-tips yang telah di *download* tersebut dapat dibaca secara *offline* setiap saat. Biaya pulsa hanya dikenakan pada saat *mendownload* konten dengan tarif sesuai kebijakan operator seluler yang digunakan. Salah satu solusi yang dapat menjawab kebutuhan diatas adalah dengan membuat “Aplikasi Majalah Stikom Surabaya News Berbasis Mobile”. Aplikasi ini hanya membutuhkan sebuah *handphone* yang mendukung Java MIDP 2.0 untuk mengoperasikannya. Dengan demikian, aplikasi ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Dengan adanya aplikasi ini, para mahasiswa dan karyawan STIKOM Surabaya yang mayoritas adalah pengguna *handphone* dapat memaksimalkan fitur yang ada pada *handphone*-nya dengan membaca berita / tips-tips bermanfaat yang bersumber dari *website* Stikom Surabaya *News* dengan mudah, kapanpun, dan dimanapun. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah menghasilkan suatu aplikasi pengakses berita yang bernama *SSNews Mobile* yang menawarkan alternatif baru kepada para pembaca setia *SSNews* untuk memperoleh berita terkini dengan memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam membaca konten berita melalui *handphone* dimana pembaca juga dapat menyimpan konten berita yang diinginkan dengan mudah.

## LANDASAN TEORI

### Java 2 Micro Edition (J2ME)

Menurut Nyura (2010:19) Java 2 Micro Edition atau yang biasa disebut J2ME adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak Java pada barang elektronik beserta perangkat pendukungnya. Pada J2ME, jika perangkat lunak berfungsi baik pada sebuah perangkat maka belum tentu berfungsi baik pada perangkat yang lainnya. J2ME membawa java ke dunia informasi, komunikasi, dan perangkat komputasi selain perangkat komputer desktop yang biasanya lebih kecil dibandingkan perangkat komputer desktop. J2ME biasanya digunakan pada telepon seluler, *pager*, *personal digital assistants* (PDA) dan sejenisnya (Shalahuddin dan Rossa, 2006).

Java 2 Micro Edition merupakan sebuah teknologi pemrograman yang khusus dikembangkan oleh Sun Microsystem sebagai bahasa pemrograman untuk perangkat dengan memory yang sangat terbatas seperti telepon seluler (Rasmana, Petrus, Ari, 2005). Sehingga dengan menggunakan teknologi J2ME aplikasi dapat diimplementasikan ke perangkat telepon seluler karena ukuran aplikasi yang relatif kecil.

Perangkat *mobile* memiliki beragam jenis dan spesifikasi yang didesain untuk tujuan yang berbeda-beda. Bahkan dengan jenis yang sama, masing-masing perangkat memiliki spesifikasi berbeda sehingga perlu adanya suatu standar guna mengatasi masalah portabilitas aplikasi. Untuk menyeimbangkan antara portabilitas dengan performa, J2ME memiliki beberapa komponen yang lebih dikenal dengan *configuration*, *profile*, dan *optional packages*. Kombinasi antara sebuah *configuration* dengan

sebuah *profile* mendefinisikan perangkat tertentu. *Configuration* menyediakan fungsi-fungsi standar dan umum dari library J2ME. *Profile* berada di atas *configuration* dan menyediakan *library* tambahan yang spesifik, seperti konektivitas jaringan, keamanan, dan tampilan *user interface optional packages* dapat dimasukkan dalam *profile* untuk mendukung kebutuhan tertentu dari aplikasi (Sharp dan Yuan, 2004). Java juga dapat melakukan rekayasa file *image* / gambar seperti mengambil, menulis dan merubah ukuran, salah satunya adalah menggunakan class *ImageIO*. *ImageIO* merupakan class bantu yang berfungsi untuk melakukan input/output file bertipe *image*. Karena merupakan class input output, maka *ImageIO* akan “throws” *IOException* jika terjadi suatu error.

### Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah *server side scripting environment* yang dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi-aplikasi di web server agar lebih interaktif dan *programmable*. dengan PHP aplikasi-aplikasi yang ada di web server benar-benar dijalankan di web server tanpa mengharuskan adanya tambahan atau syarat tertentu untuk sisi client (*web browser*). PHP biasanya dijadikan sebagai *module* dalam suatu web agar bisa mengeksekusi file-file PHP yang tersedia di web server. PHP dapat berjalan di hampir seluruh platform, *open source* dan berlicensi GNU *Public License* (GPL). (Welling, 2001).

PHP pada mulanya di tulis sebagai sebuah kumpulan dari CGI dengan menggunakan bahasa pemrograman C oleh *programmer* bernama Rasmus Lerdorf. *Programer* asal Greenland ini membuat PHP pada tahun 1994 untuk

mengantikan sebagian kecil kumpulan *script* dengan Perl yang digunakan untuk *maintenance* halaman web miliknya. Lerdorf mengawali menciptakan PHP untuk menampilkan *resume* miliknya dan mengumpulkan beberapa data, seperti berapa banyak lalu lintas data yang diterima dalam halaman web miliknya. (Welling, 2001).

Setelah mengalami perkembangan oleh suatu kelompok open source (termasuk Rasmus) maka mulai versi 3 php menandakan keunggulan sebagai salah satu bahasa server yang handal. Melalui perkembangan yang pesat ini banyak fasilitas yang ditambahkan oleh kelompok ini . maka jadilah PHP disebut sebagai *Hypertext Preprocessor*. Sintak yang digunakan berasal dari bahasa C, Java maupun Perl.

Aplikasi yang dibangun dengan PHP memiliki kelebihan tersendiri. Beberapa kelebihan yang dimiliki PHP antara lain :

1. Software ini disebar dan dilisensikan sebagai perangkat lunak yang *open source*, maksudnya pendistribusian oaker programnya disertakan juga kode programnya dan biasanya secara gratis.
2. Dengan menggunakan PHP *script* maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.
3. Penulisan *script* PHP dapat menyatu dengan dokumen HTML, sehingga memudahkan pembuatannya. Untuk membedakan dengan sintaks HTML dan PHP maka dibuatlah kesepakatan tag yang digunakan oleh PHP.
4. Kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada

banyak database. Membuat halaman web yang menggunakan data dari database dapat sangat mudah untuk dilakukan. Database yang didukung oleh PHP antara lain: adabas D, dBase, Empress, IBM DB2, Infomix, Ingers, Interbase, Frontbase, File Pro(read only), SQL Server, MySQL, Oracle, ODBC, PostgreSQL, Solid, Sysbase, Velocis, dan unix DBM.

### **Unified Modelling Language (UML)**

*Unified Modelling Language* (UML) merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam *Object-Oriented Analysis* (OOAD) dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, mengkonstruksi, dan mendokumentasi *artifacr* (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proyek rekayasa perangkat lunak, dapat berupa model, deskripsi, atau perangkat lunak) yang terdapat dalam sistem perangkat lunak UML merupakan bahasa pemodelan yang paling sukses dari tiga metode Object Oriented yang telah ada sebelumnya, yaitu Booch, *Object Modelling Technique* (OMT), dan *Object-Oriented Software Engineering* (OOSE).

UML merupakan kesatuan dari ketiga pemodelan tersebut dan ditambah dengan kemampuan lebih karena mengandung metode tambahan untuk mengatasi masalah pemodelan yang tidak dapat ditangani ketiga model tersebut. UML dikeluarkan oleh *Object Management Group*, Inc. (OMG) yaitu organisasi internasional yang dibentuk pada 1989, terdiri dari perusahaan sistem informasi, *software developer*, dan para pengguna sistem computer.

Dengan adanya UML, diharapkan dapat mengurangi kekacauan dalam bahasa pemodelan

yang selama ini terjadi dalam lingkungan industry. UML diharapkan juga dapat menjawab masalah penotasian dan mekanisme tukar menukar model yang terjadi selama ini.

Untuk membuat suatu model, UML memiliki berbagai macam diagram. Diagram-diagram tersebut antara lain:

1. *Business Use Case diagram.*
2. *Use Case diagram.*
3. *Activity diagram.*
4. *Sequence diagram.*
5. *Collaboration diagram.*
6. *Class diagram.*
7. *Statechart diagram.*
8. *Component diagram.*
9. *Deployment diagram.*

Keutamaan dari UML adalah diagram-diagram yang ada pada UML ditambah dengan kemampuan dokumentasi. *Data flow diagram* dan tipe diagram lain yang tidak terdapat dalam UML tidak termasuk dalam paradigm *Object-Oriented*. *Activity diagram* dan *collaboration diagram* yang terdapat dalam UML menggantikan *data flow diagram*. *Activity diagram* juga sangat bermanfaat untuk membuat *workflow*.

### **Mobile Design**

*Mobile Design* memiliki kemiripan fungsi seperti Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) yaitu digunakan sebagai pedoman atau panduan dalam mendesain suatu aplikasi, tetapi sesuai dengan namanya *mobile design* lebih spesifik yaitu untuk aplikasi-aplikasi berbasis mobile, sedangkan IMK digunakan pada aplikasi-aplikasi *desktop*.

*Mobile Design* memiliki tujuh elemen yang sangat berguna dalam mendesain suatu

aplikasi berbasis mobile sehingga menghasilkan *interface* yang *user friendly* bagi pengguna. Tujuh elemen tersebut adalah *Context*, *Message* (Pesan), *Look and Feel* (Tampilan dan Nuansa), *Layout*, *Colour* (Warna), *Typography* (Tata Huruf), dan *Graphics*. Berikut adalah poin-poin penting dari ketujuh elemen tersebut:

#### 1. *Context*

- Siapakah pengguna? Apa yang anda ketahui tentang mereka? Apa jenis perilaku yang dapat anda prediksi tentang pengguna?
- Apa yang terjadi? Apa keadaan di mana user terbaik akan menyerap konten yang anda sajikan?
- Kapan mereka berinteraksi? Apakah mereka di rumah dan punya banyak waktu? Apakah mereka di tempat kerja dimana mereka memiliki jangka waktu yang singkat? Apakah mereka memiliki waktu senggang waktu sambil menunggu kereta api, misalnya?
- Mengapa mereka akan menggunakan aplikasi Anda? Apa nilai yang akan mereka peroleh dari konten Anda atau jasa dalam situasi sekarang?
- Bagaimana mereka menggunakan perangkat mobile mereka? Apakah diadakan di tangan atau mereka di saku mereka? Bagaimana mereka memegang *handphone* mereka? Terbuka atau tertutup? Potrait atau landscape?

Jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan diatas akan sangat mempengaruhi desain, dapat memberikan tidak hanya inspirasi besar untuk tantangan desain, tapi pembenaran untuk keputusan desain nanti.

## 2. *Message*

- Pesan apa yang ingin Anda katakan tentang situs anda atau aplikasi visual anda.
- Pesan kesan mental keseluruhan yang Anda buat secara eksplisit melalui desain visual.
- Yang penting adalah pendapat dari pengguna Anda. Apakah desain menyampaikan pesan yang tepat untuk pengguna Anda dalam konteks yang benar?

## 3. *Look and Feel* (Tampilan dan Nuansa)

- Dari tampilan lalu mendapatkan nuansa tertentu yang membuat user dapat berinteraksi dengan baik.
- Tampilan dan nuansa sangat berguna untuk membangkitkan aksi bagaimana user akan menggunakan suatu interface.
- Efektifitas tampilan. Contoh: "User akan menekan tombol ini karena..." atau "User akan menuju ke layar ini karena..." Harus memiliki alasan mengapa sebuah tombol atau kontrol dirancang dengan cara tertentu.
- Pola desain atau solusi yang telah didokumentasikan untuk merancang permasalahan = *style guide*. *Style guide* sangat penting untuk menjaga konsistensi dalam tampilan dan nuansa dan mengurangi kebutuhan setiap keputusan desain yang akan ditentukan.

## 4. *Layout*

- *Layout* adalah elemen desain yang penting, karena itu berkaitan dengan

bagaimana user akan mengakses halaman secara visual.

- Layout dalam arsitektur informasi:
  - Dimanakah navigasi pergi pada halaman atau layar?
  - Apa jenis tipe navigasi yang harus saya gunakan?
  - Apakah saya harus menggunakan tab atau list?
  - Bagaimana dengan sidebar untuk layar yang lebih besar?

## 5. *Colour*

- Kendala yang paling umum ketika berhadapan dengan warna adalah layar *handphone* yang memiliki jumlah warna yang berbeda atau kedalaman bit, ketika desain kompleks ditampilkan pada perangkat *mobile* yang berbeda, kedalaman warna terbatas pada satu perangkat dapat menyebabkan *posterization* yang tidak diinginkan dalam gambar.
- Semua orang berbeda dalam menanggapi berbagai warna. Hal ini sudah cukup diketahui bahwa warna berbeda menghasilkan emosi yang berbeda pada orang. Berpikir tentang warna dapat membangkitkan emosi yang ada pada manusia adalah aspek penting dari *mobile design*.
- Menggunakan warna yang tepat dapat berguna untuk memberikan pesan dan pengaturan yang tepat dan sesuai harapan.

## 6. *Typography* (Tata Huruf)

- Peran yang paling penting dari *typography* dalam *mobile design* adalah

untuk mendukung pengguna dengan tulisan / huruf yang sangat mudah dibaca, atau kemampuan untuk secara jelas mengikuti baris teks dengan mata dan tidak membuat bingung.

- Hal ini dapat diatasi dengan mengikuti 4 aturan sederhana:
  - Gunakan jenis huruf kontras tinggi.
  - Gunakan jenis huruf yang tepat.
  - Tinggalkan ruang pada kanan dan kiri setiap baris, jangan terlalu berkerumunan di layar.
  - Gunakan paragraf pendek.

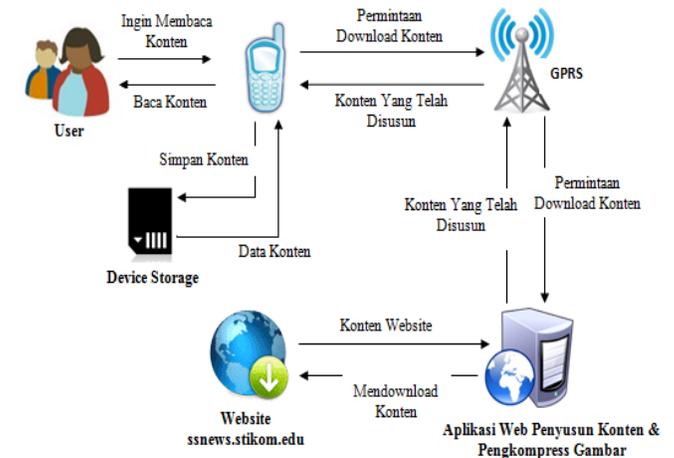
#### 7. Graphics

- Grafik atau gambar yang digunakan untuk membentuk atau membantu pengalaman visual.
- Grafik dapat digunakan untuk melengkapi tampilan dan nuansa, atau sebagai konten yang ditampilkan sejalan dengan teks.
- *Iconography*: *Iconography* berguna untuk mengkomunikasikan ide dan aksi untuk pengguna di ruang visual terbatas. Tantangannya adalah memastikan bahwa arti dari ikon jelas bagi pengguna.
- Foto dan gambar: digunakan untuk menambah arti konten, seringkali dengan menunjukkan tampilan visual dari konsep, atau untuk menambahkan makna pada desain.

#### GAMBARAN UMUM APLIKASI

Dalam pembuatan aplikasi *mobile* majalah STIKOM Surabaya News (SS News) ini dibutuhkan koneksi yang memungkinkan aplikasi untuk mendownload konten yang telah disusun

terlebih dahulu pada aplikasi web penyusun konten dimana konten yang diperoleh berasal dari website <http://www.ssnews.stikom.edu/>. Dalam hal ini koneksi yang digunakan adalah *socket*, namun untuk penggunaan *socket* ini layanan *General Packet Radio Service (GPRS)* pada *handphone* harus sudah diaktifkan. Berikut adalah gambaran umum dari aplikasi majalah STIKOM Surabaya News berbasis mobile.

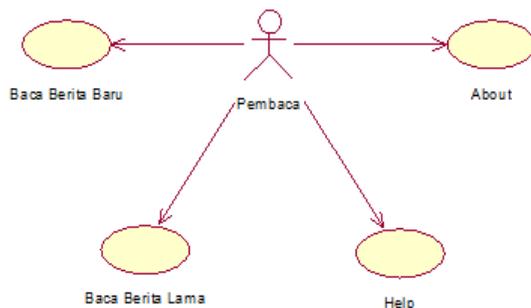


Gambar 1 Gambaran Umum Aplikasi Majalah STIKOM Surabaya News Berbasis Mobile

Pada gambar 1, apabila pada *handphone* belum tersimpan berita / konten SSNews, maka *user* harus mendownload konten melalui aplikasi ini terlebih dahulu untuk mendapatkan konten yang ingin dibaca. Setelah proses *download* selesai, *user* dapat menyimpan konten tersebut pada *device storage* atau media penyimpanan yang terdapat pada *handphone*. Dengan demikian *user* pun dapat membaca konten yang telah didownload tersebut secara *offline* dan dapat dibaca kapan saja dan dimana saja mengingat pengaksesan melalui *handphone* lebih fleksibel.

## Use Case Diagram Aplikasi STIKOM Surabaya News Berbasis Mobile

Kemampuan aplikasi untuk dapat berinteraksi dengan *user* dapat digambarkan pada *use case diagram* pada gambar 2. Pada gambar tersebut, *user* yang disini disebutkan sebagai pembaca berinteraksi dengan *use case* untuk membaca berita terbaru, *use case* untuk membaca berita lama, *use case* untuk *Help*, dan *use case* untuk *About*.



Gambar 2 Use Case Aplikasi Majalah STIKOM Surabaya News Berbasis Mobile

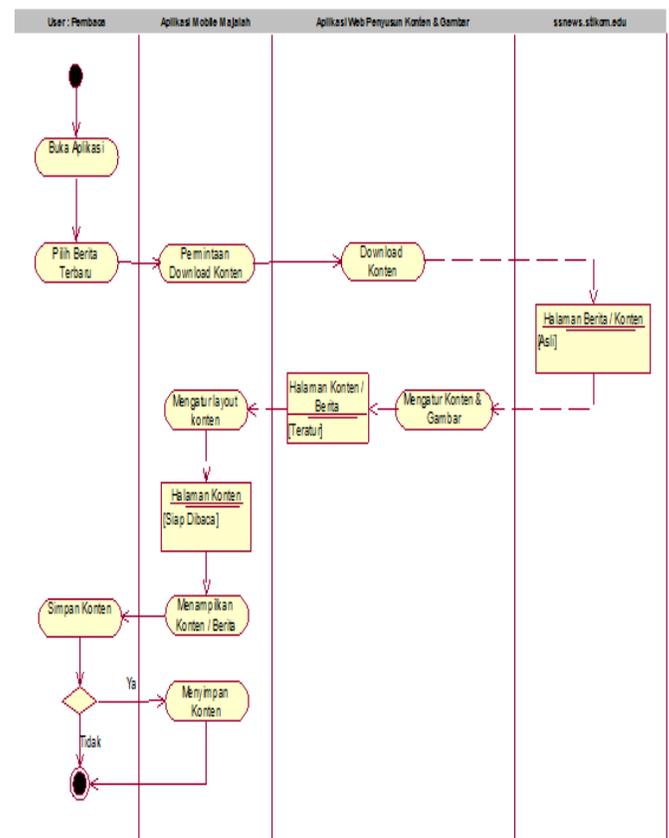
## Activity Diagram Aplikasi Majalah STIKOM Surabaya News Berbasis Mobile

Dari *use case* yang ada dibutuhkan *activity diagram* untuk menjelaskan aliran proses apa saja yang terjadi pada setiap *use case*. *Activity diagram* yang akan dibuat adalah *activity diagram* dari *use case* baca berita baru dan *use case* baca berita lama saja, karena pada *use case help* dan *use case about* tidak ada proses yang terlalu penting dan signifikan.

### A. Activity Diagram Untuk Use Case Baca Berita Baru

Proses pada gambar 3 dimulai dari pembaca yang memulai proses membuka aplikasi

mobile majalah. Pada menu utama pembaca memilih menu baca berita terbaru, kemudian pembaca tinggal menunggu proses download selesai sampai berita/konten siap untuk dibaca. Apabila pembaca ingin berita/konten tersebut disimpan maka dapat menyimpannya namun apabila tidak ingin menyimpan berita/konten yang telah dibaca maka tidak perlu untuk menyimpannya.

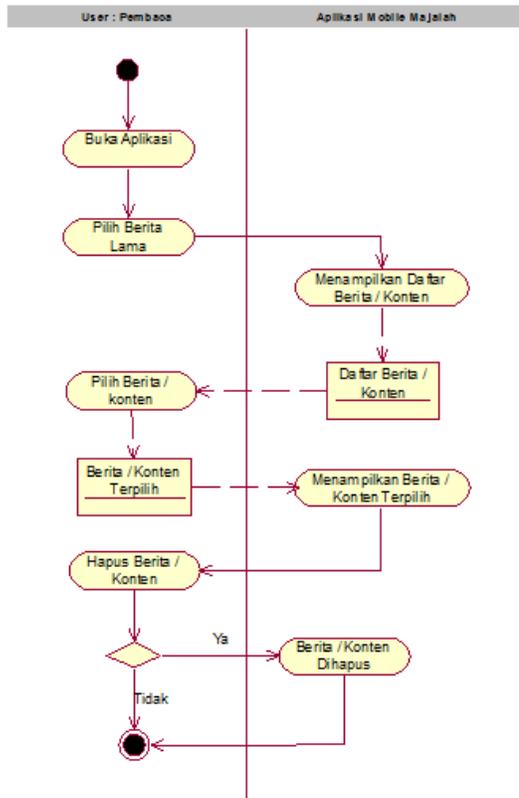


Gambar 3 Activity Diagram Baca Berita Baru

### B. Activity Diagram Untuk Use Case Baca Berita Lama

*Activity diagram* pada gambar 4 menjelaskan proses yang dimulai dari pembaca membuka aplikasi lalu memilih menu baca berita lama. Berita lama merupakan berita/konten yang

pernah didownload dan telah tersimpan dalam *memory handphone*. Sebelum membaca berita, pembaca terlebih dahulu memilih berita mana yang ingin dibaca. Apabila pembaca ingin menghapus berita/konten yang telah tersimpan, pembaca tinggal memilih berita/konten mana yang akan dihapus lalu pilih hapus kemudian pilih Ya apabila ingin menghapus dan pilih Tidak apabila ingin membatalkan.



Gambar 4 Activity Diagram Baca Berita Lama

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Menu Utama

Tampilan pada gambar 5 adalah tampilan pada saat aplikasi pertama kali dijalankan tampilan menu yang pertama kali muncul adalah Menu Utama. Dari menu ini pembaca atau pengguna aplikasi dapat memilih apa yang akan dilakukan selanjutnya, yaitu

*What's Now??* (Berita terbaru), *Stored News* (Berita lama yang pernah disimpan), *Help* (Bantuan / panduan penggunaan aplikasi), dan *About* (Informasi tentang aplikasi).



Gambar 5 Tampilan Menu Utama

### Tampilan Menu *What's Now??*

Tampilan *What's Now??* akan muncul jika pengguna memilih menu *What's Now??* pada menu utama aplikasi. Tampilan ini digunakan untuk membaca berita terbaru yang telah tersedia. Seperti yang terlihat pada gambar 6, pada menu *What's Now??* terdapat tiga submenu lagi yaitu *Latest News*, *Recent News*, dan *Categories*. Untuk submenu *Latest News* dan *Recent News* memiliki susunan menu yang identik, hanya berbeda pada muatan konten atau isi dari menu tersebut.



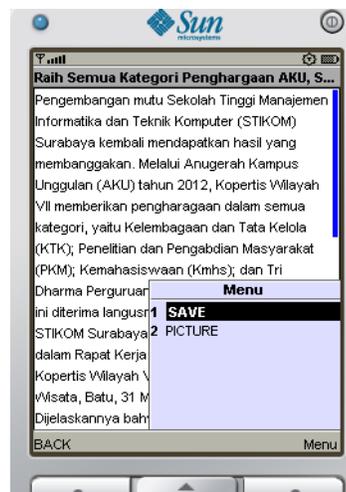
Gambar 6 Tampilan What's Now??

Submenu *Categories* berisi berita atau info sesuai dengan kategori-kategori yang sesuai dengan konten berita yang diinginkan seperti yang terlihat pada gambar 7 dibawah ini.



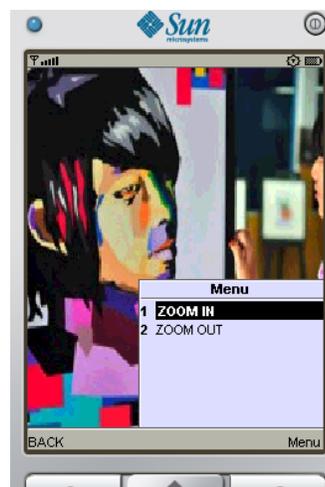
Gambar 7 Tampilan Categories

Setelah pembaca memilih berita yang ingin dibaca maka akan tampil sebagai konten berita secara utuh seperti yang terlihat pada gambar 8, konten berita tersebut dapat disimpan dengan memilih SAVE atau apabila ingin kembali pada menu sebelumnya dapat memilih BACK.



Gambar 8 Tampilan Konten Berita

Selain menu SAVE juga terdapat menu PICTURE yang berfungsi untuk melihat apabila didalam konten berita tersebut terdapat sebuah atau beberapa foto. Seperti yang ada pada gambar 9, gambar atau foto yang tampil dapat di *Zoom In* untuk memperbesar dan *Zoom Out* untuk memperkecil foto.



Gambar 9 Tampilan Menu Zoom In / Out Foto

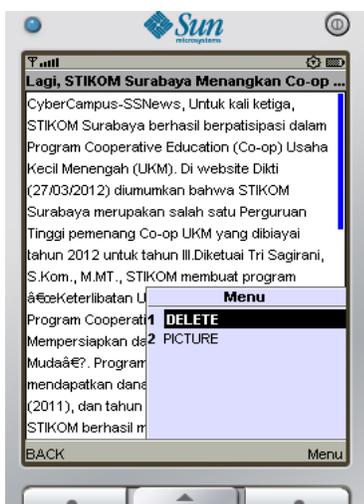
### Tampilan Menu Stored News

Menu *Stored News* ini berisi konten - konten berita yang pernah disimpan sebelumnya oleh pembaca atau pengguna aplikasi. Struktur menu berbentuk list – list konten berita yang tersimpan seperti yang terlihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Stored News

Setelah memilih berita yang ingin dibaca berdasarkan dari *list – list* yang ditampilkan pada gambar 10 maka konten berita yang telah terpilih tersebut muncul secara keseluruhan seperti yang ada pada gambar 11. Apabila pembaca ingin menghapus konten berita yang telah tersimpan tersebut maka tinggal memilih DELETE namun apabila tidak maka pembaca bisa memilih BACK.



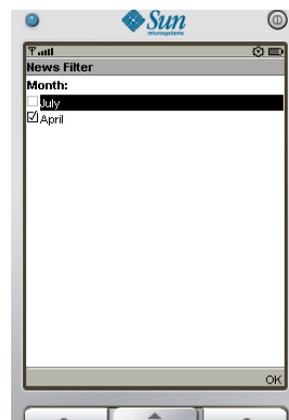
Gambar 11 Tampilan Konten Berita

Pada menu *Stored News* ini pembaca juga dapat melakukan filter terhadap konten berita yang pernah disimpan berdasarkan bulan dan

tahun. Jadi apabila pengguna aplikasi ingin menampilkan konten berita pada waktu tertentu maka tinggal mencentang pada tahun lalu bulan yang tersedia lalu tekan OK maka daftar konten berita yang tampil hanya konten berita yang pernah disimpan pada bulan tersebut.



Gambar 12 Tampilan Filter Tahun



Gambar 13 Tampilan Filter Bulan

### Hasil Perbandingan

Pada saat uji coba aplikasi, dilakukan perbandingan yang membandingkan pengaksesan *SSNews* melalui *SSNews Mobile* dan melalui *browser* bawaan *handphone* yang mengakses langsung <http://www.ssnews.stikom.edu/>, yang dilakukan dengan tiga tipe *handphone* yang berbeda dan dua operator GSM yang berbeda yaitu IM3 dan XL. Berikut adalah tabel perbandingan dari uji coba yang telah dilakukan.

Tabel 1 Hasil Perbandingan *SSNews Mobile* Dan *Browser Handphone* Menggunakan IM3

<i>SSNews Mobile</i>		<i>Browser Handphone</i>	
Handphone	Jumlah Pulsa Berkurang	Handphone	Jumlah Pulsa Berkurang
LG C320i	Rp. 1	LG C320i	Web Tidak Dapat Tampil
Samsung S3650 Corby	Rp. 3	Samsung S3650 Corby	Rp. 59
Nokia N81	Rp. 2	Nokia N81	Rp. 73

Tabel 2 Hasil Perbandingan *SSNews Mobile* Dan *Browser Handphone* Menggunakan XL

<i>SSNews Mobile</i>		<i>Browser Handphone</i>	
Handphone	Jumlah Pulsa Berkurang	Handphone	Jumlah Pulsa Berkurang
LG C320i	Rp. 1	LG C320i	Web Tidak Dapat Tampil
Samsung S3650 Corby	Rp. 1	Samsung S3650 Corby	Rp. 88
Nokia N81	Rp. 2	Nokia N81	Rp. 93

Mengacu pada tabel hasil uji coba diatas terbukti bahwa dengan menggunakan *SSNews Mobile* pembaca lebih menghemat jumlah pulsa yang berkurang daripada mengakses *website SSNews* langsung dari *browse handphone*.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembuatan aplikasi Majalah STIKOM Surabaya News berbasis *Mobile* berdasarkan pada hasil uji coba yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Majalah STIKOM Surabaya *News Mobile* ini dapat berjalan dengan baik dan lancar dalam mendownload konten-konten berita yang ada dan dapat dibaca dengan relatif nyaman sehingga dapat memberikan alternatif baru bagi para pembaca *SSNews* yang memiliki *handphone* berplatform minimal Java MIDP 2.0 dalam mengakses berita-berita yang ada pada *SSNews* sehingga relatif lebih murah, mudah dan dapat diakses dimana saja, kapan saja.

2. Pembaca dapat menyimpan konten berita yang ingin disimpan pada *handphone* mereka sehingga dapat dibaca berulang ulang kapanpun dimanapun pada saat yang diinginkan tanpa harus terkena biaya pulsa lagi untuk mendownload konten berita tersebut.

## SARAN

Adapun Saran - saran yang dapat direkomendasikan untuk pengembangan aplikasi kedepannya agar dapat menghasilkan aplikasi majalah berbasis *mobile* yang lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada *handphone* berplatform minimal Java MIDP 2.0 saja tetapi untuk pengembangan aplikasi nantinya diharapkan dapat berjalan pada multi platform sehingga lebih fleksibel.
2. Tampilan user interface aplikasi nantinya dapat dikembangkan dengan melakukan modifikasi sedemikian rupa sehingga menghasilkan tampilan yang lebih atraktif, interaktif sehingga lebih menarik.
3. Aplikasi dapat dikembangkan supaya nantinya dapat berjalan dengan baik di berbagai tipe navigasi yang tersedia pada berbagai *handphone* seperti *trackpad*, *trackball*, *touchscreen*, dan lain lain. Sehingga aplikasi dapat dioperasikan dengan maksimal pada berbagai *handphone* yang tersedia dipasaran.

## DAFTAR PUSTAKA

9/16013217/Mobile.Newspaper.Semudah  
.Langganan.Koran

- Anonim. *Java ME Technology*. Diakses 29 Maret, 2011, dari <http://www.oracle.com/technetwork/java/javame/>
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti
- Eno. 2010. *Fitur Music Player Dan Kamera Paling Diminati Remaja*. Diakses 22 Maret, 2011, dari [http://www.malang-post.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=9635:fitur-music-player-dan-kamera-paling-diminati-remaja&catid=45:technocell&Itemid=68](http://www.malang-post.com/index.php?option=com_content&view=article&id=9635:fitur-music-player-dan-kamera-paling-diminati-remaja&catid=45:technocell&Itemid=68)
- GSM Arena. 2012. *Phone Review And Specifications*. Diakses 1 April, 2012, dari <http://www.gsmarena.com/>
- Junaedhie, Kurniawan. 1991. *Ensiklopedi Pers Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Mega Mobile Content. 2012. *Handphone Specifications*. Diakses 1 April, 2012, dari <http://www.megamobilecontent.com/specifications/>
- Riggs, Roger. 2003. *Programming Wireless Device with the Java 2 Platform Micro Edition, 2nd Edition*. Clifornia : Sun Microsystem Inc.
- Romeo, S.T. 2003. *Testing dan Implementasi Sistem*. STIKOM Surabaya.
- Shalahuddin M, dan Rossa A.S. 2006. *Pemrograman J2ME Belajar Cepat Pemrograman Perangkat Telekomunikasi Mobile*. Bandung:Penerbit Informatika.
- Sholiq. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Obyek Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wahono, Tri. 2010. *Mobile Newspaper Semudah Langganan Koran*. Diakses 22 Maret, 2011, dari <http://tekno.kompas.com/read/2010/11/1>
- Yu Feng and Jun Zhu. 2001. *Wireless Java Programming with Java 2 Micro Edition*. Indianapolis: Sams Publishing.