

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terkait**

Dalam penyusunan laporan proposal ini, penulis sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada laporan proposal ini. Berikut ini penelitian terkait yang berhubungan dengan laporan proposal ini adalah sebagai berikut:

Hasil kajian literatur (Nityananda, 2023) menyatakan bahwa perancangan pada portal jurnalisme warga Hindu Lampung dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework laravel versi 7.4, dengan MySQL sebagai tempat penyimpanan data kemudian diimplementasikan dalam bentuk sistem online berbasis *Website*. Penerapan White Hat SEO pada portal jurnalisme warga Hindu Lampung dilakukan dengan menerapkan sitemap.XML, Meta-Tag, dan penerapan file robots.txt.

Hasil penelitian (Aliyah et al., 2022) menyatakan bahwa untuk merancang dan membuat system informasi yang dapat membantu mempermudah pengajuan berita dan media untuk karyawan dibagian Humas Sekretariat DPRA. Untuk dapat mengembangkan terlebih pada aplikasi Sistem Informasi Manajemen Penyiaran Informasi Kegiatan ini kepada Kantor Humas Sekretariat DPRA agar dapat dilakukan secara cepat dan tepat.

Hasil Penelitian (Devianto & Dwiasnati, 2021) menyatakan bahwa aplikasi ini dibuat untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi berita yang berkaitan dengan sektor pertanian. Dengan aplikasi portal berita E-News ini informasi berita yang berkaitan dengan sektor pertanian dapat tersampaikan ke masyarakat luas, khususnya masyarakat petani. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi portal berita E-News, yang dapat diterapkan untuk mengolah informasi berita yang berhubungan dengan sektor pertanian.

Hasil penelitian (Dharmawan & UNY, 2020) menyatakan bahwa pada tahap *inception* dilakukan pembuatan model bisnis dan menentukan batasan kebutuhan sistem (3 level pengguna: anggota, pengurus, dan admin), pada

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terkait

No.	Penulis dan Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1	(Nityananda, 2023)	Perancangan menggunakan bahasa pemrograman php dan <i>framework laravel</i>	<i>Metode White Hat SEO dan Framework Laravel</i>	Perancangan pada portal jurnalisme warga Hindu Lampung dilakukan dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dengan framework laravel versi 7.4, dengan MySQL sebagai tempat penyimpanan data kemudian diimplementasikan dalam bentuk sistem online berbasis <i>Website</i> .
2	(Aliyah et al., 2022)	Perancangan website sistem jurnalis menggunakan <i>framework laravel</i> .	<i>Metode Prototype dan Framework Laravel</i>	Merancang dan membuat system informasi yang dapat membantu mempermudah pengajuan berita dan media untuk karyawan dibagian Humas Sekretariat DPRA.

Bersambung

Lanjutan Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terkait

No.	Penulis dan Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
		informasi jurnalis.	<i>And Development</i>	Jurnalistik dapat melakukan kegiatan pencatatan aktivitas jurnalistik anggota dan mengolahnya menjadi laporan perkembangan personal untuk pribadi maupun laporan perkembangan untuk divisi Redaksi dan PSDM.
5	(Suri & Puspaningrum, 2020)	Perancangan sistem website jurnalis yang dapat diimplementasikan ke sistem yang mendatang.	Metode Prototype	Sistem informasi manajemen berita berbasis <i>Website</i> yang dikembangkan dapat mempermudah

Bersambung

Lanjutan Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terkait

No.	Penulis dan Tahun	Tujuan	Metode	Hasil Yang Diharapkan
		menggunakan <i>sourcecode</i> php. Pembuatan perancangan <i>database</i> menggunakan <i>database MySQL</i> . Pembuatan perancangan tampilan antar muka. Pembuatan perancangan sistem <i>usecase diagram</i> , <i>activity diagram</i> , <i>sequence diagram</i> , dan <i>class diagram</i> .		dapat membantu kantor berita harian beta news dalam merencanakan perancangan sistem ketahap implementasi berikutnya.

Perbedaan penelitian sebelumnya berdasarkan tabel 2.1 Perbandingan penelitian terkait dapat diambil kesimpulan yaitu subjek dalam penelitian ini adalah kantor harian berita Beta News yang berlokasi di Kudus Jawa Tengah dengan objek *website* berita jurnalistik. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *prototyping* dan menggunakan *framework codeigniter* sebagai perancangan *website*. Fokus dalam penelitian ini adalah perancangan *website* jurnalistik menggunakan *framework codeigniter*.

## 2.2 Dasar Teori

Dasar teori merupakan konsep atau definisi yang disusun secara sistematis. Dasar teori disebut juga landasan teori, di bawah ini merupakan landasan teori yang digunakan oleh penulis diantaranya sebagai berikut.

### **2.1.3 Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah kegiatan dari prosedur yang diorganisasikan yang digunakan untuk menyediakan informasi pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi (Nurfitriana, et al., 2021).

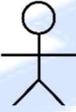
### **2.1.4 Jurnalistik**

Pekerjaan menulis sesungguhnya tidak sulit dan masih dibutuhkan di mana-mana. Dewasa ini, keterampilan menulis mendapat tempat yang luas, baik instansi pemerintah maupun swasta, apalagi di media cetak, meskipun media elektronik tetap saja ruh dari media itu ada dalam kegiatan menulis. Namun demikian, pekerjaan ini memakan waktu yang lama dan memerlukan ketekunan, serta keuletan, latihan yang terus-menerus senantiasa diperlukan (Suherdiana, 2020).

### **2.1.5 Sistem Jurnalistik**

Jurnalistik secara harfiah artinya kewartawanan atau hal-hal pemberitaan. Kata dasarnya “Jurnal” laporan atau catatan, atau “jour” dalam bentuk Bahasa Prancis yang berarti “hari” atau catatan, atau “harian”, dalam bahasa belanda “Joernalistiek” artinya penyiaran catatan harian. Dapat yang disimpulkan bahwa kode etik Jurnalistik adalah aturan-aturan norma-norma yang dibuat oleh suatu kelompok tertentu dalam proses pembuatan informasi yang diserbaluaskan melalui informasi. Kegiatan merupakan bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau lebih unit kerja pada SKPD sebagai bagian dari pencapaian sasaran terukur pada suatu program dan terdiri atas sekumpulan Tindakan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan adalah bagian dari program yang dilaksanakan oleh satu atau lebih unit kerja pada sebagai bagian dari pencapaian sasaran terukur pada suatu program dan terdiri atas sekumpulan Tindakan (Aliyah et al., 2022).

Lanjutan Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram* (Sukamto & Salahuddin, 2016)

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="596 555 759 589">Aktor/ <i>actor</i></p>  <p data-bbox="603 734 753 768">nama aktor</p>	<p data-bbox="919 398 1356 927">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p data-bbox="539 1003 817 1037">Asosiasi/ <i>association</i></p> 	<p data-bbox="919 947 1356 1151">Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
<p data-bbox="571 1417 785 1451">Ekstensi/ <i>extend</i></p> 	<p data-bbox="919 1171 1356 1756">Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p data-bbox="496 1787 860 1821">Generalisasi/ <i>generalization</i></p> 	<p data-bbox="919 1776 1356 1921">Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum- khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana</p>

Bersambung

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol *Use Case Diagram* (Sukamto & Salahuddin, 2016)

Simbol	Deskripsi
<p>nama aktor atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Nama aktor</div> <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Garis hidup/ <i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">nama objek: nama kelas</div> <p>.</p>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p>Waktu aktif</p> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> <p>&lt;&lt;create&gt;&gt;</p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1: nama_metode()</p>	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang</p>

Bersambung

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol *Use Case Diagram* (Sukamto & Salahuddin, 2016)

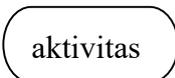
Simbol	Deskripsi
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1: keluaran</p> 	<p>dikirim. Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>

### 3) Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Sukamto & Salahuddin, 2016).

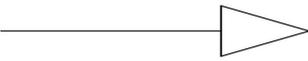
Di bawah ini merupakan simbol *activity diagram* yang ditunjukkan pada Tabel 3.4 Simbol *Activity Diagram* (Sukamto & Salahuddin, 2016).

Tabel 2.4 Simbol *Activity Diagram* (Sukamto & Salahuddin, 2016)

Simbol	Deskripsi
<p>Status awal</p> 	<p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali kata kerja.</p>

Bersambung

Tabel 2.5 Simbol *Class Diagram* (Sukanto & Salahuddin, 2016)

Simbol	Deskripsi			
<p>Kelas</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>nama_kelas</td> </tr> <tr> <td>+atribut</td> </tr> <tr> <td>-operasi()</td> </tr> </table> <p>.</p>	nama_kelas	+atribut	-operasi()	Kelas pada struktur sistem.
nama_kelas				
+atribut				
-operasi()				
<p>Antarmuka/ <i>interface</i></p>  <p>nama_ <i>interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.			
<p>Asosiasi/ <i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .			
<p>Asosiasi berarah/ <i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .			
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).			
<p>Kebergantungan/ <i>dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.			
<p>Agregasi/ <i>agregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part).			

### 2.1.7 Prototype

*Prototype* didefinisikan bahwa prototipe memungkinkan *user* untuk memahami kondisi operasi sistem. Metode prototipe. Pengembangan *prototype* mendapatkan gambaran tentang aplikasi yang terlebih dahulu dibuat dengan rancangan *prototype* aplikasi kemudian dievaluasi oleh

sapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna). *MySQL* didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap program bebas menggunakan *MySQL* namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan *closed source* atau komersial” (Destiningrum & Adrian, 2017).

Di bawah ini merupakan logo dari *mysql* yang ditunjukkan pada Gambar 2.2. Logo *MySql*.



Gambar 2.2 Logo *MySql*

#### 2.1.10 Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem adalah proses untuk menemukan error pada perangkat lunak sebelum dikirim kepada pengguna. Pengujian *Software* adalah kegiatan yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari, atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji (*under test*).

Pengujian *Blax Box* atau *Black-Box Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. (Hidayat & Muttaqin, 2018).