**DAFTAR ISI**

Halaman

LEMBAR JUDUL i

LEMBAR ORIGINALITAS DAN PUBLIKASI ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

ABSTRAKSI iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

**BAB I PENDAHULUAN** 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Ruang Lingkup 2

1.4. Tujuan Penulisan 2

1.5. Metode Penelitian 2

1.6. Sistematika Penulisan 3

**BAB II LANDASAN TEORI** 4

2.1. Pelayanan Publik 4

2.2. Pengertian Informasi 5

2.3. Aplikasi Bergerak 6

2.4. Software Development Life Cycle 8

2.5. Ionic Framework 11

2.5.1. Hyper Text Markup Language 12

2.5.2. Cascading Style Sheet 17

2.5.3. JavaScript dan Angular 20

2.5.4. Cordova 23

2.6. Sistem Operasi Android 23

2.7. Aplication Programming Interface 27

2.8. JavaScript Object Notation 28

2.9. Unified Modeling Language 29

2.10. Struktur Navigasi 35

**BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI** 38

3.1. Analisis Kebutuhan 38

3.2. Perancangan 39

3.2.1. Perancangan Storyboard 39

3.2.2. Perancangan Struktur Navigasi 41

3.2.3. Perancangan Antarmuka 42

3.2.4. Perancangan Alur Program 48

3.3. Implementasi dan Pembuatan Aplikasi 50

3.3.1. Persiapan Project Ionic 50

3.3.2. Pembuatan Menu 54

3.3.3. Pembuatan Halaman Gempabumi Terbaru 56

3.3.4. Pembuatan Halaman Gempabumi > 5 SR 58

3.3.5. Pembuatan Halaman Gempabumi Dirasakan 61

3.3.6. Pembuatan Halaman Antisipasi Gempabumi 63

3.3.7. Pembuatan Halaman Skala Intensitas Gempabumi 65

3.3.8. Pembuatan Halaman Skala Mercalli 69

3.3.9. Pembuatan Halaman Jaringan Stasiun Gempabumi 72

3.3.10. Pembuatan Halaman Tentang 74

3.3.11. Pembuatan Tombol Keluar 76

3.4. Uji Coba Aplikasi 78

3.4.1. Pengujian Aplikasi pada Browser 78

3.4.2. Pengujian Aplikasi pada AVD 80

3.4.3. Pengujian Aplikasi pada Pengguna 85

**BAB IV PENUTUP** 86

4.1 Kesimpulan 86

4.2 Saran.. 86

DAFTAR PUSTAKA 87

LAMPIRAN LISTING PROGRAM L-1

LAMPIRAN OUTPUT PROGRAM L-29

LAMPIRAN HASIL KUESIONER L-34