

LAPORAN PROJECT MATA KULIAH PEMROGRAMAN PLATFORM KHUSUS

APLIKASI MOBILE SISTEM MANAJEMEN KONTEN

Nama :
NIM : 222
Kelas :
Dosen : SST, MT

PROGRAM STUDI

POLITEKNIK

2022

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Tujuan Dan Manfaat	3
II. DESAIN DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. Rancangan Arsitektur Sistem.....	3
2.2. Rancangan Basis Data.....	4
III. IMPLEMENTASI DAN ANALISA	4
3.1 Deskripsi Program	4
3.2. Deskripsi Sistem	5
3.3. Piranti Yang Diperlukan	5
IV. HASIL DAN PANDUAN PENGGUNAAN	6
4.1 Menu	6
4.2 Login.....	6
4.6 Sign Up	7
4.7 Home / Beranda	7
4.7 Content.....	8
V. PENUTUP.....	9
5.1. Kesimpulan	9
5.2. Saran	9
VI. DAFTAR PUSTAKA.....	10

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini permintaan untuk pembangunan aplikasi berbasis mobile terus meningkat. Seiring dengan meningkatnya permintaan pembangunan aplikasi mobile maka meningkat pula permintaan untuk efisiensi, keandalan dan pemeliharaan aplikasi mobile yang tinggi. Untuk itu dibutuhkan system yang dapat memadai untuk menyediakan informasi atau konten tanpa melakukan penulisan kode program.

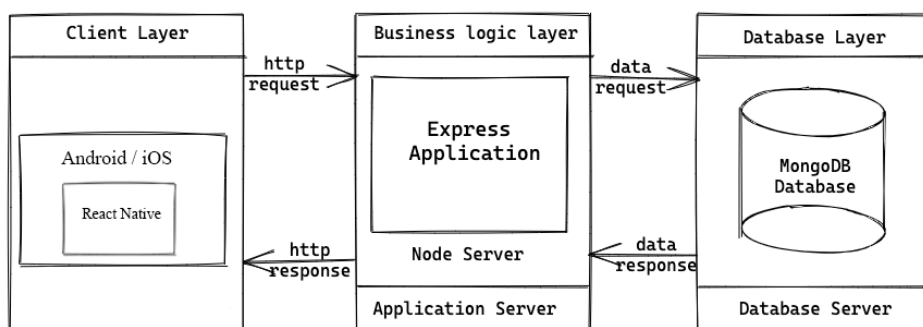
CMS atau Content Management System merupakan suatu software yang bisa digunakan untuk untuk mengubah, mengelola, serta mempublikasikan suatu konten. Content Management System juga memudahkan penggunaannya untuk melakukan kolaborasi dalam mengelola konten website.

1.2. Tujuan Dan Manfaat

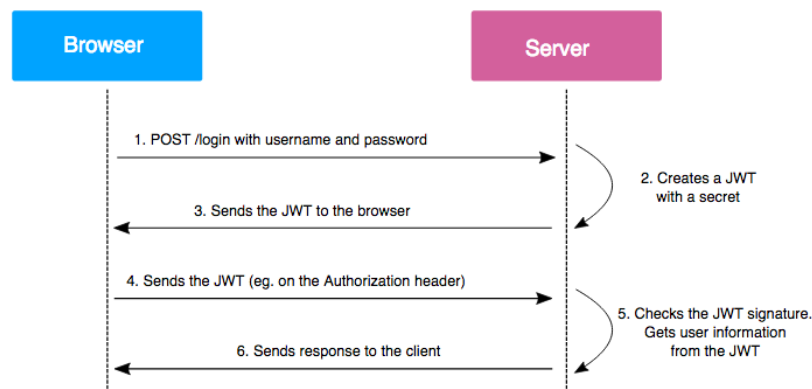
Pembuatan Sistem ini bertujuan untuk memenuhi Ujian Akhir Semester mata kuliah Pemrograman Platform Khusus. Serta untuk memperluas ilmu pengetahuan dalam bidang pembangunan aplikasi mobile.

II. DESAIN DAN PERANCANGAN

2.1. Rancangan Arsitektur Sistem

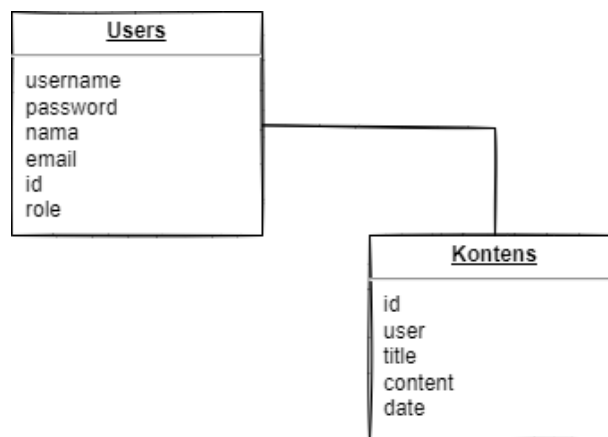


Pada pembangunan system ini digunakan Three Tier-System atau bisa disebut Multitier architecture. Three Tier-System sering juga disebut dengan konsep Client Server Programming, dan biasa digunakan dalam aplikasi, disebabkan memiliki beberapa keuntungan seperti menyediakan User Interface yang memudahkan client, fleksibilitas dalam akses ke server dan Database, serta keuntungan dalam proses pembuatan dan pengembangan sebuah aplikasi. (Pratama, 2019)



Selanjutnya untuk Autentifikasi user digunakan JSON Web Token. JSON Object digunakan untuk aktifitas transfer informasi antarplatform. JSON Web Token dapat berfungsi sebagai sistem otentifikasi dan juga untuk pertukaran informasi. Token ini terdiri dari header, payload dan signature (Muntashir, 2020).

2.2. Rancangan Basis Data



Rancangan Basis Data Sistem ini hanya menggunakan 2 collection yaitu Users dan Kontens. Collection Users merupakan collection yang berisi detail profile dari pengguna yang digunakan untuk keperluan autentifikasi. Collection Kontens berisi daftar konten yang dibuat oleh pengguna yang berisikan id, user, title, content dan date.

III. IMPLEMENTASI DAN ANALISA

3.1 Deskripsi Program

Dalam pembuatan website ini digunakan framework react native yang diciptakan oleh perusahaan meta. Dengan react native kita bisa menulis satu kode program dan dapat dirilis di beberapa OS seperti Android dan IOS hal ini juga disebut sebagai cross-platform. Aplikasi ini mengonsumsi API yang dibuat dengan framework ExpressJS dan database menggunakan database bertipe dokumen dari mongoDB.

3.2. Deskripsi Sistem

Terdapat dalam panduan penggunaan

3.3. Piranti Yang Diperlukan

1. Hardware

Hardware yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi instanews adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Intel i5 6200U
- b. RAM 8GB DDR3L
- c. SSD 240GB

2. Software

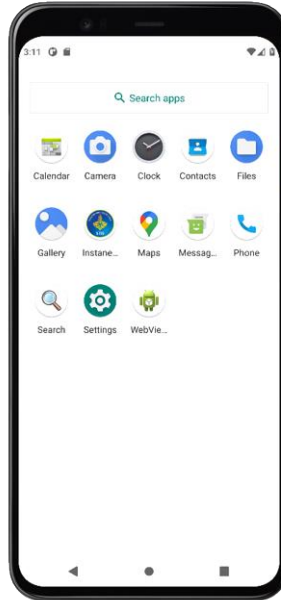
Software yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut:

- a. IntelliJ IDEA Ultimate
- b. Git & Github
- c. nodeJS v16.14.2
- d. mongoDB

IV. HASIL DAN PANDUAN PENGGUNAAN

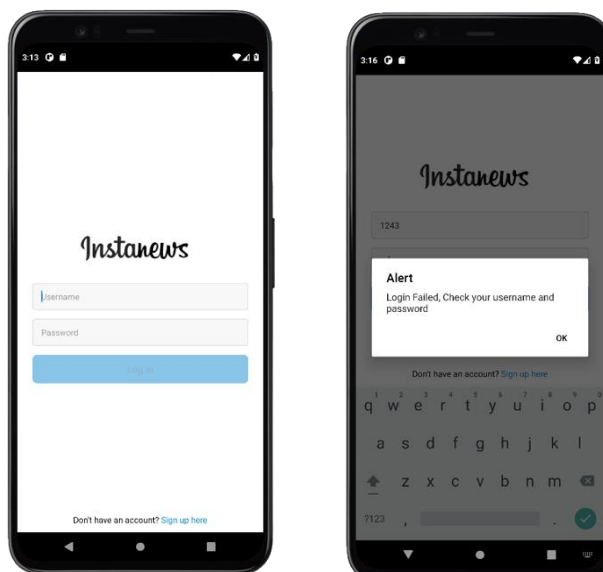
4.1 Menu

Pada menu android terdapat aplikasi yang sudah diinstall menggunakan APK yang dapat didownload di bagian description <https://github.com/nubisub/projectppk2>



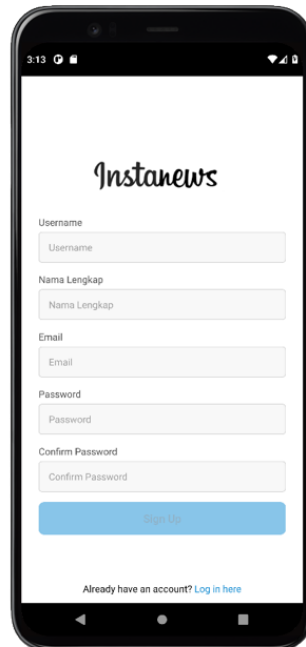
4.2 Login

View Login akan muncul jika pengguna belum melakukan login ke akunnya. Pada activity ini juga terdapat tombol untuk sign up apabila belum mempunyai akun, apabila pengguna belum mengisi username atau password tombol tidak akan bisa diclick. Setelah menekan tombol login, apabila username dan passwords benar maka akan dialihkan ke halaman home. Jika username atau password salah atau belum terdaftar maka akan muncul alert.



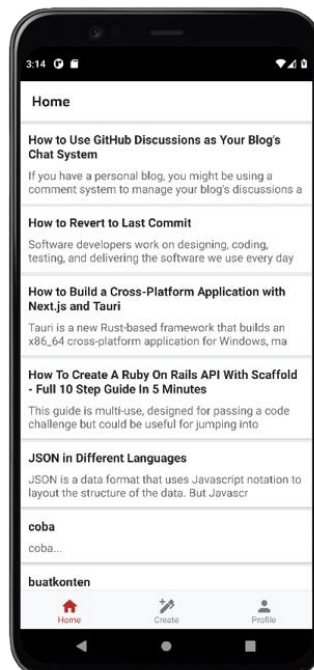
4.6 Sign Up

Activity SignUp merupakan aktivitas untuk melakukan pendaftaran akun, apabila semua data benar dan valid maka tombol akan bisa diclick dan akan dialihkan ke activity beranda atau home.



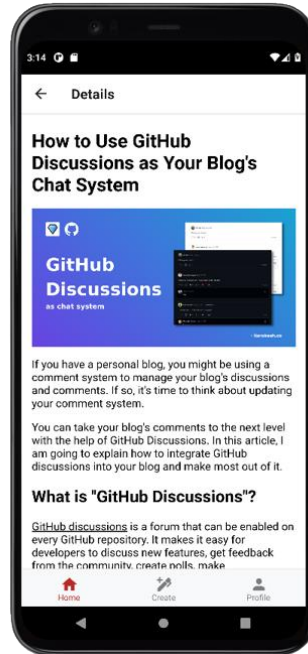
4.7 Home / Beranda

Activity ini berisi content yang berbentuk card yang terdapat judul dan Sebagian deskripsi untuk menarik pembaca. Jika diclick maka akan menuju halaman yang berisi konten tersebut



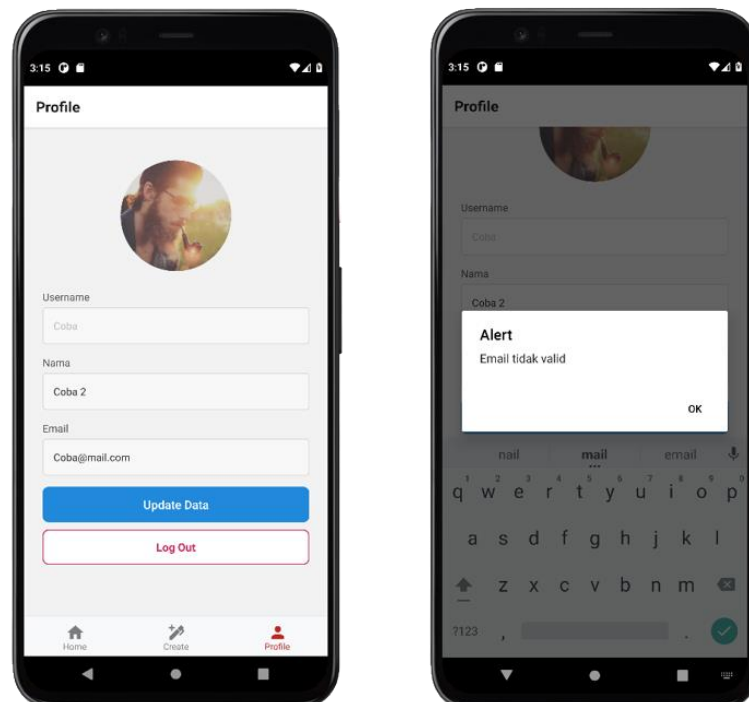
4.7 Content

Activity Content berisi konten yang telah ditekan oleh pengguna, pada activity ini berisi detail konten yang telah dibuat, dan terdapat header dengan tombol back untuk Kembali ke beranda atau home.



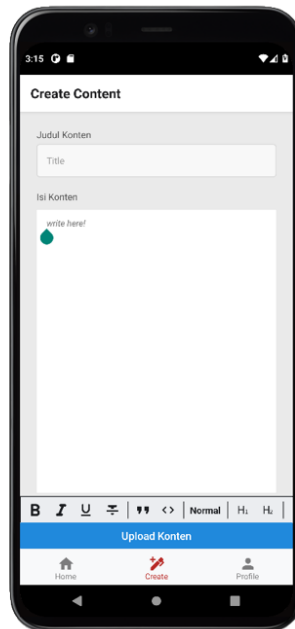
4.6 Update Profile

Merupakan activity untuk mengedit atau mengupdate profile akun yang login. Terdapat 2 input yaitu username dan email yang dapat diganti



4.7 Create Content

Halaman ini merupakan fitur untuk membuat konten yang berisi judul dan detail isi konten menggunakan rich text editor. Setelah konten berhasil dibuat maka konten akan langsung tampil di halaman beranda atau home



V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Secara garis besar, setelah pelaksanaan uji coba pada aplikasi dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dengan dibuatnya aplikasi dapat membantu untuk mengelola konten dengan fleksibel dan dapat digunakan di OS Android maupun IOS
2. Terpenuhinya tugas akhir Pemrograman Platform Khusus.

5.2. Saran

Masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki dalam pembuatan website ini disebabkan minimnya waktu untuk pengerjaan proyek ini. Pertama, performance dari aplikasi ini masih perlu dioptimalkan. Tidak adanya menu pengaturan konten dan user disebabkan pengaturan kurang cocok bila diterapkan pada layer Smartphone. Rich text editor yang kurang memuaskan karena kurangnya komunitas dalam aplikasi mobile khususnya react native yang mengembangkan rich text editor.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Muntashir, M. F. (2020, 11 14). *Apa itu JWT (JSON Web Token)?* Retrieved from DEV Community: <https://dev.to/itsfaqih/apa-itu-jwt-json-web-token-28g6>
- Pratama, I. (2019, 08 25). *Three-Tier Architecture – Konsep Pemrograman Menggunakan 3 Layer*. Retrieved from Teknologi Game PENS: <https://gametech.pens.ac.id/three-tier-architecture-konsep-pemrograman-menggunakan-3-layer/>