

**APLIKASI BLOG FEED UNTUK
SITUS WINDOWSKU.COM BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
Achmed Islamic Hernawan
12.18.063**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmed Islamic Hernawan

NIM : 12.18.063

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“Aplikasi Blog Feed untuk Situs Windowsku.com Berbasis
Android”**

Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 2 Pebruari 2016

Yang membuat pernyataan



Achmed Islamic Hernawan

12.18.063

Abstrak

Aplikasi Blog Feed adalah aplikasi yang dapat menampilkan konten dari website tanpa harus menggunakan browser. Pada aplikasi jenis ini, pengguna dapat menikmati segala konten yang ada pada website dan melakukan berbagai interaksi yang biasanya dilakukan di browser dan sekarang akan digunakan pada aplikasi, khususnya aplikasi untuk Android.

Maka dari itu, penulis membuat aplikasi Blog Feed yang dikhususkan untuk Windowsku.com berbasis Android. Sehingga pengguna yang biasanya mengakses Windowsku.com melalui browser, saat ini dapat menggunakan aplikasi di Android. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio.

Dari hasil pengujian, aplikasi ini dapat menampilkan menu dan konten secara sempurna. Aplikasi ini dapat dibuka pada Android versi 4.1.2, versi 4.4.4, dan juga versi 5.0. Selain itu, ketika membuka artikel, semua perangkat dapat melakukan hal tersebut dengan tidak adanya error. Kemudian, pengguna juga dapat membuka artikel dengan persentase 100% berhasil.

Kata kunci: *Android, blog feed, android studio*

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul "APLIKASI BLOG FEED UNTUK SITUS WINDOWSKU.COM" dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, kerabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala – kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan bantuan moril, materi, dan nasihat selama penulis menjalani pendidikan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang dan sebagai Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
4. Bapak Sommy Prasetyo, ST, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang dan sebagai Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
5. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
6. Semua teman-teman berbagai angkatan yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, Pebruari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Luaran yang Diharapkan.....	2
1.6 Kegunaan Program	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Wordpress	5
2.2 Windowsku.com	6
2.3 JSON (Javascript Object Notation)	6
2.4 JSON API Plugin.....	10

2.5	Android.....	10
2.6	Android Studio.....	11
2.6.1	Interface Android Studio.....	12
2.7	Class AsyncTask.....	15
BAB III	17
	ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	17
3.1	Analisis Sistem.....	17
3.1.1	Sistem yang sedang berjalan.....	17
3.1.2	Sistem yang akan dibangun.....	17
3.1.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	18
3.2	Perancangan.....	18
3.2.1	Blok Diagram Sistem.....	18
3.3	Flowchart.....	19
3.4	Struktur Menu.....	20
3.4.1	Struktur Menu di Web.....	20
3.4.2	Struktur Menu di Aplikasi Blog Feed.....	20
3.5	Desain Prototype Program.....	21
3.6	Cara Kerja Aplikasi.....	23
3.7	Web VS Blog Feed.....	24
BAB IV	25
	HASIL DAN PENGUJIAN.....	25
4.1	Hasil.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 CMS Wordpress	5
Gambar 2.2 Windowsku.com.....	6
Gambar 2.3 Notasi Objek.....	7
Gambar 2.4 Notasi Array	8
Gambar 2.5 Notasi Value.....	8
Gambar 2.6 Notasi String.....	9
Gambar 2.7 Notasi Angka.....	9
Gambar 2.8 Mengakses blog melalui <i>interface</i> JSON API.....	10
Gambar 2. 9 Tampilan Awal Android Studio	12
Gambar 2.10 Project Browser.....	13
Gambar 2.11 Structure	14
Gambar 2.12 Code Editor	14
Gambar 2.13 Status.....	15
Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem.....	18
Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi	19
Gambar 3.3 Struktur Menu di Web	20
Gambar 3.4 Struktur Menu di Aplikasi Blog Feed.....	20
Gambar 3.5 Halaman Utama	21
Gambar 3.6 Menu Navigasi	22
Gambar 3.7 JSON API.....	23

Gambar 4.1 Tampilan Utama	25
Gambar 4.2 Melihat Konten.....	26
Gambar 4.3 Menu	27
Gambar 4.4 Berbagi ke aplikasi lainnya	28
Gambar 4.5 Berbagi melalui WhatsApp	29
Gambar 4.6 Berbagi melalui Facebook	30
Gambar 4.7 Menambah komentar	31
Gambar 4.8 Mengirimkan komentar di Windowsku	32
Gambar 4.9 Pengujian desain	36
Gambar 4.10 Rata-rata nilai	37
Gambar 4.11 Pengujian kemudahan penggunaan.....	37
Gambar 4.12 Rata-rata nilai kemudahan penggunaan	38
Gambar 4.13 Hasil persentase dari fitur yang diberikan.....	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Blog saat ini sudah menjadi hal yang biasa untuk dibuat oleh masing-masing orang. Di dalam blog, setiap orang dapat membagikan apa yang dipikirkan kepada seluruh dunia. Blog sudah menjadi gaya hidup bagi para penggiat internet dan semua orang pastinya sudah membuat sebuah blog. Namun, untuk dapat lebih mudah dalam mengakses blog, diperlukannya suatu wadah yang terintegrasi dengan perangkat Android, agar pengalaman dalam mengakses Windowsku.com lebih menarik.

Blog bukan sesuatu yang wajib dimiliki, namun bagi yang ingin mendapatkan pemasukan, blog merupakan salah satu cara yang ada agar mendapatkan pemasukan tetap. Pemilik blog dapat menampilkan iklannya disana, agar dapat memiliki pendapatan melalui iklan yang diklik.

Teknologi mobile pun semakin lama semakin canggih. Dengan hadirnya *smartphone*, setiap orang dapat mengakses internet lebih cepat karena perangkat keras yang lebih canggih daripada telepon genggam jaman dahulu. Setiap orang dapat memasukkan banyak aplikasi sekaligus dalam ponselnya. Menurut data yang tercatat di Kementerian Komunikasi dan Informatika, angka masyarakat pengguna gadget di Indonesia menyentuh 240 juta unit. Hal tersebut cukup mengejutkan mengingat jumlah penduduk Indonesia yang saat ini berada di kisaran angka 230 juta jiwa.

Sebagai salah satu penyedia informasi melalui media blog, Windowsku.com hadir untuk menyediakan semua informasi tersebut, khususnya informasi teknologi komputer. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat aplikasi agar Windowsku dapat diakses langsung dari *smartphone*. Solusi tersebut berupa pembuatan aplikasi Blog Feed yang dapat menampilkan seluruh artikel di Windowsku.com langsung dari aplikasi *native* yang terpasang di perangkat Android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dicari suatu pemecahan masalah yaitu “Bagaimana memanfaatkan teknologi mobile untuk membantu para pembaca blog Windowsku.com agar dapat mengakses konten lebih cepat dan mudah.”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi Blog Feed ini adalah :

1. Menggunakan Android Studio dan dijalankan di sistem operasi Android.
2. Situs yang digunakan untuk menampilkan konten adalah Windowsku.com
3. Menggunakan internet untuk mengakses konten.
4. Mendukung Android dari Android 4.0 hingga Android 6.0
5. Aplikasi digunakan oleh user untuk mendapatkan informasi.
6. Aset seperti icon digunakan dengan dengan lisensi free license.
7. Menggunakan desain implementasi dari Material Design oleh Google.
8. Menampilkan artikel dari Windowsku.com tanpa iklan.

1.4 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya program ini adalah:

1. Menciptakan suatu aplikasi untuk membantu dan memudahkan pengguna dalam mengakses blog Windowsku.com.
2. Menyediakan pengalaman mendapatkan informasi yang lebih baik berkat aplikasi yang langsung terpasang di perangkat Android.
3. Meningkatkan jumlah pembaca dengan menyediakan aplikasi yang langsung dapat diakses di Android.

1.5 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari program ini adalah:

1. Sebuah aplikasi Blog Feed berbasis Android yang dapat berjalan pada smartphone ataupun tablet dengan sistem operasi Android.
2. Menciptakan aplikasi Windowsku.com Blog Feed yang dapat membantu para pembaca blog maupun pengunjung baru yang ingin mengakses Windowsku.com dengan lebih mudah.

1.6 Kegunaan Program

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari program ini adalah:

1. Membantu para pembaca blog untuk memanfaatkan teknologi mobile untuk mendapatkan informasi.
2. Menambah jumlah pengunjung ke Windowsku.com

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan buku skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari buku skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang Latar Belakang yang berisi alasan dalam menentukan judul penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang Landasan Teori yang merupakan tinjauan pustaka dan gambaran umum perusahaan. Gambaran umum perusahaan menguraikan profile perusahaan yang menjadi studi kasus penelitian, landasan teori menguraikan tinjauan pustaka yang berisi tentang Wordpress, Windowsku.com, JSON, JSON API Plugin, Android, Android Studio, dan *Class AsyncTask*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Wordpress



WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (*blog engine*). WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*).

Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. WordPress adalah penerus resmi dari b2/cafélog yang dikembangkan oleh Michel Valdrighi. Nama WordPress diusulkan oleh Christine Selleck, teman Matt Mullenweg. WordPress saat ini menjadi *platform content management system* (CMS) bagi beberapa situs web ternama seperti CNN, Reuters, The New York Times, TechCrunch, dan lainnya.



Gambar 2.1 CMS Wordpress

Gambar 2.1 merupakan tampilan *dashboard* dari Wordpress. Rilis terbaru WordPress adalah versi 4.4 (07 Desember 2015). WordPress didistribusikan dengan Lisensi Publik Umum GNU.

2.2 Windowsku.com

Windowsku.com adalah sebuah blog yang berisi berita, tutorial, dan segala hal mengenai teknologi komputer dan perangkat bergerak. Awalnya, Windowsku.com menggunakan CMS Blogger dan masih menggunakan domain “likewindows7.blogspot.com”. Blog tersebut hanya membahas sistem operasi Windows 7 saja.

Namun seiring perkembangan, domain Blogspot sudah terganti dengan domain Windowsku.com dengan masih menggunakan Blogger. Akhirnya, Windowsku.com menyewa sebuah hosting dan menggunakan platform Wordpress hingga saat ini. Wordpress menawarkan fitur bila dibandingkan dengan Blogger.



Gambar 2.2 Windowsku.com

2.3 JSON (Javascript Object Notation)

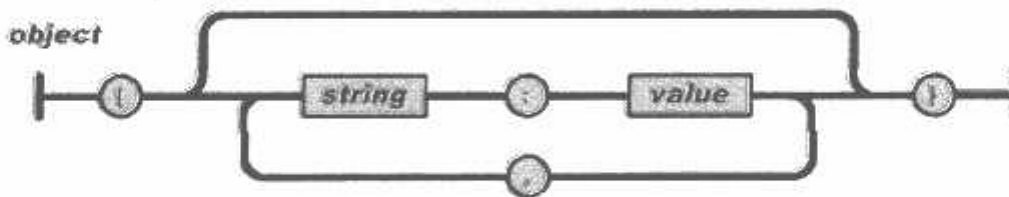
JSON adalah suatu format ringkas pertukaran data komputer. Formatnya berbasis teks dan terbaca-manusia serta digunakan untuk merepresentasikan

struktur data sederhana dan larik asosiatif (disebut objek). Format JSON sering digunakan untuk mentransmisikan data terstruktur melalui suatu koneksi jaringan pada suatu proses yang disebut serialisasi. Aplikasi utamanya adalah pada pemrograman aplikasi *web* AJAX dengan berperan sebagai alternatif terhadap penggunaan tradisional format XML.

Walaupun JSON didasarkan pada *subset* bahasa pemrograman JavaScript (secara spesifik, edisi ketiga standar ECMA-262, Desember 1999 [1]) dan umumnya digunakan dengan bahasa tersebut, JSON dianggap sebagai format data yang tak tergantung pada suatu bahasa. Kode untuk pengolahan dan pembuatan data JSON telah tersedia untuk banyak jenis bahasa pemrograman. Situs json.org menyediakan daftar komprehensif pengikatan JSON yang tersedia, disusun menurut bahasa.

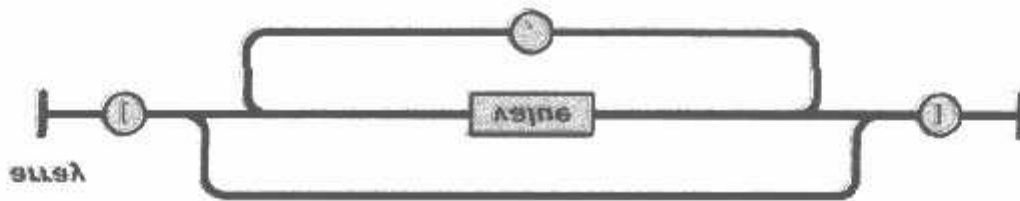
JSON menggunakan bentuk sebagai berikut:

- a. **Objek** adalah sepasang nama/nilai yang tidak terurutkan. Objek dimulai dengan { (kurung kurawal buka) dan diakhiri dengan } (kurung kurawal tutup). Setiap nama diikuti dengan: (titik dua) dan setiap pasangan nama/nilai dipisahkan oleh “,” (koma).



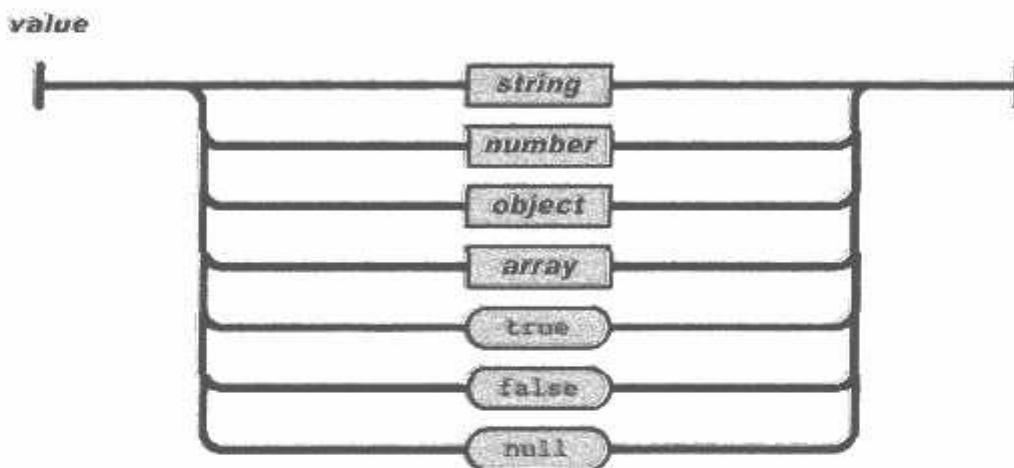
Gambar 2.3 Notasi Objek

- b. **Larik** adalah kumpulan nilai yang terurutkan. Larik dimulai dengan [(kurung kotak buka) dan diakhiri dengan] (kurung kotak tutup). Setiap nilai dipisahkan oleh “,” (koma).



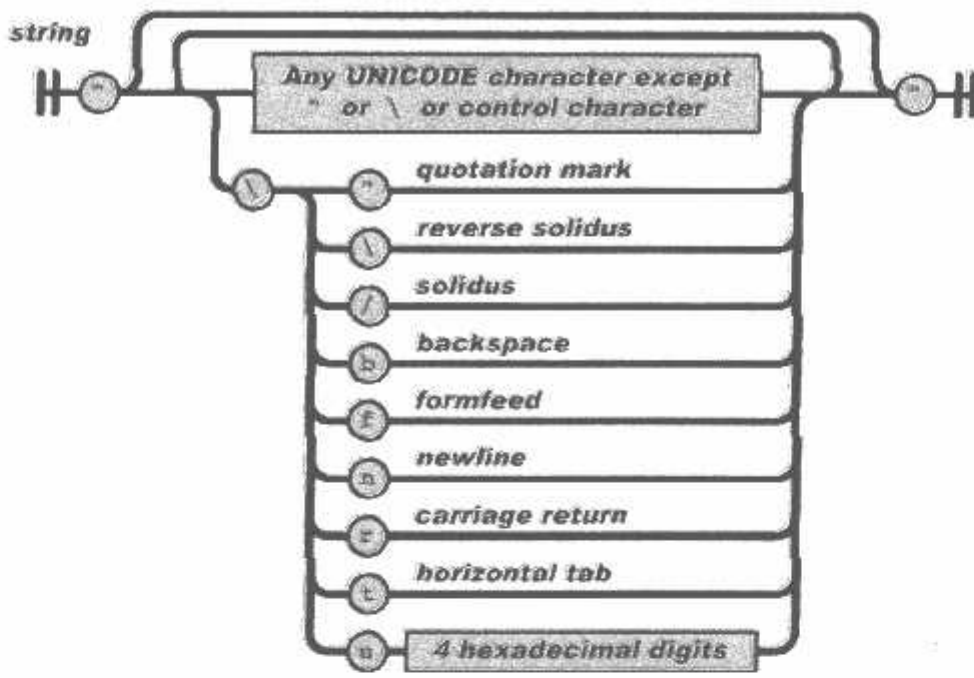
Gambar 2.4 Notasi Array

- c. Nilai (*value*) dapat berupa sebuah string dalam tanda kutip ganda, atau angka, atau *true* atau *false* atau *null*, atau sebuah objek atau sebuah larik. Struktur-struktur tersebut dapat disusun bertingkat.



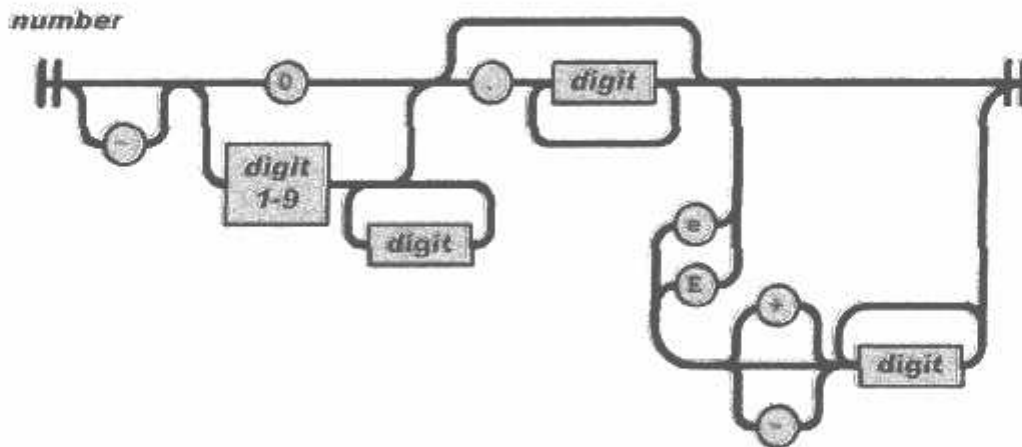
Gambar 2.5 Notasi Value

- d. **String** adalah kumpulan dari nol atau lebih karakter Unicode, yang dibungkus dengan tanda kutip ganda. Di dalam string dapat digunakan backslash escapes `"\"` untuk membentuk karakter khusus. Sebuah karakter mewakili karakter tunggal pada string. String sangat mirip dengan string C atau Java.



Gambar 2.6 Notasi String

- c. Angka adalah sangat mirip dengan angka di C atau Java, kecuali format oktal dan heksadesimal tidak digunakan.



Gambar 2.7 Notasi Angka

2.4 JSON API Plugin

JSON API Plugin adalah *plugin* yang digunakan untuk membuat JSON pada *website* yang dipasangkan *plugin* ini pada CMS Wordpress. Ada 3 tujuan utama dari *plugin* ini:

1. Menyediakan cara yang mudah dengan *interface* yang konsisten.
2. Membuat implementasi yang stabil dan mudah diingat.
3. Membuat jenis ekstensi baru untuk Wordpress

Plugin ini dibuat di “The Museum of Modern Art” yang disajikan dengan Ruby dan Rails. JSON API akan menyediakan *interface* untuk melakukan banyak kegiatan, seperti menerima konten, mengirim komentar, dan lain-lain.



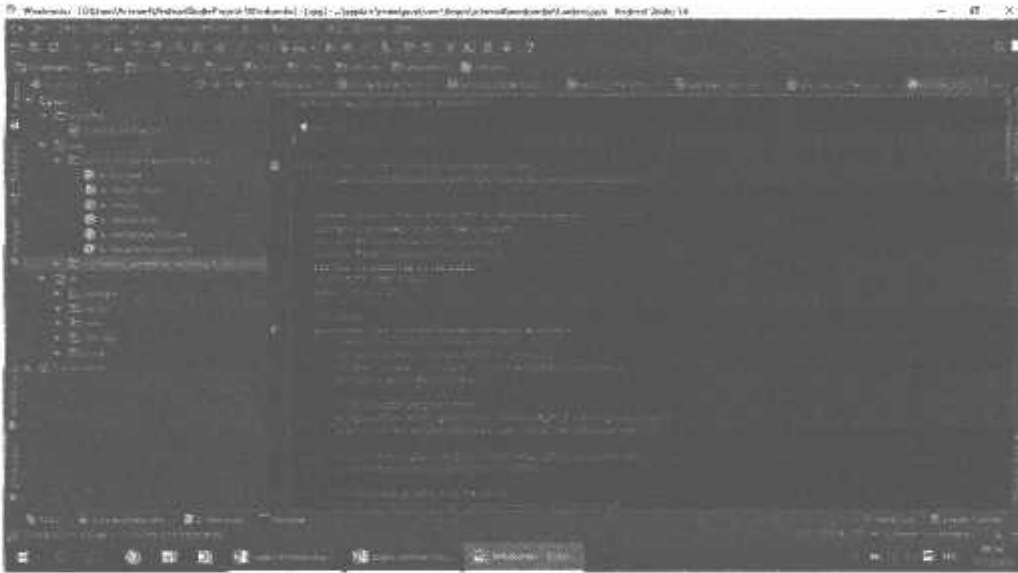
Gambar 2.8 Mengakses blog melalui *interface* JSON API

2.5 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, smartphone dan juga P/C tablet. Secara umum Android adalah *platform* yang terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Semenjak kehadirannya pada 9 Maret 2009, Android telah hadir dengan versi 1.1, yaitu sistem operasi yang sudah dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasinya, seperti jam *alarm*, *voice search*, pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan *email*. Hingga tahun 2012, Android telah berkembang dengan pesat. Dalam kurun 3 tahun Android telah

Android Studio dibangun berdasarkan *software* JetBrains IntelliJ IDEA dan digunakan khusus untuk membuat aplikasi Android. Android Studio tersedia untuk sistem operasi Windows, Linux, dan Mac OS X. Android Studio secara resmi menggantikan *Eclipse Android Development Tools* (ADT) sebagai IDE utama dalam membuat Android oleh Google.

2.6.1 Interface Android Studio

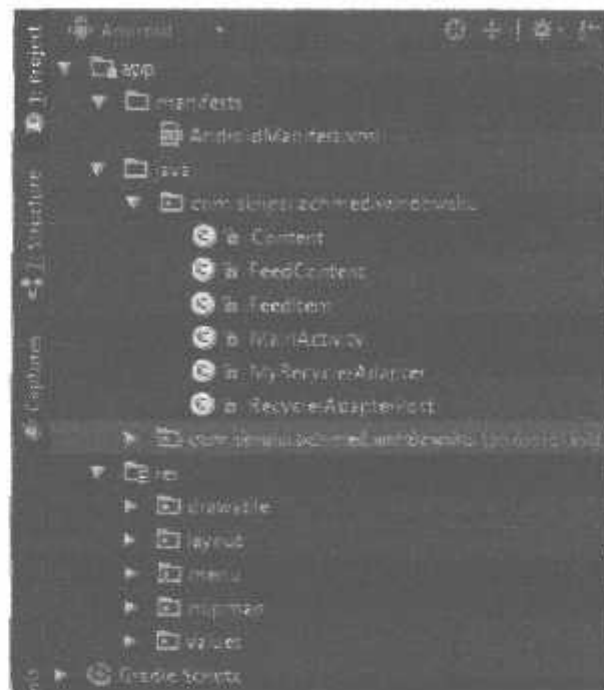


Gambar 2.9 Tampilan Awal Android Studio

Android Studio terbagi menjadi beberapa bagian. Ada Project Browser, Structure, Code Editor, dan Status.

a) *Project Browser*

Digunakan untuk melihat dan mengakses seluruh kode ataupun *asset* lainnya seperti yang terlihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10 Project Browser

b) Structure

Digunakan untuk melihat method-method dari struktur yang ada pada kode seperti terlihat pada Gambar 2.11.

d) *Status*

Digunakan untuk memonitor status dari keseluruhan kegiatan yang ada di Android Studio, seperti pada saat proses *running*, *refactor*, dan memunculkan pesan *error*. Bisa dilihat pada Gambar 2.13.



Gambar 2.13 Status

2.7 Class AsyncTask

AsyncTask adalah kelas abstrak yang disediakan oleh Android yang dapat membantu *UI Thread* berjalan dengan lancar. UI Thread ini merupakan proses yang ada pada background, dimana normalnya hanya memproses 1 data saja.

Dengan menggunakan AsyncTask, aplikasi dapat dijalankan dengan lebih baik, karena prosesnya akan dibagi-bagi menjadi beberapa bagian.

AsyncTask dapat digunakan oleh Android karena pada umumnya Android memiliki hanya 1 thread atau 1 proses saja. AsyncTask akan membagi-bagi beban kegiatan dengan membuat lebih dari 1 proses.

Ketika *Class AsyncTask* dijalankan, maka harus melewati 4 tahap berikut ini:

Tabel 2.1 AsyncTask

Class AsyncTask		
No.	Tahap	Deskripsi

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Berikut akan dijelaskan mengenai aplikasi yang dibangun dan bagaimana efeknya terhadap implementasi saat ini.

3.1.1 Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini terjadi di Windowsku adalah menggunakan media *Website* untuk memberikan informasi. Windowsku.com saat ini mendukung penggunaan di perangkat bergerak seperti smartphone melalui browser, namun belum dapat diakses melalui Android.

3.1.2 Sistem yang akan dibangun

Sistem atau aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis Android. Semua orang dapat memasang aplikasi *blog feed* ini agar dapat menikmati konten Windowsku langsung tanpa menggunakan browser. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan Android Studio versi 1.5.1.

- a. Sistem yang dibangun memiliki 1 hak akses saja yaitu User. Karena aplikasi ini khusus digunakan untuk pengguna.
- b. Sistem atau aplikasi yang dibangun dapat melakukan beberapa hal:
 1. Mengakses artikel Windowsku.com tanpa menggunakan browser.
 2. Memilih kategori artikel.
 3. Membagikan artikel melalui jejaring social.
 4. Memberikan komentar pada artikel.
- c. Menggunakan Bahasa Pemrograman Java.
- d. Tidak perlu mengakses website menggunakan Browser untuk menggunakan Windowsku.com
- e. Menghilangkan ketergantungan dalam menggunakan browser untuk akses lebih cepat.

- f. Aplikasi ini berbasis Full Client, sehingga aplikasi ini hanya digunakan untuk klien saja dan tidak menggunakan hak akses lain.

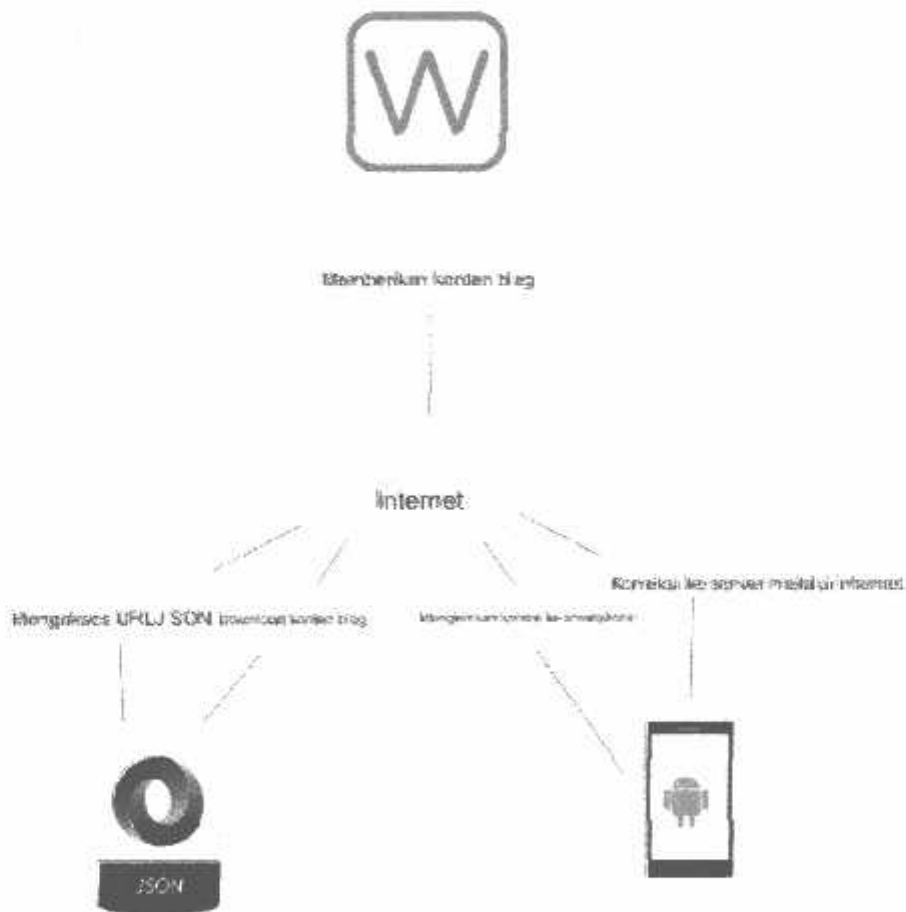
3.1.3 Kebutuhan Non Fungsional

- Menggunakan IDE Android Studio.
- Menggunakan API 23 Android 6.0 Marshmallow
- Menggunakan minimal API 14 Android 4.0 Ice Cream Sandwich.
- Menggunakan plugin tambahan seperti Picasso.

3.2 Perancangan

3.2.1 Blok Diagram Sistem

Berikut adalah blok diagram sistem yang ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem

3.3 Flowchart

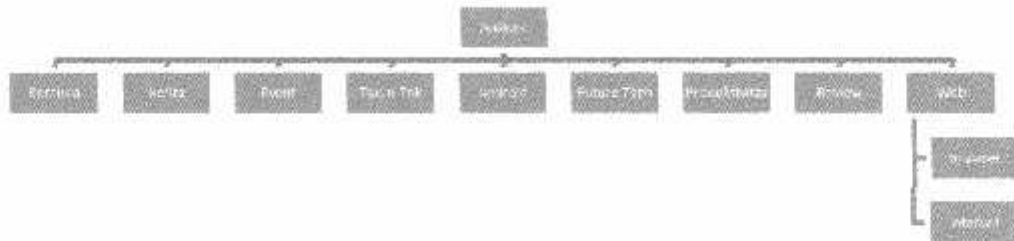
Berikut ini adalah flowchart dari program yang akan dibuat, seperti pada **Error! Reference source not found.**

Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi

3.4 Struktur Menu

3.4.1 Struktur Menu di Web

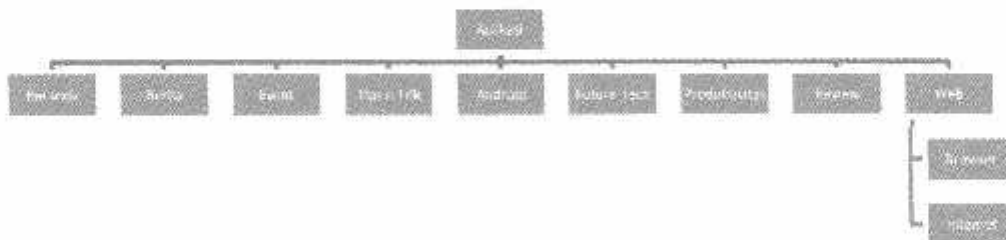
Struktur menu dari Aplikasi Blog Feed Untuk Situs Windowsku.com ditunjukkan pada Gambar 3.3:



Gambar 3.3 Struktur Menu di Web

3.4.2 Struktur Menu di Aplikasi Blog Feed

Struktur menu dari Aplikasi Blog Feed Untuk Situs Windowsku.com ditunjukkan pada Gambar 3.3.3:



Gambar 3.4 Struktur Menu di Aplikasi Blog Feed

Seperti pada Gambar 3.4, struktur menu dari aplikasi Windowsku ini dapat terlihat. Terdiri dari berbagai kategori dan sub-kategori.

3.5 Desain Prototype Program

Berikut ini adalah desain prototype dari program yang akan di buat sebagai berikut:



Gambar 3.5 Halaman Utama

Pada Gambar 3.3 tersebut adalah tampilan awal saat menjalankan Windowsku App untuk pertama kali.



Gambar 3.6 Menu Navigasi

Seperti pada Gambar 3.4, terdapat berbagai menu yang berisi kategori dari artikel yang ditampilkan.

3.6 Cara Kerja Aplikasi

Agar aplikasi ini dapat berjalan, penulis menerapkan beberapa teknik agar semua konten yang ada di *website* dapat ditampilkan pada aplikasi. Dengan menggunakan JSON, aplikasi dapat melihat semua konten yang ada di *website*.

Untuk menerapkan JSON pada *website*, diperlukan sebuah *plugin* yang dapat membuat tautan JSON pada *Windowsku*. *Plugin* yang penulis pakai adalah JSON API berdasarkan API dari RESTFUL.

JSON API

The screenshot shows the WordPress plugin page for 'JSON API'. At the top, there are navigation tabs: Deskripsi, Instalasi, Screenshot, Catatan Perubahan, Catatan Lain, and Ulasan. The main content area is divided into two columns. The left column contains the plugin's description and a list of features. The right column contains metadata such as version, author, and compatibility. Below the main content, there is a 'REVISI DAN RINGKASAN' section with a star rating and a table of reviews.

Deskripsi: JSON API allows you to retrieve and manipulate WordPress content using HTTP requests. There are three main goals:

- Provide a simple, consistent external interface
- Create a stable, understandable internal implementation
- Enable new types of extensions for WordPress

This plugin was created at The Museum of Modern Art for the website InsiderOut, which is served from Ruby on Rails. Instead of reimplementing the site templates as a WordPress theme, we opted for a Rails front-end that displays content served from a WordPress back-end. JSON API provides the necessary interface for retrieving content and accepting comment submissions.

See the [Other Notes](#) section for the complete documentation.

Metadata:
 Versi: 1.1.1
 Penulis: Dan Philia
 Terakhir Diperbarui: 3 bulan yang lalu
 Membutuhkan WordPress Versi: 2.8 atau lebih
 Kompatibel hingga: 4.3
 Instalasi: Lebih dari 20.000
 Lihat Plugin WordPress >
 Situs Web Plugin >

REVISI DAN RINGKASAN
 ★★★★★
 (berdasarkan 64 penilaian)

5 bintang	57
4 bintang	4
3 bintang	1
2 bintang	1

Gambar 3.7 JSON API

Ketika *plugin* ini dipasang seperti pada Gambar 3.5, kita dapat melihat JSON dari *Windowsku*. Misalnya adalah untuk mendapatkan semua konten yang ada di *Windowsku*, kita dapat mengunjungi http://windowsku.com/?json=get_posts.

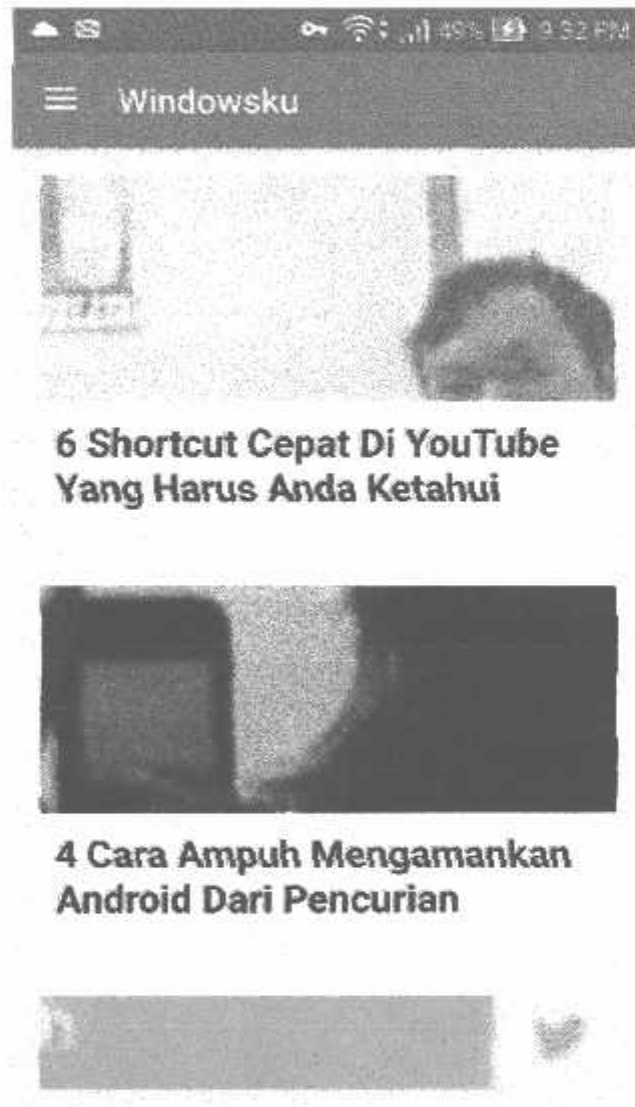
Kemudian, semua isi tersebut diolah di dalam *Android Studio*, sehingga data-data tersebut disajikan dalam bentuk aplikasi *Android*. Metode yang digunakan untuk mengolah data adalah *AsyncTask*.

BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil

4.1.1 Membuka Aplikasi

Jika pengguna membuka aplikasi Windowsku Blog Feed, maka tampilan utama akan muncul seperti berikut ini.



Gambar 4.1 Tampilan Utama

Di tampilan utama seperti pada Gambar 4.1, pengguna dapat melihat artikel-artikel baru yang ada di Windowsku.

4.1.2 Melihat Konten

Untuk melihat konten, pengguna dapat menyentuh layar, sehingga artikel akan dimunculkan.

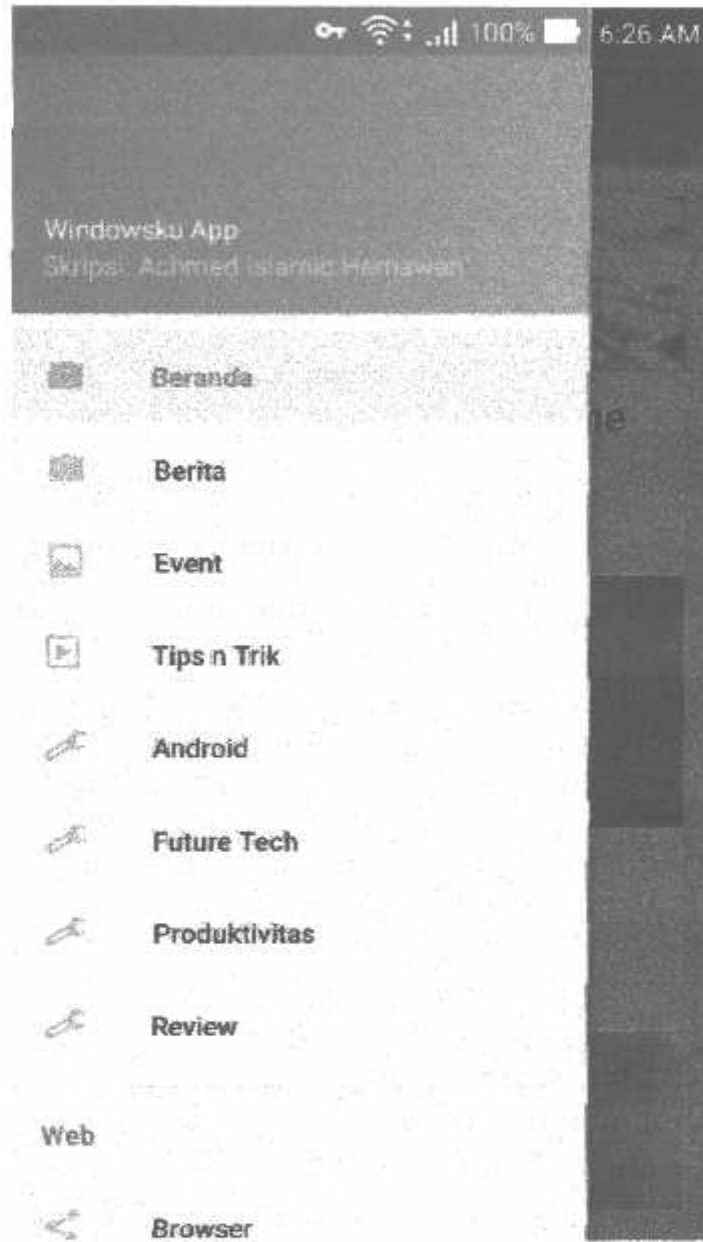


Gambar 4.2 Melihat Konten

Seperti pada Gambar 4.2, pengguna dapat melihat konten yang sama seperti pada saat membuka Windowsku melalui browser.

4.1.3 Membuka Menu

Untuk membuka menu, pengguna cukup menggeser dari layar sebelah kiri ke kanan, atau dengan menyentuh tombol menu di pojok kiri atas layar.

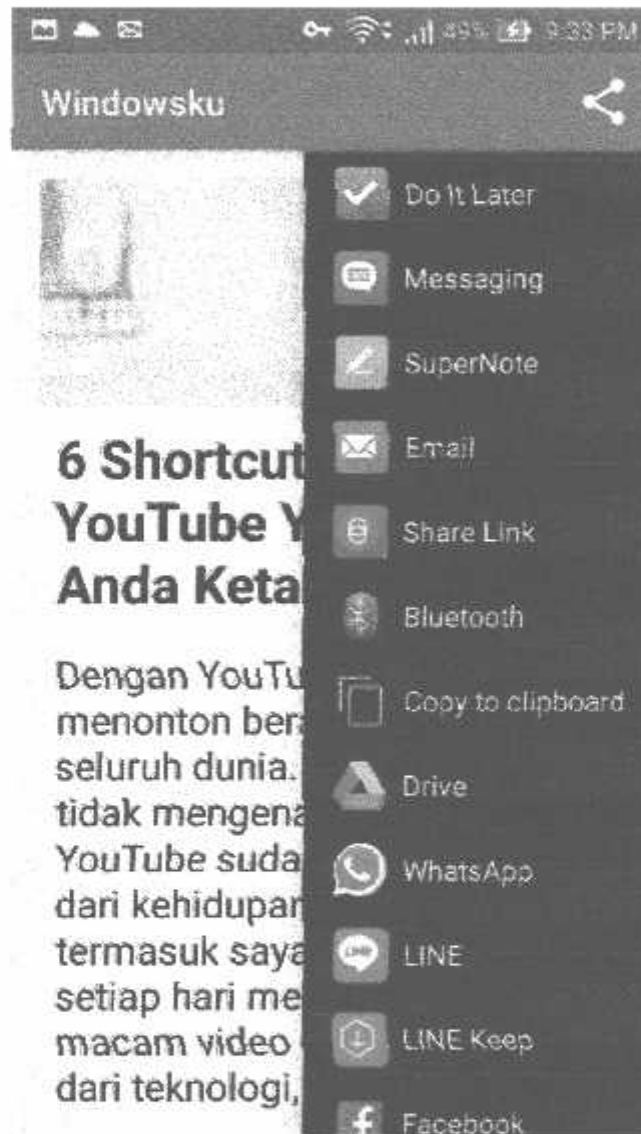


Gambar 4.3 Menu

Seperti pada Gambar 4.3, pengguna dapat melihat artikel berdasarkan kategori yang diinginkan.

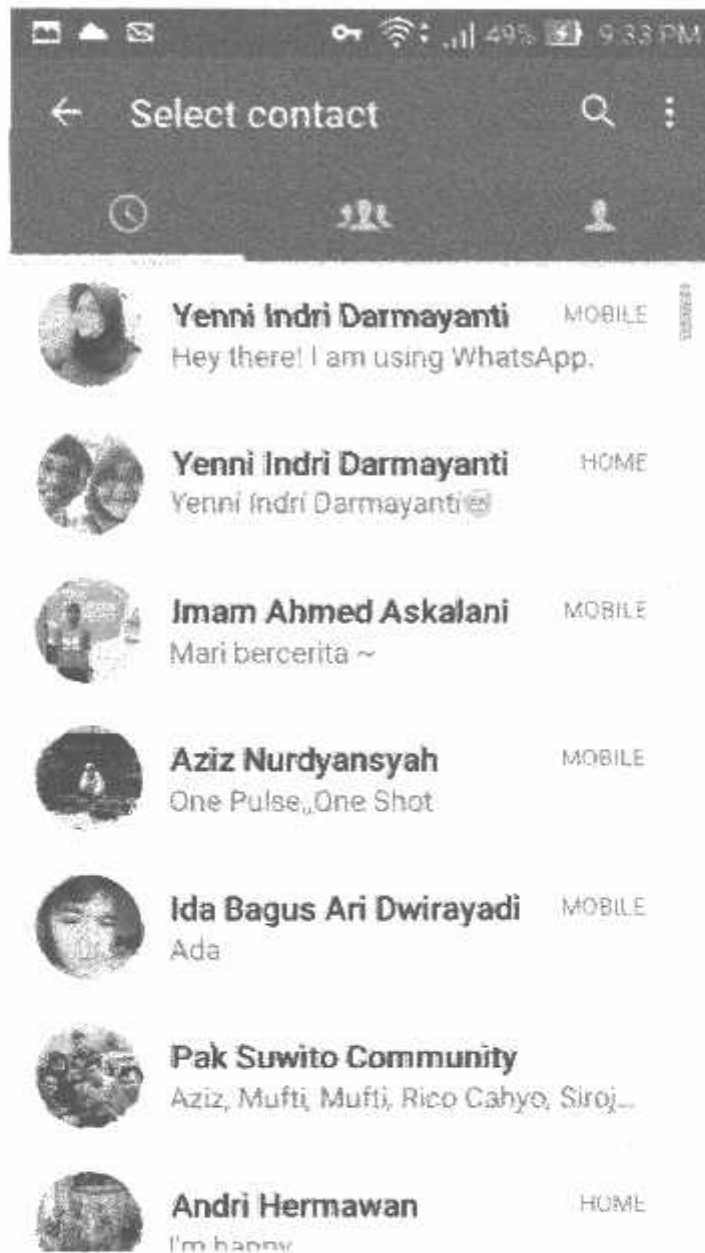
4.1.4 Berbagi

Aplikasi ini dapat membagikan artikel yang dibaca oleh pengguna dengan mudah. Yang perlu dilakukan adalah klik saja tombol berbagi dan pilihlah aplikasi yang ingin digunakan.



Gambar 4.4 Berbagi ke aplikasi lainnya.

Contohnya adalah ketika anda berbagi melalui aplikasi WhatsApp. Jika aplikasi WhatsApp dipilih, maka pengguna dapat memilih kontak untuk dibagikan.



Gambar 4.5 Berbagi melalui WhatsApp

Seperti pada Gambar 4.5, pengguna dapat memilih kontak, sehingga orang tersebut dapat melihat kontennya. Selain kontak, pengguna juga dapat membagikannya ke grup WhatsApp.

Contoh yang kedua adalah berbagi kepada Facebook.

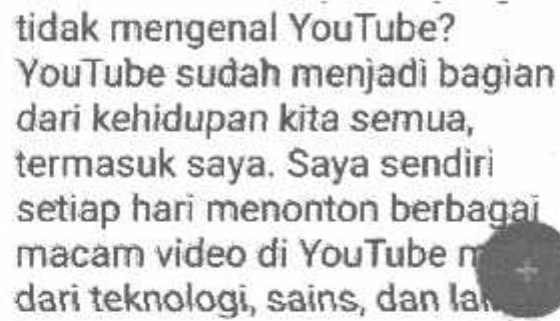


Gambar 4.6 Berbagi melalui Facebook

Seperti pada Gambar 4.6, pengguna dapat berbagi secara langsung melalui Facebook dan pengguna juga dapat memberikan komentarnya terhadap artikel yang dibagikan.

4.1.5 Memberikan komentar

Windowsku App juga memberikan fitur untuk mengizinkan pengguna berkomentar pada artikel yang dibaca. Pengguna hanya menyentuh tombol “plus” untuk menambahkan komentar.



tidak mengenal YouTube?
YouTube sudah menjadi bagian
dari kehidupan kita semua,
termasuk saya. Saya sendiri
setiap hari menonton berbagai
macam video di YouTube m
dari teknologi, sains, dan la

Gambar 4.7 Menambah komentar

Ketika pengguna menyentuh tanda “plus”, maka pengguna akan langsung dibawa ke halaman komentar dan disana pengguna dapat menulis komentarnya.

Komentar

Nama *

Surel *

Situs web

Kirim Komentar

Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn, WhatsApp

Gambar 4.8 Mengirimkan komentar di Windowsku

4.1.6 *Link Unduh*

Aplikasi ini sudah dapat diunduh dengan mengakses tautan <http://bit.ly/windowsku-apps>.

4.2 Pengujian

4.2.1 Pengujian Kompatibilitas Aplikasi

Aplikasi Windowsku Blog Feed dibuat dengan Minimal SDK versi 17 atau API Level 17. API Level 17 ini merupakan API yang digunakan oleh Android 4.0 Ice Cream Sandwich.

Oleh karena itu, pengujian dilakukan terhadap smartphone yang memiliki sistem operasi Android 4.0 atau lebih atas.

4.2.2 Spesifikasi Smartphone

Ada 4 perangkat yang diuji dengan 5 dengan versi Android yang berbeda-beda. Berikut daftar perangkatnya

Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat

No.	Perangkat	Prosesor	RAM	Resolusi Layar	Sistem Operasi
1.	Smartphone A	Intel Atom Z2360	1 GB	1280 x 720	Android 5.0 Lollipop
2	Smartphone A	Intel Atom Z2360	2 GB	1280 x 720	Android 4.4 Kitkat
3	Smartphone B	Qualcomm Snapdragon S2	756 MB	840 x 450	Android 4.0 Ice Cream Sandwich
4	Smartphone C	Qualcomm Snapdragon 400	1 GB	840 x 450	Android 4.1 Jelly Bean

5	Smartphone D	Qualcomm Snapdragon 801	3 GB	1920 x 1080	Android Marshmallow	6.0
---	-----------------	-------------------------------	------	-------------	------------------------	-----

4.2.3 Pengujian Fungsional

Pengujian ini melibatkan semua fitur-fitur yang ada di aplikasi. Setiap perangkat akan diuji dengan mengetes apakah fitur yang ditambahkan bekerja atau tidak. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Pengujian Fungsional

No.	Pengujian	OS				
		4.0 ICS	4.1 JB	4.4 KK	5.0 L	6.0 M
1	Menjalankan program	√	√	√	√	√
2	Loading daftar artikel	√	√	√	√	√
3	Membuka menu	√	√	√	√	√
4	Memberikan komentar	√	√	√	√	√
5	Berbagi ke jejaring sosial	√	√	√	√	√
Jumlah		5/5	5/5	5/5	5/5	5/5

Ket: √ = Berhasil, X = Tidak berhasil

Dilihat dari jumlah keberhasilannya dari Tabel 4.2, semua menunjukkan bahwa pengujian berhasil tanpa menemukan kegagalan. Persentasenya adalah $5/5 \times 100\% = 100\%$ untuk semua versi Android. Bisa disimpulkan bahwa pengujian untuk berbagai versi Android sudah berhasil.

4.2.4 Pengujian Resolusi Layar

Pengujian selanjutnya yaitu pengujian menjalankan aplikasi Blog Feed untuk resolusi layar yang berbeda. Dari hasil pengujiannya, diperoleh data-data seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel pengujian resolusi layar

No.	Perangkat	Resolusi layar					
		870 x 450		1280 x 720		1920 x 1080	
		P	L	P	L	P	L
1	Smartphone A	√	√	√	√	√	√
2	Smartphone B	√	√	√	√	√	√
3	Smartphone C	√	√	√	√	√	√
4	Smartphone D	√	√	√	√	√	√
Jumlah		4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4

Ket: √ = Berhasil, X = Tidak berhasil, P = Portrait, L = Landscape

Dilihat dari jumlah keberhasilannya dari Tabel 4.3, semua menunjukkan bahwa pengujian berhasil tanpa menemukan kegagalan. Persentasenya adalah 4/4

$\times 100\% = 100\%$ untuk semua resolusi layar. Bisa disimpulkan bahwa pengujian untuk berbagai resolusi layar.

4.2.5 Pengujian User/Pengguna

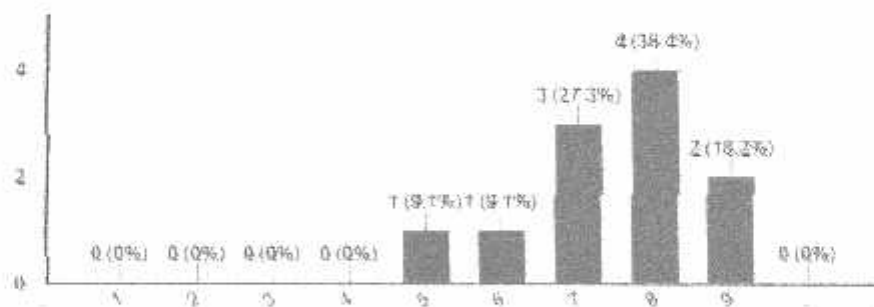
Selain diuji di berbagai smartphone, aplikasi Blog Feed untuk situs Windowsku.com ini juga diuji oleh pengguna. Pada pengujian ini, ada 11 orang yang menguji dan diberikan beberapa pertanyaan seputar aplikasi.

Dalam pengujian pengguna ini, penulis menggunakan bantuan Google Forms. Ada 3 pertanyaan yang diajukan, yaitu:

1. Bagaimana desain Windowsku App?
2. Bagaimana kemudahan dalam penggunaan Windowsku App?
3. Apakah semua fitur yang disediakan sudah bekerja dengan baik?

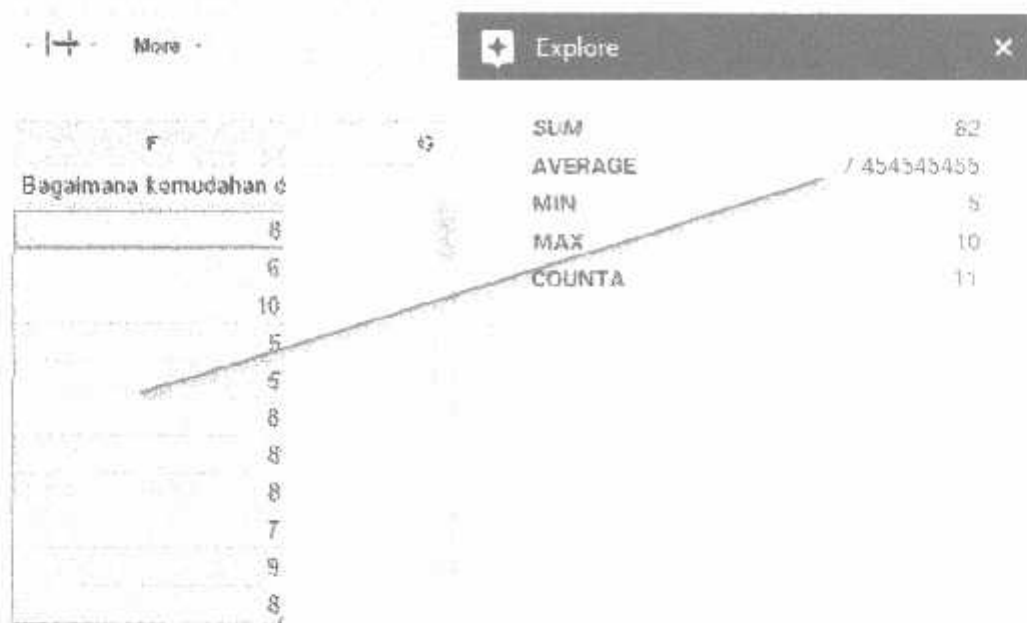
Pertanyaan 1 dan 2 menggunakan rentang nilai dari 1 hingga 10. Sedangkan pertanyaan 3 merupakan jawaban opini dari pengguna. Dari 11 responden, berikut hasilnya.

Bagaimana desain Windowsku App? (11 responses)



Gambar 4.9 Pengujian desain

Pertanyaan pertama adalah menanyakan bagaimana desain dari Windowsku App ini. Rentang nilainya yaitu dari sangat buruk hingga sangat baik. Dari gambar 4.9, bisa dilihat bahwa skor 8 merupakan skor yang paling banyak dipilih. Jika dirata-ratakan, maka hasilnya adalah sebagai berikut.



Gambar 4.12 Rata-rata nilai kemudahan penggunaan

Bisa dilihat pada Gambar 4.12 bahwa rata-rata dari kemudahan penggunaan mencapai 7.4. Jika dibandingkan dengan skor maksimal, maka skor secara keseluruhannya adalah 7.4/10. Nilai tersebut sudah merupakan hasil yang baik dan berarti aplikasi sudah mudah untuk digunakan.

Pertanyaan ketiga mencakup opini dari pengguna mengenai fitur-fitur yang disediakan. Hasil dari survei pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

Apakah semua fitur yang disediakan sudah bekerja dengan baik? 11 responses



Gambar 4.13 Hasil persentase dari fitur yang diberikan

Menurut grafik yang ditampilkan di Gambar 4.13, dapat ditarik kesimpulan bahwa 81,8% responden menilai semua fitur sudah berfungsi dengan baik. Sedangkan sisanya memberikan respon bahwa ada beberapa fitur yang tidak berjalan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi Android untuk mengakses Windowsku.com dan dilakukannya pengujian maka penulis menarik beberapa kesimpulan. Adapun kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengujian aplikasi berhasil diujikan 100% pada masing-masing fungsi yang ada.
2. Untuk mendapatkan semua artikel yang dibutuhkan, membutuhkan *class AsyncTask* yang berjalan 100% berhasil.
3. Dari hasil pengujian sistem yang dilakukan, aplikasi Blog Feed untuk situs Windowsku.com berhasil diuji di berbagai perangkat dengan berbagai versi Android.
4. Pengujian pengguna mendapatkan nilai 7,4/10 untuk desain dan kemudahan penggunaan.
5. Pengujian fitur mendapatkan nilai 81,8% dan sudah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang akan di uraikan untuk pengembangan aplikasi kedepannya, yaitu sebagai berikut:

1. Menambah opsi untuk membaca Windowsku secara offline.
2. Menambahkan fitur bookmark.
3. Menggunakan *cache* sehingga proses muat gambar jadi lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Gerber, Adam dan Craig, Clifton, "Learn Android Studio, Build Android Apps Quickly and Effectively", Appress, New York, E-book 2015.
- Nilamchala, 2014, "Android RecyclerView Example", <http://javatechig.com>, diakses pada 18 September 2015
- Smith, Dave, "Android Recipes, A Problem-Solution Approach 4th Edition", Appress, New York, E-book 2015.
- Tamada, Ravi, 2014 " Android JSON Parsing Tutorial", <http://androidhive.com>, diakses pada 18 September 2015

LAMPIRAN

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Achmed Islamic Hernawan
NIM : 1218063
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Aplikasi Blog Feed Untuk Situs Windowsku.com Berbasis
Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Januari 2016
Nilai : 85.55 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

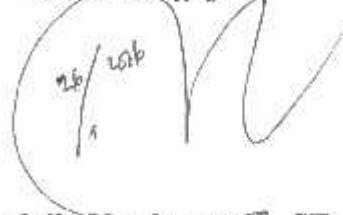
Anggota Penguji :

Dosen Penguji I



Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP. P. 1031000438

Dosen Penguji II





Nurlaily Vendyansyah, ST



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata I Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Achmed Islamic Hernawan
NIM : 1218063
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Aplikasi Blog Feed Untuk Situs Windowsku.com Berbasis Android

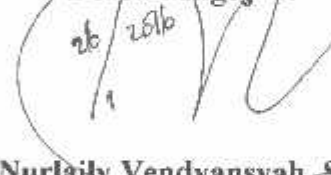
No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	15 Januari 2016	1. Hasil pengujian 2. Hasil kesimpulan 3. Windowsku.com: Ijin 4. Flowchart 5. Apa perbedaan dengan web biasa 6. Citasi dan tata penulisan 7. Daftar pustaka 8. Notifikasi untuk news feed 9. Penulisan istilah asing Link download aplikasi	
2.	Penguji II	15 Januari 2016	1. Blog diagram system 2. UML 3. Flowchart	

Dosen Penguji I



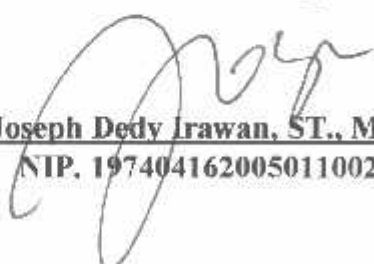
Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP. P. 1031000438

Dosen Penguji II

26/2016
1


Nurlaily Vendyansyah, ST

Dosen Pembimbing I



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005011002

Dosen Pembimbing II



Sonny Prasetyo, ST., MT.
NIP. 1031000433



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT BNI (PERSERO) MALANG
BANK NISGA MALANG

Kampus I : J. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : J. Raya Karangrejo, Km. 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Joseph Dedy Irawan, ST, MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ACHMED ISLAMIC HERNAWAN
Nim : 1218063
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demiikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui

Studi Teknik Informatika S-1



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.

NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UNIM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : J. Bebungun Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : J. Raya Karangrejo Km 2 Telp. (0341) 417656 Fax. (0341) 417654 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/LINF/TA/2015

Lampiran : —

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sonny praseno ST,MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ACHMED ISLAMIC HERNAWAN
Nim : 1218063
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui

Studi Teknik Informatika S-1
JGI MALANG
TEKNOLOGI INDUSTRI



Joseph Dedi Lirawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a

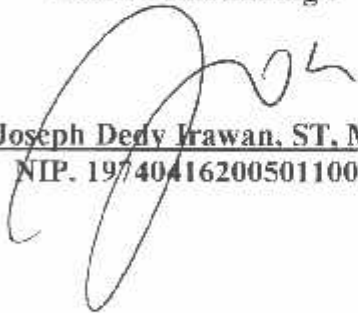
FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Achmed Islamic Hernawan
NIM : 1218063
Masa Bimbingan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016
Judul skripsi : APLIKASI BLOG FEED UNTUK SITUS
WINDOWS.KU.COM BERBASIS ANDROID.

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	12/11/2015	Revisi Sistem	
2	17/11/2015	Revisi Sistem	
3	18/11/2015	Revisi Konten	
4	06/01/2016	Revisii Program	
5	07/01/2016	Penambahan fitur Program	
6	08/01/2016	Acc Bab I & II	
7	09/01/2016	Revisi Bab III	
8	11/01/2016	Acc Bab III, IV & 5	





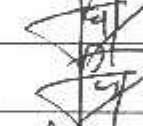

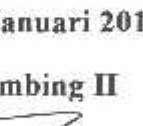
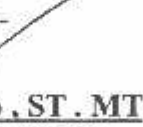

Malang, Januari 2016

Dosen Pembimbing I


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

BERITA FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Achmed Islamic Hernawan
NIM : 1218063
Masa Bimbiagan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016
Judul skripsi : APLIKASI BLOG FEED UNTUK SITUS
WINDOWS.KU.COM BERBASIS ANDROID.

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	21/11/2015	Revisi Bab III Revisi Penulisan	
2	21/11/2015	Revisi Bab I	
3	21/11/2015	Revisi Bab II	
4	30/11/2015	Seminar Progress	
5	11/12/2015	Seminar Hasil	
6	8/01/2016	Acc Bab I & II	
7	9/01/2016	Revisi Bab IV	
8	11/01/2016	Acc Bab IV & 5	
9	12/01/2016	Acc Kompre	

Malang, Januari 2016

Dosen Pembimbing II



Sonny Prasetyo, ST. MT
NIP. P. 1031000433

Lampiran 5: Kode sumber penting

a. Kode sumber untuk *class AsyncTask* di *MainActivity*.

```
public class AsyncHttpTask extends AsyncTask<String, Void, Integer> {
    @Override
    protected void onPreExecute() {
        setProgressBarIndeterminateVisibility(true);
    }
    @Override
    protected Integer doInBackground(String...
params) {
        Integer result = 0;
        HttpURLConnection urlConnection;
        try {
            URL url = new URL(params[0]);
            urlConnection = (HttpURLConnection)
url.openConnection();
            int statusCode =
urlConnection.getResponseCode();
            // 200 represents HTTP OK
            if (statusCode == 200) {
                BufferedReader r = new
BufferedReader(new
InputStreamReader(urlConnection.getInputStream()));
                StringBuilder response = new
StringBuilder();
                String line;
                while ((line = r.readLine()) != null)
{
                    response.append(line);
                }
                parseResult(response.toString());
                result = 1; // Successful
            } else {
                result = 0; //"Failed to fetch data!";
            }
        } catch (Exception e) {
            Log.d(TAG, e.getLocalizedMessage());
        }
        return result; //"Failed to fetch data!";
    }
    @Override
    protected void onPostExecute(Integer result) {
        // Download complete. Let us update UI
        progressBar.setVisibility(View.GONE);
        if (result == 1) {
            adapter = new
MyRecyclerViewAdapter(MainActivity.this, feedsList);
            mRecyclerView.setAdapter(adapter);
        } else {
            Toast.makeText(MainActivity.this, "Failed
to fetch data!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    }
}
```

b. Kode sumber untuk RecyclerViewAdapter

```
@Override
public CustomViewHolder onCreateViewHolder(ViewGroup
viewGroup, int i) {
    View view =
    LayoutInflater.from(viewGroup.getContext()).inflate(R.lay
out.list_row, null);

    CustomViewHolder viewHolder = new
CustomViewHolder(view);
    return viewHolder;
}

@Override
public void onBindViewHolder(CustomViewHolder
customViewHolder, int i) {

    FeedItem feedItem = feedItemList.get(i);

    Picasso.with(mContext).load(feedItem.getThumbnail())
        .error(R.drawable.logo)
        .placeholder(R.drawable.logo)
        .into(customViewHolder.imageView);

    customViewHolder.textView.setText(Html.fromHtml(feedItem.
getTitle()));

    View.OnClickListener clickListener = new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View view) {
            CustomViewHolder holder =
(customViewHolder) view.getTag();
            int position = holder.getPosition();

            FeedItem feedItem =
feedItemList.get(position);
            String id = feedItem.getId();
            String url = feedItem.getUrl();
            Intent intent = new
Intent(mContext, Content.class);
            intent.putExtra("id", id);
            intent.putExtra("url", url);
            mContext.startActivity(intent);
        }
    };

    customViewHolder.textView.setOnClickListener(clickListene
r);

    customViewHolder.imageView.setOnClickListener(clickListen
er);

    customViewHolder.textView.setTag(customViewHolder);
```

```
customViewHolder.imageView.setTag(customViewHolder);  
}  
customViewHolder.textView.setTag(customViewHolder);  
customViewHolder.imageView.setTag(customViewHolder);  
}
```

c. Kode Sumber untuk *class FeedItem*

```
package com.skripsi.achmed.windowku;  
  
public class FeedItem {  
    private String title;  
    private String thumbnail;  
    private String id;  
    private String url;  
  
    public String getTitle() {  
        return title;  
    }  
  
    public void setTitle(String title) {  
        this.title = title;  
    }  
  
    public String getId() {  
        return id;  
    }  
  
    public void setId(String id) {  
        this.id = id;  
    }  
  
    public String getUrl() {  
        return url;  
    }  
  
    public void setUrl(String url) {  
        this.url = url;  
    }  
  
    public String getThumbnail() {  
        return thumbnail;  
    }  
  
    public void setThumbnail(String thumbnail) {  
        this.thumbnail = thumbnail;  
    }  
}
```

```

public class SplashScreen extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.splash);

        Thread timerThread = new Thread(){
            public void run(){
                try{
                    sleep(2000);
                }catch(InterruptedException e){
                    e.printStackTrace();
                }finally{
                    Intent intent = new
Intent(SplashScreen.this,MainActivity.class);
                    startActivity(intent);
                }
            }
        };
        timerThread.start();

    @Override
    protected void onPause() {
        super.onPause();
        finish();
    }
}

```

d. Kode sumber untuk class Splash ScreenKode sumber untuk menu.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto">
    <group android:checkableBehavior="single">
        <item
            android:id="@+id/beranda"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_camera"
            android:title="Beranda" />
        <item
            android:id="@+id/berita"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_camera"
            android:title="Berita" />
        <item
            android:id="@+id/event"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_gallery"
            android:title="Event" />
        <item
            android:id="@+id/tips"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_slideshow"
            android:title="Tips n Trik" />
        <item
            android:id="@+id/android"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_manage"
            android:title="Android" />
        <item
            android:id="@+id/future"
            android:icon="@android:drawable/ic_menu_manage"
            android:title="Future Tech" />
        <item
            android:id="@+id/produktivitas"

```



```

android:icon="@android:drawable/ic_menu_manage"
        android:title="Produktivitas" />
    <item android:id="@+id/review"
android:icon="@android:drawable/ic_menu_manage"
        android:title="Review" />
    </group>

    <item android:title="web">
        <menu>
            <item android:id="@+id/browser"
android:icon="@android:drawable/ic_menu_share"
                android:title="Browser" />
            <item android:id="@+id/internet"
android:icon="@android:drawable/ic_menu_send"
                android:title="Internet" />
        </menu>
    </item>
</menu>

```

e. Kode sumber untuk class WebView

```

package com.skripsi.achmed.windowsku;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.view.View;
import android.webkit.WebChromeClient;
import android.webkit.WebView;
import android.widget.ProgressBar;

public class webview extends AppCompatActivity {
    private WebView webView;
    private ProgressBar progress;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_webview);

        webView = (WebView) findViewById(R.id.webview);
        webView.setWebChromeClient(new
MyWebViewClient());

        progress =
findViewById(R.id.progress_bar);
        progress.setMax(100);
        progress.setVisibility(View.VISIBLE);

        Intent intent = getIntent();
        String url = intent.getStringExtra("urlwebview");
        String urlComment = "" + url + "#comment";
        webView.getSettings().setJavaScriptEnabled(true);
        webView.loadUrl(urlComment);
    }
    private class MyWebViewClient extends WebChromeClient
{

```