



**IMPLEMENTASI REMOTE KOMPUTER DENGAN PENGIRIMAN PESAN
MELALUI MEDIA SOSIAL NETWORKING: YAHOO MESSENGER**

**PUJI ASTUTI
(41506120053)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**



**IMPLEMENTASI REMOTE KOMPUTER DENGAN PENGIRIMAN PESAN
MELALUI MEDIA SOSIAL NETWORKING: YAHOO MESSENGER**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:
PUJI ASTUTI
(41506120053)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nim : 41506120053

Nama : Puji Astuti

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI REMOTE KOMPUTER dengan
PENGIRIMAN PESAN melalui MEDIA SOSIAL
NETWORKING YAHOO MESSENGER

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah di sebutkan dalam kutipan dalam daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Jakarta, Agustus 2011

Penulis

(Puji Astuti)

LEMBAR PERSETUJUAN

Nim : 41506120053

Nama : Puji Astuti

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI REMOTE KOMPUTER dengan
PENGIRIMAN PESAN melalui MEDIA SOSIAL
NETWORKING YAHOO MESSENGER

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA,

Misbahul Fajri, ST, MTI

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST, MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Devi Fitrianah, S.Kom, MTI

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah swt karena telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Misbahul Fajri, ST, MTI, selaku pembimbing tugas akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Devi Fitrianah, S.Kom., MTI selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
3. Orangtua tercinta yang telah memberikan semangat, bantuan dan dorongan baik moril maupun materil.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dalam penulisan laporan ini sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkannya.

Jakarta, 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRACTION	viii
ABSTRAKSI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Penelitian	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1 Pengenalan Jaringan Komputer	6
2.2 Internet	9
2.3 Socket Programming	13
2.4 Remote Komputer	14
2.5 Yahoo Messenger	14
2.6 Bahasa Pemrograman Java	15
2.7 Pemrograman Berorientasi Objek	17
2.8 UML	17
 BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	 24
3.1 Gambaran Umum Sistem	24
3.2 Model Pengembangan Aplikasi	24
3.2.1 Analisa	25
3.2.1.1 Analisa Proses	25
3.2.1.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi	26
3.2.1.2.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	26
3.2.1.2.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	26

3.2.1.2.2.1 Perangkat Lunak	26
3.2.1.2.2.2 Perangkat Keras	28
3.2.1.2.2.3 Analisa Pengguna/ <i>User</i>	29
3.2.2 Desain	29
3.2.1 Perancangan Arsitektur Aplikasi	29
3.2.2 Pemodelan Aplikasi	30
3.2.2.1 Use Case Diagram	30
3.2.2.2 Activity Diagram	33
3.2.2.3 Sequence Diagram	33
3.2.3 Perancangan Antarmuka	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	36
4.1 Implementasi	36
4.2 Pengkodean	36
4.2.1 Kode Login aplikasi untuk user	36
4.2.2 Kode Perintah	37
4.3 Implementasi Perangkat Lunak	39
4.4 Implementasi Antar muka	39
4.5 Pengujian	40
4.5.1 Analisa Hasil Pengujian	42
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. GAMBAR 2.1 Model OSI tiap layer	9
2. GAMBAR 2.2 Ilustrasi Lingkungan Java	16
3. GAMBAR 3.1 Model Sequential Linear	24
4. GAMBAR 3.2 Arsitektur Aplikasi	30
5. GAMBAR 3.3 Use Case Diagram	31
6. GAMBAR 3.4 Activity Diagram	33
7. GAMBAR 3.5 Sequence Diagram	34
8. GAMBAR 3.6 Rancangan tampilan awal aplikasi	35
9. GAMBAR 4.1 Tampilan depan aplikasi	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. TABEL 2.1 Notasi Use Case Diagram	20
2. TABEL 2.2 Notasi Sequence Diagram	21
3. TABEL 2.3 (LANJUTAN) Notasi Sequence Diagram	22
4. TABEL 2.4 Notasi Activity Diagram	23
5. TABEL 3.1 Definisi Aktor	31
6. TABEL 3.2 Definisi Use Case	31
7. TABEL 3.3 (LANJUTAN) Definisi Use Case	32
8. TABEL 3.4 Skenario Use Case	32
9. TABEL 4.1 Skenario Pengujian	41
10. TABEL 4.2 Hasil Pengujian	41
11. TABEL 4.3 (LANJUTAN) Hasil Pengujian	42