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, ...8.... September 2011

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/*User* 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