

## **ABSTRACT**

*Students of Fasilkom in MercuBuana are active on learning in the field of Computer Science. Students of Fasilkom also need to deepen computer science in order not to fall behind certain technologically, therefore, students Fasilkom should be frequently update their horizons in the world of computers. But as we know, the large number of students in Fasilkom cause some difficulties, include to communicate in learning activities and exchange insights computer science lessons. Supposedly established communication between Fasilkom students should be good, and fast, to be able to increasing efficiency in teaching (teaching and learning) for students Fasilkom. Required a container for Fasilkom students to be able to communicate easily among students in learning activities and exchange insights of computer science. Through technological approach will allow a better communication of information between students. The condition can be satisfied by the existence of a solution is to create a web-based social media for students of Fasilkom Mercu Buana University applications. In these social media, students can socialize, communicate and share files of computer science lessons. This application is made by using a waterfall methodology, by using the programming language PHP and HTML with JavaScript support.*

**Keyword :** *social media, PHP, waterfall*

*xiii+111 page; 57 picture; 19 tables;*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

Mahasiswa Fasilkom merupakan mahasiswa yang belajar dan aktif dalam bidang teknologi ilmu komputer. Mahasiswa Fasilkom juga harus memperdalam ilmu komputernya agar tidak tertinggal dalam hal teknologi, untuk itu mahasiswa Fasilkom harus sering meng-*update* wawasannya dalam dunia komputer . Namun seperti diketahui, banyaknya jumlah mahasiswa dalam fasilkom menyebabkan beberapa kesulitan, antara lain untuk saling berkomunikasi dalam kegiatan belajar dan bertukar wawasan pelajaran ilmu komputer. Seharusnya antara mahasiswa-mahasiswa Fasilkom harus terjalin komunikasi yang baik, dancepat, agar dapat meningkatnya efisiensidalam KBM (kegiatan belajar mengajar) untuk mahasiswa Fasilkom. Diperlukan sebuah wadah untuk mahasiswa Fasilkom agar bisa berkomunikasi antar mahasiswa dengan mudah dalam kegiatan belajar dan bertukar wawasan ilmu komputer. Melalui pendekatan teknologi akan memungkinkan komunikasi informasi yang lebih baik antar mahasiswa. Kondisi tersebut dapat dipenuhi dengan adanya sebuah solusi yaitu dengan *membuat aplikasi sosial media mahasiswa Fasilkom Universitas Mercu Buana berbasis web*. Didalam sosial media ini para mahasiswa dapat bersosialisasi, berkomunikasi dan juga berbagi file pelajaran ilmu komputer. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metodologi waterfall, dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP dan HTML dengan dukungan JavaScript.

Kata Kunci : sosial media, PHP, *waterfall*

xiii+111 halaman; 57 gambar; 19 tabel;