DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR SIMBOL xxii

DAFTAR LAMPIRAN xxvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan 4

1.4. Batasan Masalah 5

1.5. Metodologi Penelitian 6

1.6. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Aplikasi.....10

2.2. Pengertian Internet 10

2.3. Sejarah Internet 11

2.4. Kegunaan Internet 11
2.5. Perkembangan Internet 12
2.6. Pengertian Web 2.0 13
2.7. Pengertian *Social Networking* 13
2.8. Sejarah Jejaring Sosial 13
2.9. Layanan Jejaring Sosial 14
2.10. *Collaborative Learning* 15
2.11. *Object Oriented Analysis and Design(OOAD)* 15
2.12. Objek 15
2.13. Kelas 16
2.14. UML(*Unified Modelling Language*) 16
2.15. Sejarah UML 16
2.16. Tujuan Penggunaan UML 18
2.17. Gambaran dari UML 18
2.18. UML sebagai Bahasa Pemodelan 18
2.19. UML sebagai Bahasa Visualizing 18
2.20. UML sebagai Bahasa Specifying 19
2.21. UML sebagai Bahasa Constructing 19
2.22. UML sebagai Bahasa Documenting 20
2.23. Bagian-Bagian dari UML 20
2.24. View 20
2.25. Usecase View 20
2.26. Logical View 21

2.27. Component View 21
2.28. Concurrency View 21
2.29. Deployment View 21
2.30. Diagram.....22
2.31. Usecase Diagram.....22
2.32. Class Diagram 22
2.33. State Diagram.....22
2.34. Sequence Diagram 23
2.35. Collaboration Diagram.....23
2.36. Activity Diagram.....23
2.37. Component Diagram 23
2.38. Deployment Diagram.....24
2.39. Area Penggunaan UML 24
2.40. Rational Rose 25
2.41. Fitur Rational Rose 26
2.42. Apache 26
2.43. PHP 27
2.44. MySQL.....28
2.45. Macromedia Dreamweaver 28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis Fungsional.....30

3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional 31
3.1.3.1 Analisis Pengguna (*User*) 31
3.1.3.2 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Keras ...33
3.1.3.3 Analisis dan Kebutuhan Perangkat Lunak ..34
3.2. Analisis Kebutuhan Fungsional 34
3.2.1 Identifikasi Aktor 34
3.2.2 *Usecase*, *Scenario*, dan *Activity Diagram*.....34
1. Diagram Usecase 36
2. Diagram Usecase Administrator.....37
3. Diagram Usecase Pengguna 56
3.2.3 Sequence Diagram 77
3.2.3.1 Sequence Diagram Administrator 77
3.2.3.2 Sequence Diagram Pengguna 82
3.2.4 State Diagram.....90
3.2.5 Class Diagram 91
3.3 Perancangan Sistem 93
3.3.1 Perancangan Data.....94
3.3.1.1 Tabel Relasi.....94
3.3.1.2 Struktur Tabel.....96
3.3.1.3 Perancangan Kode.....105
3.3.2 Perancangan Arsitektur 106
3.3.3 Perancangan Antarmuka 107
3.3.3.1 Perancangan Tampilan 107

3.3.3.2 Perancangan Pesan 125
3.3.3.3 Jaringan Semantik 126
3.3.4 Perancangan Prosedural 131
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
4.1 Implementasi 133
4.1.1 Perangkat Lunak Pendukung 133
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras 134
4.1.3 Implementasi Prosedur dan Data 134
4.1.4 Implementasi Database dengan MySQL 134
4.1.5 Implementasi Antarmuka 145
4.1.5.1 Antarmuka Administrator 146
4.1.5.2 Antarmuka Pengguna 147
4.2 Pengujian Alpha 147
4.2.1 Kasus dan Hasil Pengujian Alpha 149
4.2.2 Kesimpulan Pengujian Alpha 166
4.3 Pengujian Beta 166
4.3.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 172
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 173
5.2 Saran 173
DAFTAR PUSTAKA 174