DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR LAMPIRAN vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 1
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.3.1 Maksud 2
1.3.2 Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metode Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Sejarah Instansi 5
2.1.1 Unit Pembangkit Saguling (UBP) 5
2.1.2 Logo Instansi 6
2.1.3 Makna Logo 6
2.1.3.1 Element-element Dasar Lambang 7
2.1.4 Struktur Organisasi dan *Job Description* 9
2.1.4.1 Struktur organisasi Unit Bisnis Pembangkit Saguling 9
2.1.4.2 *Job Description* Unit Bisnis Pembangkit Saguling 10
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Chatting 13
2.2.2 Intranet 13
2.2.3 Perangkat Keras Intranet 14
2.2.4 Jaringan Komputer 15

2.2.5 Macam-macam jaringan komputer 16
2.2.6 Local Area Network 16
2.2.7 Protocol Transport TCP/IP 18
2.2.8 Java 20
2.2.8.1 Java 2 Standart Edition (J2SE) 21
2.2.8.2 Java Server Pages 21
2.2.8.3 Java Bean 21
2.2.9 *Unified Modelling Language* (UML) 21
2.2.9.1 Diagram diagram UML 22
BAB III PEMBAHASAN 25
3.1 Jadwal Kerja Praktek 25
3.2 Data Kerja Praktek 25
3.3 Hasil Kerja Praktek 26
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 26
3.3.2.1 Analisis Perangkat Keras 26
3.3.2.2 Analisis Perangkat Lunak 27
3.3.2.3 Analisis User 27
3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 28
3.3.3.1 *Use Case* Diagram 28
3.3.3.1.1.1 Skenario 29
3.3.3.1.1.2 Dinamika Objek 29
3.3.3.1.2 Melakukan Private Message 30
3.3.3.1.2.1 Skenario 30
3.3.3.1.2.2 Dinamika Objek 30
3.3.3.1.3 Melakukan Pengiriman File 31
3.3.3.1.3.1 Skenario 31
3.3.3.1.3.2 Dinamika Objek 31
3.3.3.1.4 Melakukan Pengantian Topik Pembicaraan 32
3.3.3.1.4.1 Skenario 32
3.3.3.1.4.2 Dinamika Objek 32
3.3.3.1.5 Melakukan Pengaturan Aplikasi 33
3.3.3.1.5.1 Skenario 33
3.3.3.1.5.2 Dinamika Objek 33

3.3.3.1.6 Menghapus Teks Chatting 34
3.3.3.1.6.1 Skenario 34
3.3.3.1.6.2 Dinamika Objek 34
3.3.3.1.7 Mengganti Status Mode Pergi 35
3.3.3.1.7.1 Skenario 35
3.3.3.1.7.2 Dinamika Objek 35
3.3.3.1.8 Class Diagram 36
3.3.4.3 Perancangan Antar Muka 39
3.3.4.3.1 Layar Menu Utama 40
3.3.4.3.2 Layar Private Message 44
3.3.4.3.3 Info 45
3.3.4.3.4 Keluar 45
3.3.5 Implementasi 46
3.3.5.1 Implementasi Data 46
3.3.5.2 Implementasi Class 47
3.3.5.3 Implementasi Antarmuka 49
3.3.5.3.1 Tampilan Menu Utama 49
3.3.5.3.2 Tampilan Pengaturan 50
3.3.5.3.3 Tampilan FAQ 51
3.3.6 Pengujian 54
3.3.6.1 Rancangan Pengujian 54
3.3.6.2 Rencana Pengujian 54
3.3.6.3 Kasus dan Hasil Pengujian (Pengujian Alpha) 55
3.3.6.3.1 Pengujian Kirim Pesan 55
3.3.6.3.2 Pengujian Kirim *Private Message* 56
3.3.6.3.3 Pengujian Kirim File 56
3.3.6.3.4 Pengujian Mode Pergi 57
3.3.6.3.5 Pengujian Ganti Topik 58
3.3.6.3.6 Pengujian Pengaturan 59
3.3.6.4 Kesimpulan Pengujian 59
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 6**0**
4.1 Kesimpulan 60
4.2 Saran 61

DAFTAR PUSTAKA 6**2**