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**

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Listing Program..... A-1
LAMPIRAN B Surat Balasan Penelitian B-1
LAMPIRAN C Daftar Kehadiran Kerja Praktek..... C-1
LAMPIRAN D Nilai Kerja Praktek..... D-1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan 25
Tabel 3.2 Skenario Melakukan Chatting 29
Tabel 3.3 Skenario *Private Message* 30
Tabel 3.4 Skenario Melakukan Pengiriman File 31
Tabel 3.5 Skenario Melakukan Penggatian Topik Pembicaraan 32
Tabel 3.6 Skenario Melakukan Pengaturan 33
Tabel 3.7 Skenario Menghapus Teks Chatting 34
Tabel 3.8 Skenario Mengganti Status Mode Pergi 35
Tabel 3.9 User 38
Tabel 3.10 Topik 38
Tabel 3.11 Mode Pergi 38
Tabel 3.12 Detail Pengujian 54
Tabel 3.13 Sambungan Rencana Pengujian 55
Tabel 3.14 Pengujian Kirim Pesan 55
Tabel 3.15 Pengujian Kirim *Private Message* 56
Tabel 3.16 Pengujian Kirim File 57
Tabel 3.17 Pengujian Mode Pergi 57
Tabel 3.18 Sambungan Pengujian Mode Pergi 58
Tabel 3.19 Pengujian Ganti Topik 58
Tabel 3.20 Pengujian Pengaturan 59
Tabel 3.21 Populasi Sampel 60
Tabel 3.22 Presentase Nilai 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Waterfall 3
Gambar 2.1 Logo PT. Indonesia Power 6
Gambar 2.2 Logo PLN 6
Gambar 2.3 Logo persegi 7
Gambar 2.4 Logo petir 7
Gambar 2.5 Logo gelombang 7
Gambar 2.6 Stuktur organisasi 9
Gambar 2.7 Dua jenis jaringan *broadcast* 17
Gambar 2.8 Lapisan *transport* 19
Gambar 2.9 Pengiriman segmen 19
Gambar 2.10 *Port source destination* 20
Gambar 3.1 *Use Case Diagram* 28
Gambar 3.2 *Squence Diagram* melakukan Chatting 29
Gambar 3.3 *Squence Diagram* melakukan *Private Message* 30
Gambar 3.4 *Squence Diagram* Pengiriman File 31
Gambar 3.5 *Squence Diagra*m penggantian Topik 32
Gambar 3.6 *Sequence Diagram* Pengaturan Aplikasi 33
Gambar 3.7 *Sequence Diagram* Menghapus Teks Chatting 34
Gambar 3.8 *Squence Diagram* melakukan Mode Pergi 35
Gambar 3.9 *Class Diagram* 36
Gambar 3.10 Skema Relasi 37
Gambar 3.11 Perancangan menu 39
Gambar 3.12 Menu Utama 40
Gambar 3.13 Submenu Mode Pergi 41
Gambar 3.14 Submenu Ganti Topik 42
Gambar 3.15 Pengaturan 42
Gambar 3.16 FAQ 43
Gambar 3.17 Tentang 43
Gambar 3.18 *Private Message* 44
Gambar 3.19 Info 45
Gambar 3.20 Keluar 45
Gambar 3.21 Tampilan Layar Menu Utama 49
Gambar 3.22 Tampilan Layar Mode Pergi 50
Gambar 3.23 Tampilan Layar Ganti Topik 50
Gambar 3.24 Tampilan Layar Pengaturan 51
Gambar 3.25 Tampilan Layar FAQ 51
Gambar 3.26 Tampilan Layar Tentang 52
Gambar 3.27 Tampilan Layar *Private Message* 52
Gambar 3.28 Tampilan Layar Info 53
Gambar 3.29 Tampilan Layar Keluar 53