DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL x
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.3.1 Maksud 3
1.3.2 Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metode Penelitian 4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data 5
1.5.2 Tahap Pengembangan Perangkat Lunak 6
1.6 Sistematika Penulisan 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Tempat Kerja Praktek 9
2.1.1 Sejarah Instansi 9
2.1.2 Logo Instansi 13
2.1.3 Badan Hukum Instansi 16
2.1.4 Struktur Organisasi dan *Job Description* 17
2.2 Landasan Teori 21
2.2.1 Pengenalan Jaringan Komputer 21
2.2.2 Tipe Jaringan 22
2.2.2.1 *Client - Server* 22
2.2.2.2 *Peer to Peer* 24
2.2.2.3 *Server Based* 24

2.2.3 Jenis-Jenis Jaringan Komputer 26
2.2.3.1 LAN (*Local Area Network*) 26
2.2.3.2 *Wireless* LAN 26
2.2.3.3 MAN (*Metropolitan Area Network*) 27
2.2.3.4 *Wireless* MAN 27
2.2.3.5 WAN (*Wide Area Network*) 28
2.2.3.6 *Wireless* WAN 29
2.2.3.7 Internet 29
2.2.3.8 Intranet 29
2.2.4 Topologi Jaringan 30
2.2.4.1 Topologi Cincin (*Ring topology*) 30
2.2.4.2 Topologi Bintang (*Star topology*) 32
2.2.4.3 Topologi Bus 33
2.2.5 Perangkat Keras Jaringan 34
2.2.5.1 *Personal Computer* (PC) 35
2.2.5.2 Kabel UTP 35
2.2.5.3 Switch 37
2.2.5.4 Modem 37
2.2.6 Pengertian Manajemen Jaringan 38
2.2.7 Pengertian Web 41
2.2.8 Pengertian Router 41
2.2.9 Pengertian Server 42
2.2.10 Perangkat Lunak Pendukung 43
2.2.10.1 Linux Ubuntu 11.04 43
2.2.10.2 Squid 3.1 45
2.2.10.3 Squid Analisis Report Generator 51
2.2.10.4 Apache 51
2.2.10.5 Pengenalan Personal Home Page (PHP) 52
2.2.10.6 MySQL 54
2.2.10.7 Web Browser 55
2.2.10.8 HTML 57
2.2.10.9 CSS 57

BAB III PEMBAHASAN 59
3.1 Analisis Sistem 59
3.1.1 Analisis Masalah 59
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 61
3.1.2.1 Analisis *Hardware* (Perangkat Keras) 61
3.1.2.2 Analisis *Software* (Perangkat Lunak) 62
3.1.2.3 Analisis *User* (Pemakai) 63
3.1.2.4 Analisis Jaringan 63
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 64
3.1.3.1 Perancangan Diagram Konteks 64
3.1.3.2 Perancangan *Data Flow Diagram* (DFD) 65
3.2 Perancangan Sistem 68
3.2.1 Perancangan Basis Data 69
3.2.2 Perancangan Struktur Menu 71
3.2.3 Perancangan Arsitektur 72
3.2.4 Perancangan Antar Muka 72
3.2.5 Perancangan Pesan 82
3.2.6 Jaringan Semantik 83
3.2.7 Perancangan Prosedural 84
3.3 Implementasi Sistem 91
3.3.1 Perangkat Keras yang Digunakan 91
3.3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan 92
3.3.3 Instalasi Squid dan SARG 92
3.3.4 Implementasi Database 93
3.3.5 Implementasi *Form* Antarmuka 96
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 104
4.1 Kesimpulan 104
4.2 Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105