

**PEMBUATAN MEDIA SOSIAL PEMBELAJARAN DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI



disusun oleh

Ageng Juniarizqi

10.12.4878

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN MEDIA SOSIAL PEMBELAJARAN DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ageng Juniarizqi

10.12.4878

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA SOSIAL PEMBELAJARAN DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL**

yang disusun oleh

Ageng Juniarezqi

10.12.4878

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2013

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA SOSIAL PEMBELAJARAN DENGAN
FRAMEWORK LARAVEL**

yang disusun oleh

Ageng Juniarizqi

10.12.4878

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

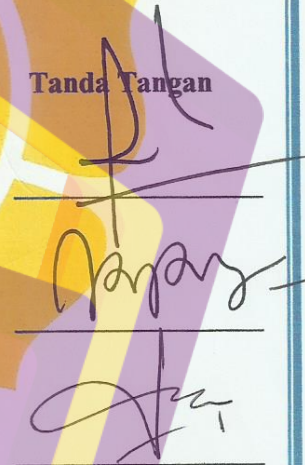
Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

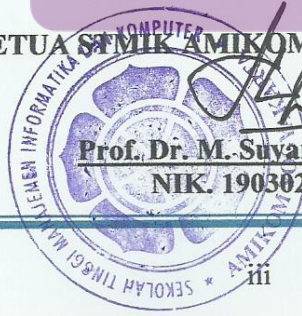
Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 September 2015

Meterai
Rp. 6.000

Ageng Juniarizqi
NIM. 10.12.4878

MOTTO

“Sesungguhnya ALLAH SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum apabila mereka sendiri tidak merubahnya”

(QS. AR-Ro’ad :11)

“Tak selalu orang terpintar yang mendapatkan yang terbaik, orang yang mempunyai kegigihan, orang yang terus bertahan dan tak pernah menyerah dalam mencapai sukses akan mendapatkan yang terbaik.”

(W. E. Corey)

“Tak ada yang sia-sia jika dilakukan dengan hal baik dan akan mendapatkan hal yang terbaik”

“Kegagalan bukanlah akhir dari semua tapi kegagalan jadikan sebuah acuan tolak ukur diri untuk lebih baik dalam mengapai impian”

PERSEMBAHAN

Hasil karya ini saya dedikasikan kepada semua yang sudah tulus memberikan doa dan dukungan moral maupun moril kepada saya.

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Bapak, Ibu dan Adik di rumah yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada penulis sehingga Skripsi dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Pria-pria Kurang Kerjaan, Kak Ahid, Kak Obet, Kak Rian, Kak Hafiz, Kak Reza, Kak Etana, Kak Huda, dan Kak Pratama sukses buat setiap project kita kedepan *brother*. Termakasih buat dukungan dan canda tawanya. *Keep crazy guys*.
6. Teman-teman yang selalu memberikan semangat sampai Skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “PEMBUATAN MEDIA SOSIAL PEMBELAJARAN DENGAN FRAMEWORK LARAVEL” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, dan adek yang selalu memberi dukungan, doa dan nasehat.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
5. Sahabat-sahabat penulis yaitu sahabat-sahabat yang penulis sayangi, tanpa mereka skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Akhirnya, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 08 September 2015

Ageng Juniariqi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Konsep Dasar Sistem	9
2.3	Konsep Dasar Kolaborasi.....	11
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
2.5	Konsep Dasar Web.....	14
2.5.1	<i>URL</i>	14
2.5.2	<i>Web Server</i>	14
2.5.3	<i>Web Client</i>	15
2.5.4	<i>Web Statis</i>	15
2.5.5	<i>Web Dinamis</i>	15
2.5.6	<i>Pengertian Web Framework</i>	16
2.6	Konsep Dasar Basis Data	17
2.8	Konsep Dasar Sosial Media	18
2.7	Analisis SWOT	19
2.8	Bahasa yang Digunakan	21
2.8.1	HTML	21
2.8.2	CSS.....	22
2.8.3	PHP	23
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.9.1	XAMPP	24
2.9.2	MySQL.....	25
2.9.3	<i>Sublime Text</i>	26
2.10	Konsep Pemodelan Sistem.....	26
2.10.1	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	26
2.10.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Analisis Masalah	30
3.2	Analisis Kebutuhan	32
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	33

3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.3	Analisis Biaya Dan Manfaat	34
3.3.1	Komponen Manfaat.....	34
3.4	Kelayakan Ekonomi	36
3.4.1	Metode Periode Pengembalian Investasi (<i>Payback Period</i>)	36
3.4.2	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return Of Investment</i>).....	36
3.4.3	Metode Nilai Bersih Saat Ini (<i>Net Present Value</i>).....	37
3.5	Perancangan Sistem	38
3.5.1	Flowchart	39
3.5.2	ERD.....	46
3.5.3	Relasi Antar Tabel.....	47
3.5.4	Rancangan Database	46
3.5.5	Rancangan Interfaces	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Pembuatan Database	58
4.2	Interface.....	65
4.3	Koneksi Form dan Database Server.....	69
4.4	White-box Testing.....	69
4.5	Black-box Testing	71
4.6	Manual Instalasi	74
4.6.1	Konfigurasi server untuk aplikasi	74
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Keterangan Penulisan HTML	21
Tabel 2.2 Tabel Keterangan Contoh Penulisan HTML	22
Tabel 2.3 Tabel Keterangan Penulisan Sintak PHP	24
Tabel 2.4 Tabel Keterangan Sintak MySQL.....	25
Tabel 2.5 Tabel Keterangan Simbol DFD.....	27
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Rincian Biaya Dan Manfaat.....	35
Tabel 3.3 Tabel (Payback Period).....	36
Tabel 3.4 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	38
Tabel 3.5 Rancangan Tabel tpengguna	46
Tabel 3.6 Rancangan Tabel tfoto	46
Tabel 3.7 Rancangan Tabel tgrup	46
Tabel 3.8 Rancangan Tabel tanggota	47
Tabel 3.9 Rancangan Tabel tpesan.....	47
Tabel 3.10 Rancangan Tabel tpesankomen.....	47
Tabel 3.11 Rancangan Tabel tkuis	48
Tabel 3.12 Rancangan Tabel tkuisdetil.....	48
Tabel 3.13 Rancangan Tabel tkuisjawab	49
Tabel 3.14 Rancangan Tabel tkuisnilai.....	49
Tabel 3.15 Rancangan ttugas	49
Tabel 3.16 Rancangan Tabel ttugaskomen	50
Tabel 3.17 Rancangan Tabel tnotifikasi.....	50
Tabel 4.1 Pengujian Halaman Grup Kelas	72
Tabel 4.2 Pengujian Halaman Membuat Kuis	73

Tabel 4.3 Pengujian Halaman Membuat Kuis 73

Tabel 4.4 Pengujian Halaman Pengaturan Pengguna 74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Sitem Informasi	12
Gambar 3.1 Gambar Flowchart.....	39
Gambar 3.2 Gambar Diagram Konteks.....	40
Gambar 3.3 DFD level 0	40
Gambar 3.4 DFD level 1 Proses 1 : Pengolahan Data	41
Gambar 3.5 DFD level 1 proses 1 : melihat data	42
Gambar 3.6 DFD level 2 proses 2.1 : pengolahan data pengguna	43
Gambar 3.7 DFD level 2 proses 2.2 : pengolahan data grup	44
Gambar 3.8 DFD level 2 proses 2.3 : pengolahan data kuis	45
Gambar 3.9 Gambar ERD	46
Gambar 3.10 Gambar Relasi Antar Tabel.....	47
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Awal	51
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Utama	51
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Membuat Grup	52
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Grup Pengajar	52
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Utama Membuat Kuis	53
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Utama Membuat Pilihan Ganda.....	53
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Membuat Kuis Benar atau Salah.....	54
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Membuat Kuis Essay	54
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Menjawab Kuis Pilihan Ganda	55
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Menjawab Kuis Benar Salah.....	55
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Menjawab Kuis Essay	56
Gambar 4.1 Database Skripsi	58

Gambar 4.2 Struktur Tabel tpengguna	59
Gambar 4.3 Struktur Tabel tfoto	59
Gambar 4.4 Struktur tgrup	60
Gambar 4.5 Struktur Tabel tanggota	60
Gambar 4.6 Struktur Tabel tpesan	61
Gambar 4.7 Struktur Tabel tpesankomen	61
Gambar 4.8 Struktur Tabel tkuis	62
Gambar 4.9 Struktur Tabel tkuisdetail	63
Gambar 4.10 Struktur Tabel tkuisjawab	63
Gambar 4.11 Struktur Tabel tkuisnilai	64
Gambar 4.12 Struktur Tabel ttugas	64
Gambar 4.13 Struktur Tabel ttugaskomen	65
Gambar 4.14 Struktur Tabel tnotifikasi	65
Gambar 4.15 Interface Halaman Awal	66
Gambar 4.16 Interface Halaman Utama	66
Gambar 4.17 Interface Halaman Grup	67
Gambar 4.18 Interface Halaman Membuat Kuis	67
Gambar 4.19 Interface Halaman Menjawab Kuis	68
Gambar 4.20 Interface Halaman Setting	68
Gambar 4.21 Kesalahan Penulisan (Syntax Error)	70
Gambar 4.22 Kesalahan Logika (Logical Error)	70
Gambar 4.23 Kesalahan Waktu Proses (Runtime Error)	71

INTISARI

Website merupakan salah satu layanan yang dapat dipakai oleh pengguna komputer yang terhubung dengan internet. Website memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pengguna internet lainnya dan menelusuri informasi yang ada di jaringan internet. Penggunaan dan perkembangan *social media* sebagai media komunikasi sudah sangat umum dan sering kita temui. Sekalipun penggunaannya hanya terbatas komunikasi singkat. Bukan tidak mungkin seperti media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media kolaborasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian ini, penulis mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dan mencoba memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut. Menggunakan analisis SWOT untuk melakukan analisa terhadap masalah serta mencari solusi yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah yang ada. Melakukan perancangan model proses menggunakan model DFD, perancangan database, perancangan interface dan relasi antar table.

Pengembangan media sosial pembelajaran dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan dampak atau manfaat sosial media yang kini sedang naik daun, terhadap kegiatan belajar mengajar yang di lakukan dilingkungan akademisi.

Kata Kunci :Website, Sosial Media, Pembelajaran

ABSTRACT

The website is one of the services that can be used by computer users who are connected to the Internet. Website easier for computer users to interact with other Internet users and search information in the Internet network. The use and development of social media as a communication medium is very common and often we encounter. Even if the use is only limited to a short communication. It is not possible such as social media can be used as a medium for collaboration in teaching and learning activities.

In this study, the authors tried to analyze the main points of the existing problems and try to provide a way out of these problems. Using a SWOT analysis to analyze the problem and find a solution that can be used to solve the existing problems. Designing the process models using DFD models, database design, interface design and the relationships between tables.

The development of social media learning in this study is intended to provide social media impact or benefit that is now on the rise, to the teaching and learning activities will be undertaken within the academia.

Keyword: *Websites, Social Media, Study*

