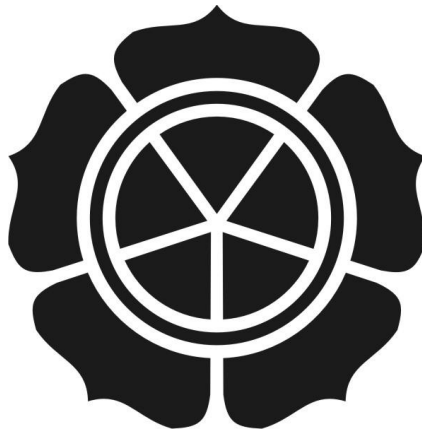


**ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI CHATting
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh :

Mohamad Fauzi Haryadi

06.11.1100

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI CHATTING
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FLASH CS3**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Mohamad Fauzi Haryadi

06.11.1100

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisa dan Perancangan Aplikasi Chatting Berbasis Web

Menggunakan Adobe Flash CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Fauzi Haryadi

06.11.1100

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Desember 2010

Dosen Pembimbing


Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisa dan Perancangan Aplikasi Chatting Berbasis Web
Menggunakan Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Fauzi Haryadi

06.11.1100

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda tangan

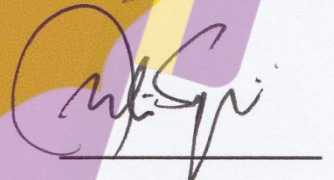
**Armadyah Amborowati, S.Kom, M,Eng
NIK. 190302063**



**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**



**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001


PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, 12 Desember 2010

Mohamad Fauzi Haryadi
06.11.1100

MOTTO



Tetaplah merunduk seperti padi,
karena sesungguhnya tak ada yang patut disombongkan.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat dan karunia besarnya, sehingga semua berjalan sesuai rencana.

Kepada Komandan, mama', kakak dan adik yang selalu menjadi bagian terpenting dalam hidup saya, terima kasih untuk segala dukungan dan motivasinya selama ini, semua yang saya lakukan pada hari ini saya dedikasikan buat kalian, keluarga saya tercinta.

Untuk teman-teman kontrakan, yang dulu sempat bareng di jalan nangka dan pindah ke J10, hari ini adalah hari yang bersejarah bagi kami, terutama buat saya dan Angga. Sesungguhnya ini merupakan sebuah langkah awal, karena kami baru saja turun dari bis "AMIKOM", dan kamipun harus melanjutkan rute menggunakan bis yang lain yang telah kami tentukan masing-masing, dan perjalanan masih akan sangat panjang. Terima kasih buat Anto "bojan", Andri "belo", Bless Akbar, Sur-angky, Surriky untuk setiap waktu yang telah kita jalani sebagai perantau ditanah orang, do'a saya selalu menyertai kalian semua agar menjadi orang yang sukses, dan sampai ketemu dilain waktu, jangan sampai lupa pada saya yaa...hehe

Yang tak terlupakan, kawan-kawan Angkatan 2006 TI-B, terima kasih untuk kenangan-kenangan indahnyaa.. ☺, maaf dulu pernah merepotkan, gara-gara saya, perjalanan yang menyenangkan itu agak sedikit 'mencekam'..hehe, sampai ketemu dengan kalian lagi kawan.

Dan buat yang spesial, yang selalu mengingatkan saya, memberi dukungannya, doa'nya (meski jauh), engkau hadiah terindah yang pernah Tuhan titipkan buatku.. ☺ blubb,blubb,bluubb,, ^^, see u soon nduukk...hehe

Yang terakhir, buat seluruh teman, kerabat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak saya ucapkan, sekali lagi terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, hanya dengan curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul : **Analisa dan Perancangan Aplikasi Chatting Berbasis Web Menggunakan Flash CS3**, dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

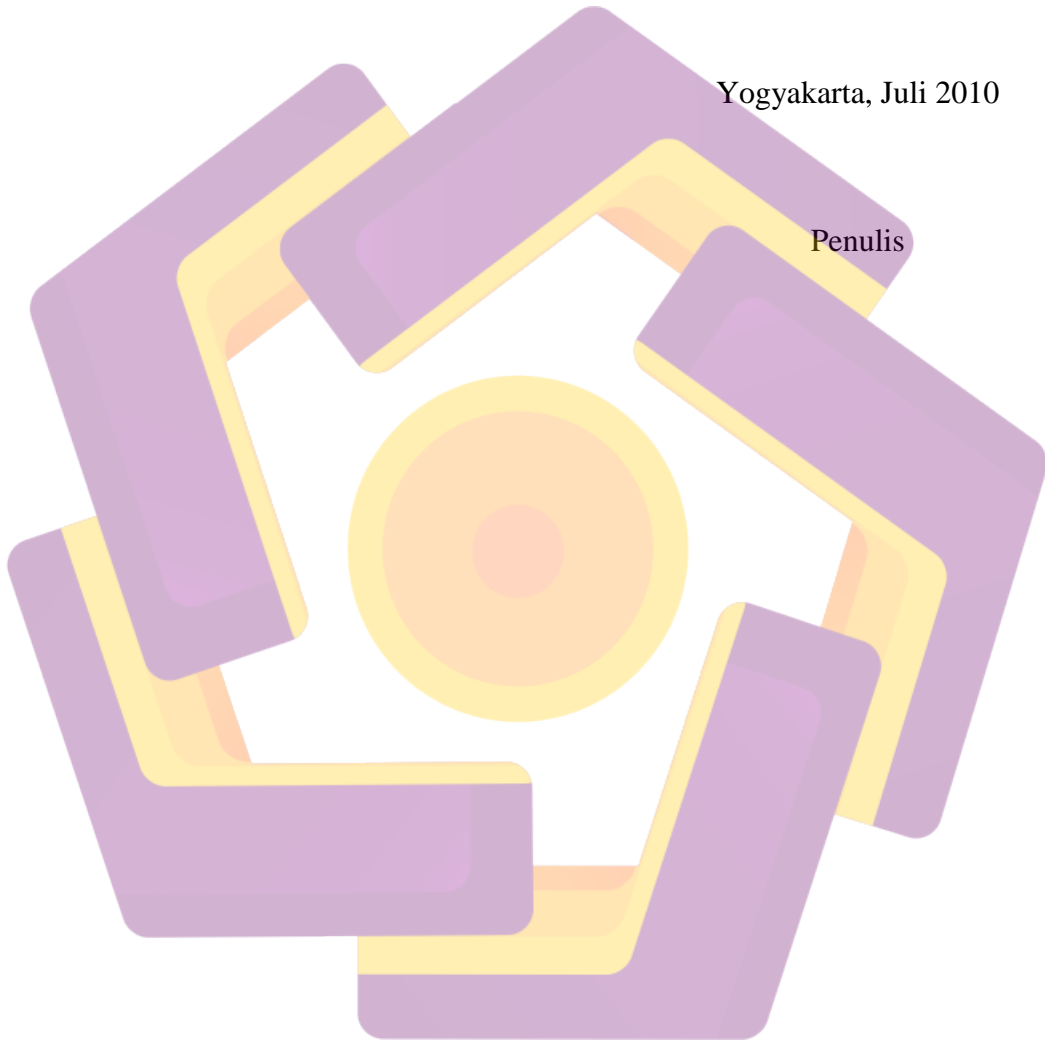
Dalam proses pengerjaan skripsi ini saya banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu, kami ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Orangtua dan Saudara saya yang selalu memberi do'a, dukungan dan motivasi dalam pembuatan skripsi.
5. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan motivasi dan bantuan dalam pembuatan skripsi, serta
6. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis sangat mengharap saran dan kritik sehingga laporan ini dapat disempurnakan lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juli 2010

Penulis

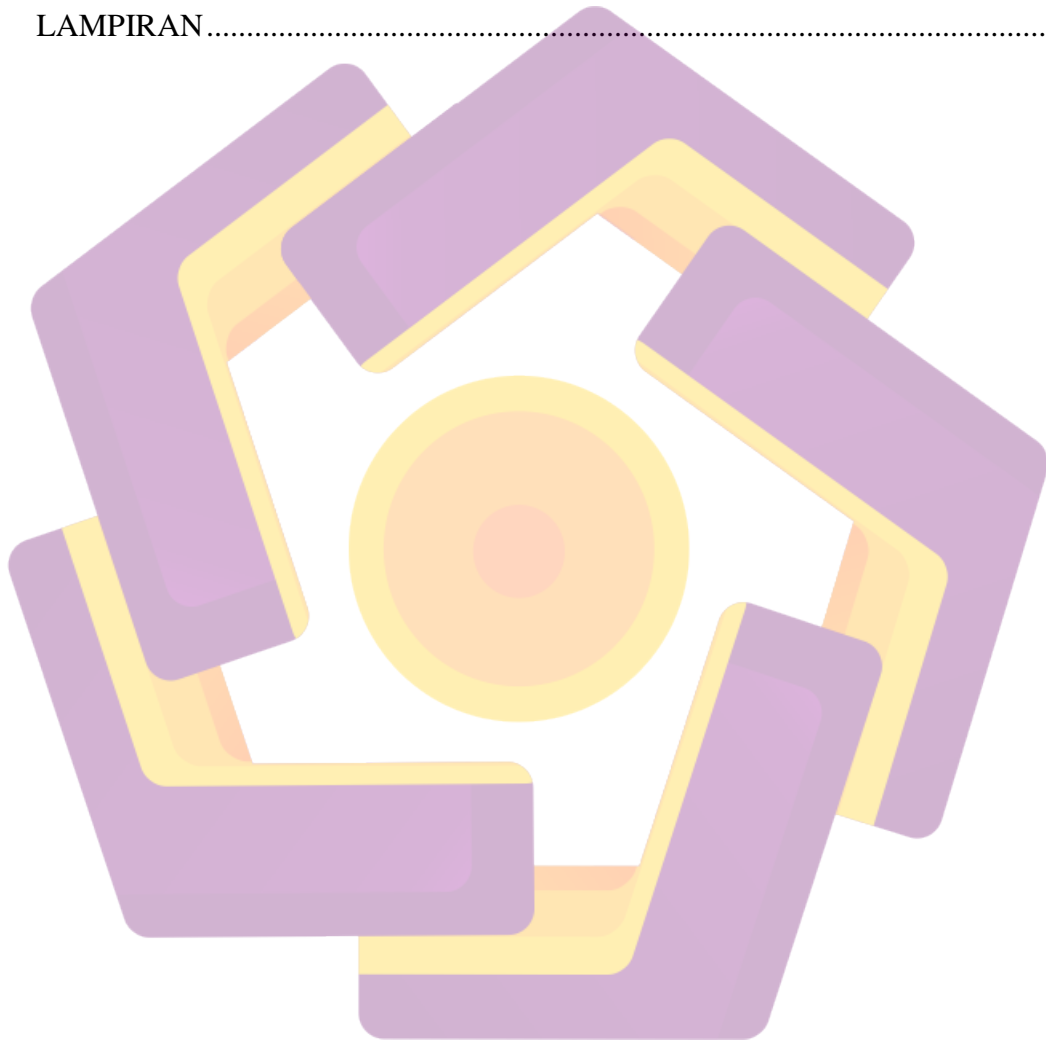


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian.....	6
2.1.1 Chatting.....	6
2.1.2 Streaming	7
2.2 Analisis Sistem.....	9
2.2.1 Pengertian.....	9
2.3 Program	11
2.3.1 Adobe Flash CS3	11
2.3.2 Adobe Flash Media Server.....	13
2.3.2.1 Penggunaan.....	13
2.3.2.2 Fungsi.....	13
2.3.3 Apache Web Server.....	14
2.4 Plugin	15

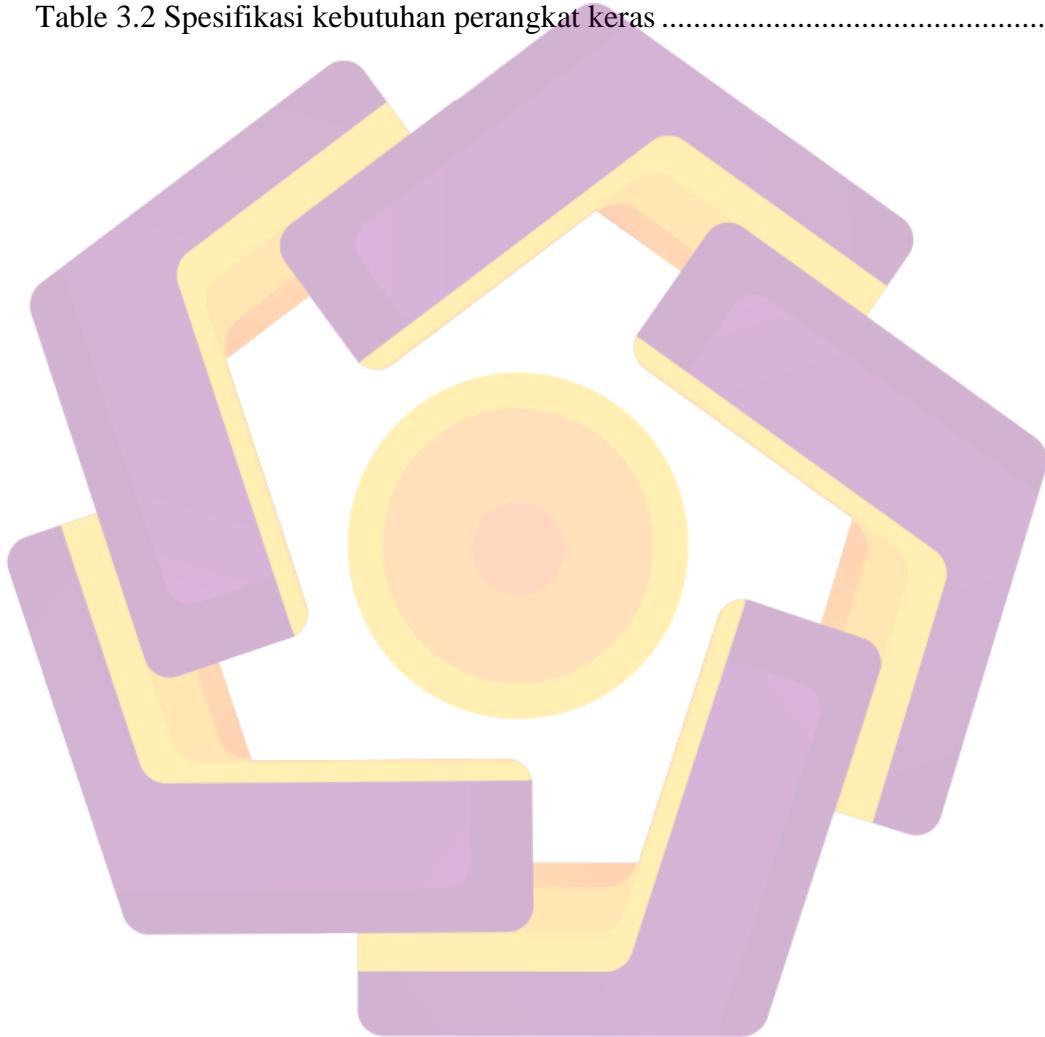
2.4.1	Communication Component	15
2.4.2	Adobe Flash Player	18
2.4.3	Audio (MP3)	18
2.4.4	Video (FLV).....	18
2.5	Protokol.....	19
2.5.1	<i>Hypertext Transfer Protocol (HTTP)</i>	19
2.5.2	<i>Real Time Messaging Protocol (RTMP)</i>	21
2.6	Unified Modeling Language	22
2.6.1	Use Case Diagram.....	23
2.6.2	Class Diagram	25
2.6.2.1	Area Pokok	25
2.6.2.2	Hubungan Antar <i>Class</i>	27
2.6.3	Sequence Diagram	28
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Identifikasi Masalah	31
3.1.2	Evaluasi Persyaratan	32
3.1.2.1	Persyaratan Fungsional dan Non-Fungsional	32
3.1.2.1.1	Persyaratan Fungsional.....	32
3.1.2.1.1	Persyaratan Non-Fungsional	33
3.1.3	Pemodelan	37
3.1.3.1	Use Case Diagram	38
3.1.3.2	Class Diagram.....	40
3.1.3.3	Sequence Diagram	41
3.1.4	Spesifikasi	41
3.2	Perancangan Sistem	43
3.2.1	Merancang Konsep.....	43
3.2.1.1	Merancang Login Screen	43
3.2.1.2	Merancang Main Screen	44
3.2.1.3	Merancang Private Room	46
BAB 4	PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	48
4.1	Pembahasan Sistem.....	48
4.1.1	Desain Tampilan	49
4.1.2	Skrip Sisi Klien	54

4.1.3	Skrip Sisi Server.....	59
4.2	Implementasi Sistem.....	61
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	66
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN.....	70



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Nama dan keterangan komponen.....	16
Table 2.2 Keterangan <i>sequence diagram</i>	29
Table 3.1 Ukuran persyaratan non-fungsional.....	35
Table 3.2 Spesifikasi kebutuhan perangkat keras	42

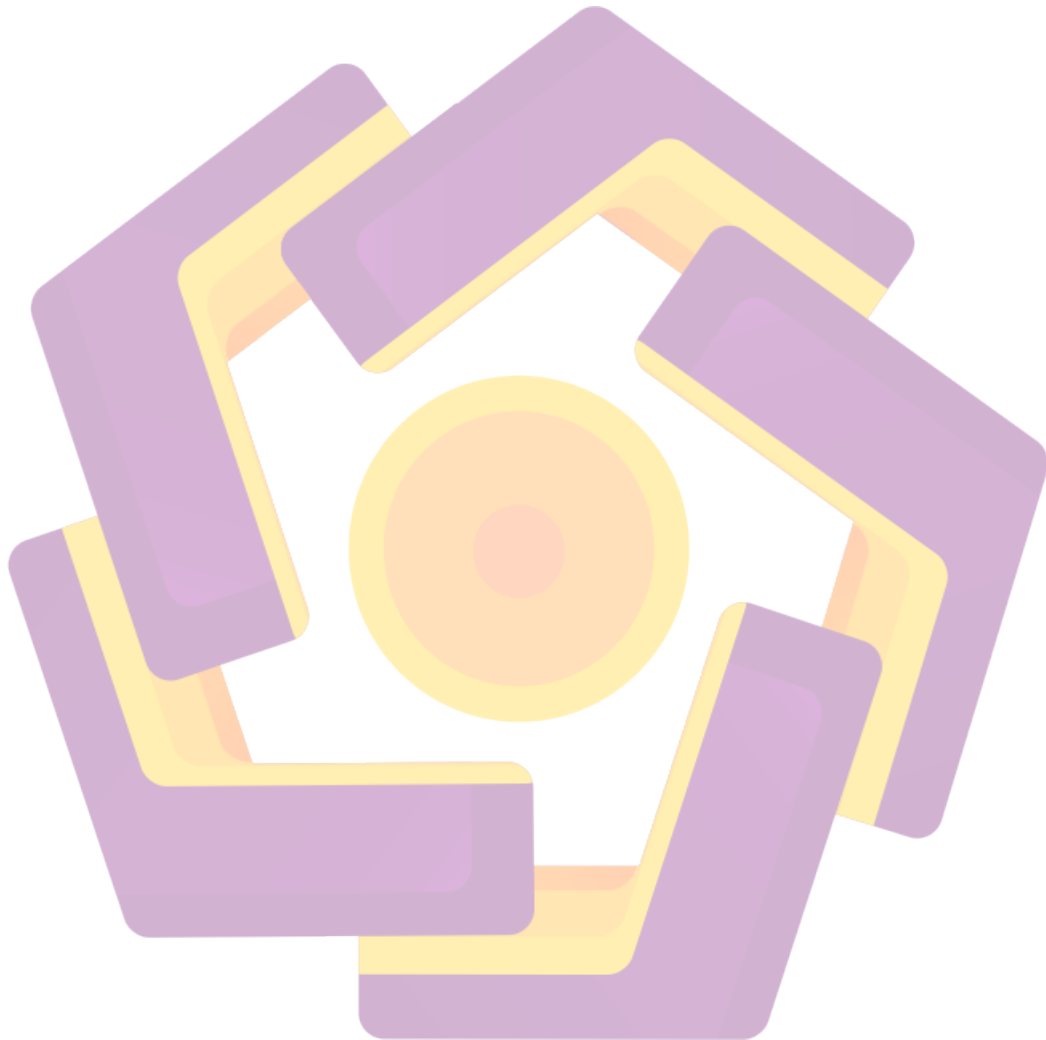


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses <i>chatting</i> yang sedang berlangsung.....	8
Gambar 2.2 <i>Communication Components</i>	16
Gambar 2.3 Proses pengiriman data dari protocol berbeda.	19
Gambar 2.4 Konsep dasar UML	23
Gambar 2.5 Contoh use case diagram.....	25
Gambar 2.6 <i>Class diagram</i>	26
Gambar 2.7 <i>Class diagram</i>	26
Gambar 2.8 Contoh <i>package</i>	27
Gambar 2.9 Contoh <i>class diagram</i>	28
Gambar 2.10 Contoh sequence diagram	30
Gambar 3.1 Struktur persyaratan non-fungsional.....	35
Gambar 3.2 <i>Use case diagram</i> aplikasi chatting.....	38
Gambar 3.3 Class Diagram aplikasi chatting.....	40
Gambar 3.4 Sequence Diagram.....	41
Gambar 3.5 Rancang model <i>login screen</i>	44
Gambar 3.6 Rancang model <i>Main Menu</i>	45
Gambar 3.7 Rancang model <i>private chat</i>	46
Gambar 4.1 Tampilan awal Adobe Flash CS3.....	48
Gambar 4.2 Timeline	49
Gambar 4.3 Properties text input	50
Gambar 4.4 Tampilan <i>login</i>	51
Gambar 4.5 Tampilan utama aplikasi chatting	52
Gambar 4.6 Desain <i>private chat</i>	53
Gambar 4.7 Disain <i>invitation</i>	54
Gambar 4.8 Properti <i>invitation button</i>	54
Gambar 4.9 Penempatan file <i>server side scripting</i>	62
Gambar 4.10 Alamat RTMP server <i>online</i>	62
Gambar 4.11 Alamat penempatan file hasil <i>publish</i>	63
Gambar 4.12 File hasil <i>publish</i>	64

Gambar 4.13 Penggunaan *javascript* 65

Gambar 4.14 Tampilan aplikasi 65



INTISARI

Penggunaan media internet sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi sudah sangat berkembang pesat saat ini. Kebutuhan akan informasi, menjadi sangat berarti bagi beberapa orang di masa ini. Salah satu aplikasi yang biasa digunakan untuk bertukar informasi antara sahabat maupun kerabat adalah aplikasi chatting.

Aplikasi *chatting* berbasis desktop dapat kita jumpai dimanapun, dan dapat diunduh secara gratis dari para pengembangnya. Namun, dengan seiring perkembangan yang begitu pesat ini, banyak pengguna beralih memilih menggunakan aplikasi berbasis web, karena portabilitasnya yang tinggi, dan penggunaanya yang mudah.

Dengan adanya aplikasi *chatting* berbasis web, pengguna dapat berkomunikasi kapanpun dan dari manapun, asalkan memiliki koneksi internet. Tidak dikenalnya lagi perbedaan system operasi yang digunakan, karena hanya dengan browser yang sudah terinstall, Anda dapat langsung melakukan proses tukar data, baik itu berupa pesan teks, audio maupun video.

Kata kunci : *Chatting, Private chat, FMS, Flash, Web based*

ABSTRACT

Use of the Internet media as one tool to communicate is highly developed rapidly at this time. The need for information, be very meaningful to some people in this period. One application that is used to exchange information among friends and relatives is a chat application.

Desktop-based chat applications can be encountered anywhere, and can be downloaded free of charge from its developers. However, with so rapid as the development of this, many users switch to choose to use web-based applications, because of the high portability, and its use is easy.

With the web-based chat application, users can communicate anytime and from anywhere, provided that it has an internet connection. No longer knew the difference operating system is used, because only with a browser already installed, you can directly perform the data exchange process, whether it be text, audio and video.

Keyword : *Chatting, private chat, FMS, Flash, web based*