



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM *LIVE*
MESSENGER LELANG *ONLINE* PADA *WEBSITE* SDC
SERPONG**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Andryanto Putrandanu

11110310069

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Januari 2017

Andryanto Putrandanu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

Perancangan Dan Pembuatan Sistem *Live Messenger* Lelang *Online* Pada
Website SDC Serpong

Oleh

Andryanto Putrandanu

Tangerang, 15 Februari 2017

Telah diajukan pada hari Selasa, 31 Januari 2017, Pukul 10.30 s.d 12.00 dan
dinyatakan lulus dengan susunan penguji sebagai berikut :

Menyetujui,

Ketua Sidang

Penguji

Wira Munggana, S.Si., M.Sc.

Wella, S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing

Enrico Siswanto, S.Kom., MBA

Disahkan Oleh
Ketua Program Studi Sistem Informasi - UMN

Wira Munggana, S.Si., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini diajukan kepada Program Strata I, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Bapak Enrico Siswanto, S.Kom, MBA., selaku dosen pembimbing yang menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- 2) Bapak Wira Mungguna, S.Si, M.Sc., Bapak Johan Setiawan, S.Kom, MM, MBA., dan Ibu Wella, S.Kom, M.MSI. yang mau berdiskusi dengan penulis mulai dari pembuatan proposal skripsi hingga pengerjaan skripsi;
- 3) Ayah, Kakak, Adik, dan anggota keluarga lainnya yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis;
- 4) Sari Nadrah Anwar, dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan;

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

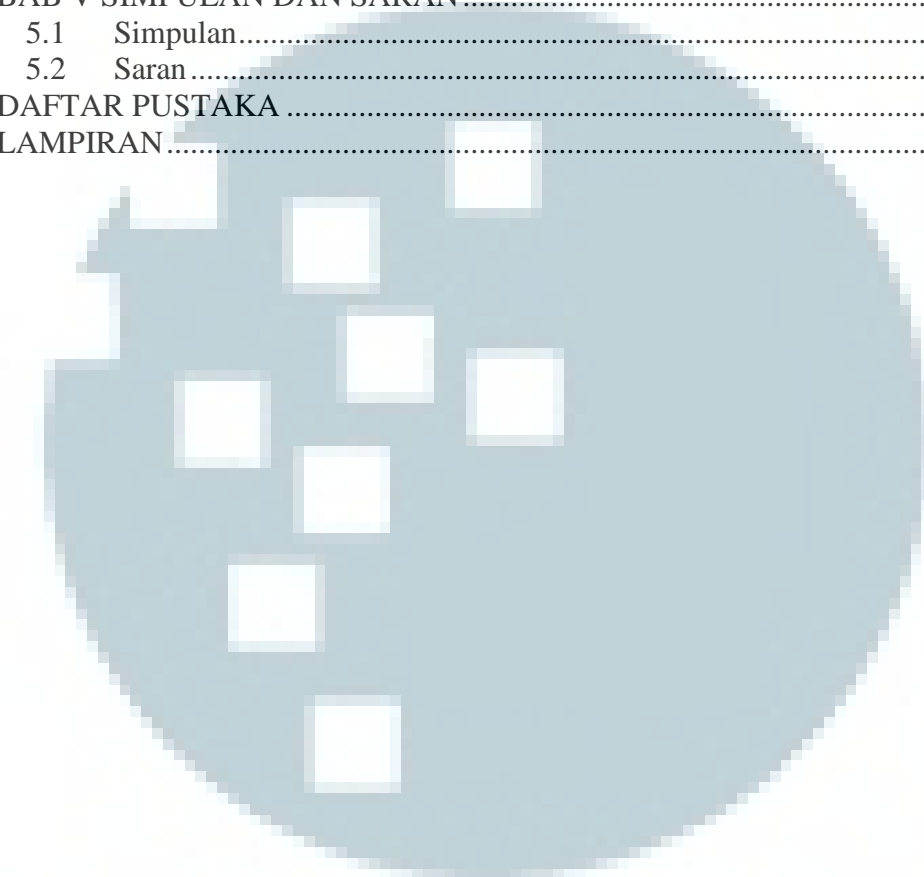
Tangerang, 31 Januari 2017

Andryanto Putrandanu

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Komunikasi	4
2.2 Antarmuka Manusia dan Komputer	4
2.3 <i>Instant Messenger</i>	5
2.4 <i>Website</i>	6
2.4.1 Hyper Text Markup Language (HTML)	6
2.4.2 Personal HomePage (PHP)	7
2.4.3 <i>Hyper Text Transfer Protocol</i> (HTTP)	7
2.4.4 <i>Javascript</i>	7
2.4.5 <i>Cascading Style Sheet</i> (CSS)	7
2.4.6 <i>PhpMyAdmin</i>	8
2.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	8
2.6 <i>Diagram Flowchart</i>	9
2.8 <i>SDLC (Software Development Life Cycle)</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	16
3.1.1 Profil Perusahaan	16
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	18
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan PT Summarecon Agung Tbk.	20
3.2 Metode Penelitian.....	21
3.2.1 Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analysis</i>)	22
3.2.3 Desain Sistem (<i>System Design</i>).....	23
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	24
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	24
3.2.6 Penyebaran (<i>Deployment</i>)	25
3.2.7 Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>)	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	26

4.1	Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analysis</i>).....	26
4.2	Desain Sistem (<i>System Design</i>).....	29
4.2.1	Proses Aplikasi.....	39
4.2.2	Desain <i>User Interface</i> Aplikasi.....	40
4.3	Pengujian (<i>testing</i>).....	44
4.3.1	UAT (<i>User Acceptance Test</i>).....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		47
5.1	Simpulan.....	47
5.2	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN.....		51



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram <i>Flowchart</i>	9
Gambar 2.2 Simbol Diagram <i>Flowchart</i>	10
Gambar 2.3 Model SDLC <i>Waterfall</i>	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Summarecon Agung Tbk.....	20
Gambar 3.2 Desain Wgchat	23
Gambar 3.3 Letak <i>Live Messenger</i>	24
Gambar 4.1 UI Halaman <i>Admin</i>	26
Gambar 4.2 Halaman <i>Chatting User</i>	27
Gambar 4.3 Halaman <i>Blok User</i>	27
Gambar 4.4 <i>Flowchart Login</i>	29
Gambar 4.5 <i>Flowchart Admin</i>	31
Gambar 4.6 <i>Flowchart Chat User Non Member</i>	33
Gambar 4.7 <i>Flowchart User List</i>	34
Gambar 4.8 <i>Flowchart Block User</i>	35
Gambar 4.9 <i>ERD Live Messenger</i>	36
Gambar 4.10 <i>DFD Level 0 Live Messenger</i>	37
Gambar 4.11 <i>DFD Level 1 Live Messenger</i>	37
Gambar 4.12 Halaman <i>Login Admin</i>	39
Gambar 4.13 Halaman Setelah <i>Login Admin</i>	40
Gambar 4.14 Halaman Setelah <i>Login User</i>	40
Gambar 4.15 Notifikasi Pesan Masuk Dari <i>User</i>	41
Gambar 4.16 Noitifikasi Pesan Masuk Dari <i>Admin</i>	41

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Entity Relationship Diagram</i>	9
Tabel 3.1 Kelebihan dan Kekurangan SDLC <i>Waterfall</i> Dengan RAD.....	22
Tabel 4.1 Hasil UAT <i>Live Messenger</i>	44



UMN

ABSTRAK

Lelang *online* Summarecon Digital Center merupakan suatu aktifitas lelang barang secara *online* yang diselenggarakan oleh pihak Summarecon Digital Center. Di dalam lelang *online* terdapat banyak barang yang dilelang terutama barang elektronik. Banyaknya antusias pelanggan lelang *online* menjadikan komunikasi dengan *admin* selaku penyelenggara lelang *online* dibutuhkan untuk keperluan informasi mengenai lelang *online*. Pelanggan lelang *online* dapat berkomunikasi dengan *admin* hanya dengan menghubungi via telepon *customer services center management office* Summarecon Digital Center.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah skripsi yang berjudul “Pembuatan dan Perancangan Sistem *Live Messenger* Lelang *Online* Pada Website SDC Serpong” dengan metode SDLC *Waterfall Model* ini dengan tujuan untuk membuat sistem *live messenger*. Dengan menggunakan tools PHP, *javascript*, CSS, dan *notepad++*.

Penelitian diawali dengan melakukan pengumpulan data-data melalui wawancara kepada pihak Summarecon Digital Center, apa saja yang diperlukan dan dibutuhkan di dalam *live messenger*. Langkah terakhir dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah *live messenger* sudah sesuai dengan kebutuhan pihak Summarecon Digital Center atau belum. Dengan menggunakan UAT (*User Acceptance Test*) dengan hasil pihak Summarecon Digital Center menerima secara keseluruhan dari UAT, dan juga dari partisipan acak menerima secara keseluruhan dari UAT.

Kata kunci: *live messenger*, komunikasi, lelang *online*

U M M N

ABSTRACT

Summarecon Digital Center online auction is an activity of online items auction held by Summarecon Digital Center. In the online auction there are many items being auctioned off particularly electronics. High enthusiasm of online auction customers makes communication with the admin as the online auction organizer is necessary for online auction information needs. Online auction customers can communicate with the admin only with calling customer services of Summarecon Digital Center center management office by phone.

Based on that case, this essay titled “Pembuatan dan Perancangan Sistem Live Messenger Lelang Online pada Website SDC Serpong” was made with SDLC Waterfall Model method for aiming to make live messenger system. By using PHP tools, javascript, CSS, and notepad++.

The research started by collecting data from interview with Summarecon Digital Center about the things that needed in the live messenger. Last step, live messenger was tested to find out if it suitable or not for Summarecon Digital Center needs. By using UAT (User Acceptance Test) with the result of Summarecon Digital Center and random participants accepting all of UAT.

Keywords: live messenger, communication, online auction

U M N