



APLIKASI LAN MESSENGER MENGGUNAKAN JAVA
PADA
DISPERINDAG BABEL

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1111500064	EVAN TARUNA SETIAWAN
2. 1111500075	FIRMANSYAH
3. 1111500088	FAJAR PERMANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2014/2015



APLIKASI LAN MESSENGER MENGGUNAKAN JAVA
PADA
DISPERINDAG BABEL

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
4. 1111500064	EVAN TARUNA SETIAWAN
5. 1111500075	FIRMANSYAH
6. 1111500088	FAJAR PERMANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2014/2015



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Proram Studi : Teknik Infprmatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **APLIKASI LAN MESSENGER MENGGUNAKAN
JAVA PADA DISPERINDAG BABEL**

NIM	NAMA
1. 1111500064	EVAN TARUNA SETIAWAN
2. 1111500075	FIRMANSYAH
3. 1111500088	FAJAR PERMANA

Pangkalpinang, 8 Januari 2015

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan,

Sujono, M.kom
NIDN. 0211037702

Johnsen Sinaga, B.sc.
NIP. 19580324 198909 1 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Sujono, M.kom
NIDN. 021137702

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Evan taruna Setiawan (1111500064)
2. Firmansyah (1111500075)
3. Fajar Permana (1111500088)

Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari 24 November 2014 sampai dengan 8 Januari 2015 dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi

Kepulauan Bangka Belitung

Alamat : Jl. Pulau Bangka, Komplek Perkantoran Pemerintah
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung
Kelurahan Air Itam
Kecamatan Bukit Intan
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 8 Desember 2014



NIP. 19580324 198909 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Aplikasi LAN *Messenger* Menggunakan Java”.

Proposal penelitian ini mengambil topik aplikasi *chatting* dan transfer *file* dalam jaringan LAN, .Adapun tujuan dibuatnya proposal penelitian ini adalah syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi “Teknik Informatika” dan agar bermanfaat bagi penulis khususnya, dan mahasiswa umumnya, agar bisa menjadi acuan dalam membuat proposal penelitian.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa proposal penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Johnsen Sinaga, B.sc. selaku Pembimbing Lapangan
4. Bapak Sujono M.kom selaku Pembimbing Materi
5. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
6. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitian.





Diharapkan kiranya proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, Desember 2014

Peneliti

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Activity Diagram

	<i>Start state</i> : menunjukkan dimana aliran kerja itu dimulai.
	<i>Activities State</i> : adalah kegiatan dalam aliran kerja.
	<i>End state</i> : menunjukkan dimana aliran kerja itu berakhir.
	<i>Transition</i> : menunjukkan bagaimana aliran kerja itu berjalan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya

B. Simbol Flowchart

Terminator Symbol, Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan

Processing Symbol, Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer

Simbol Decision, Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.

Simbol disk and On-line Storage, Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.

Simbol Input-Output, Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya

Connector Symbol, Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.

Connector Symbol, simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.

Flow Direction symbol: simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga *connecting line*.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Jaringan komputer LAN.....	8
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Disperindag Babel.....	16
Gambar 3.2 : <i>Activity Diagram</i> proses komunikasi	36
Gambar 3.3 : <i>Activity Diagram</i> proses penyerahan data.....	36
Gambar 4.1 : Rancangan layar server	39
Gambar 4.2 : Rancangan layar aplikasi LAN <i>messenger</i>	40
Gambar 4.3 : Rancangan layar <i>help content</i>	41
Gambar 4.4 : Rancangan layar <i>about</i>	42
Gambar 4.5 : <i>flowchart</i> proses <i>server</i>	43
Gambar 4.6 : <i>flowchart</i> proses awal.....	45
Gambar 4.7 : <i>flowchart</i> proses <i>connect server</i>	46
Gambar 4.8 : <i>flowchart</i> proses <i>log in</i>	47
Gambar 4.9 : <i>flowchart</i> proses <i>chat history</i>	48
Gambar 4.10: <i>flowchart</i> proses <i>send file</i> dan <i>chatting</i>	50
Gambar 4.11: Koneksi server sukses	51
Gambar 4.12: Koneksi server gagal.....	51
Gambar 4.13: <i>Log in</i> sukses	52
Gambar 4.14: <i>Log in</i> gagal.....	52
Gambar 4.15: <i>Sign up</i> sukses	53
Gambar 4.16: <i>Sign up</i> gagal.....	54
Gambar 4.17: Proses <i>chatting</i> dalam <i>messages board</i> dan <i>chat history</i>	54
Gambar 4.18: Proses <i>chatting</i> yang ditampilkan dalam <i>messages board</i>	55
Gambar 4.19: Pemberitahuan <i>file</i> diterima dan sudah terkirim	56
Gambar 4.20: Pemberitahuan <i>file</i> selesai diterima.....	56
Gambar 4.21: Pemberitahuan <i>file</i> ditolak penerima.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1:Tabel perbandingan sistem	38
Tabel 4.2:Algoritma proses <i>server</i>	43
Tabel 4.3:Algoritma proses awal	44
Tabel 4.4:Algoritma proses <i>connect server</i>	46
Tabel 4.5:Algoritma proses <i>log in</i>	47
Tabel 4.6:Algoritma proses <i>chat history</i>	48
Tabel 4.7:Algoritma proses <i>send file</i> dan <i>chatting</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP	60
Lampiran 2: Lembar Berita Acara Kunjungan KP	61
Lampiran 3: Surat Selesai Riset	62

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SELESAI KP	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR SIMBOL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi	6
2.1.1 Klasifikasi Aplikasi.....	6
2.1.2 Aplikasi <i>Messenger</i>	7
2.2 <i>Local Area Network</i> (LAN)	7
2.3 Sejarah Perkembangan Java.....	8
2.3.1 Karakteristik dan Kelebihan Java	
2.3.2 Cara Kerja Java	

BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah Singkat Organisasi	14
3.2	Struktur Organisasi	15
3.2.1	Susunan Organisasi	15
3.3	Pembagian Tugas atau Wewenang.....	17
3.3.1.	Sekretariat	17
3.3.2.	Bidang Industri Kecil dan Menengah	20
3.3.3.	Bidang Industri Agro, Mesin dan Telematika.....	23
3.3.4.	Bidang Perdagangan Dalam Negeri.....	26
3.3.5.	Bidang Perdagangan Luar Negeri	30
3.3.6.	Kelompok Jabatan Fungsional	34
3.4	Infrastruktur <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> yang digunakan pada Disperindag Babel.....	34
3.5	Proses Bisnis	35
3.6	Activity Diagram	36

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Definisi Masalah/Analisa	37
4.1.1	Analisa Masalah	37
4.1.2	Analisa Kebutuhan	37
4.2	Rancangan Layar.....	39
4.2.1	<i>Server</i>	39
4.2.2	<i>Client</i>	40
4.3	Algoritma Penyelesaian Masalah dan Pembahasannya	42
4.3.1	Proses <i>Server</i>	43
4.3.2	Proses Awal.....	43
4.3.3	Proses <i>Connect Server</i>	45
4.3.4	Proses <i>Log In</i>	47
4.3.5	Proses <i>Chat History</i>	48
4.3.6	Proses <i>Send File</i> dan <i>Chatting</i>	48
4.4	Uji Coba Program	50

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Java.....	57
--	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	58
----------------------	----

5.2 Saran.....	58
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA