

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 DEFINISI MASALAH DAN PENYELESAIANNYA

Dengan tidak di perbolehkannya penggunaan telepon di meja *Costumer Service* dan Meja *Teller* membuat pertukaran informasi sedikit terganggu. Banyak instruksi yang harus di jalankan sendiri dengan berpindah tempat atau ke bagian yang ingin di kehendaki. Seperti instruksi otorisasi RTGS dari *Teller* ke *Operation Manager* sebagai Pejabat Bank, pengiriman kode *Authentication* pembukaan rekening untuk me-*linkkan* buku tabungan dengan rekening guna mencetak buku tabungan, instruksi pembukaan blokir rekening dari *Costumer Service* ke *Operation Manager* sebagai pejabat Bank dan masih banyak kasus lainnya.

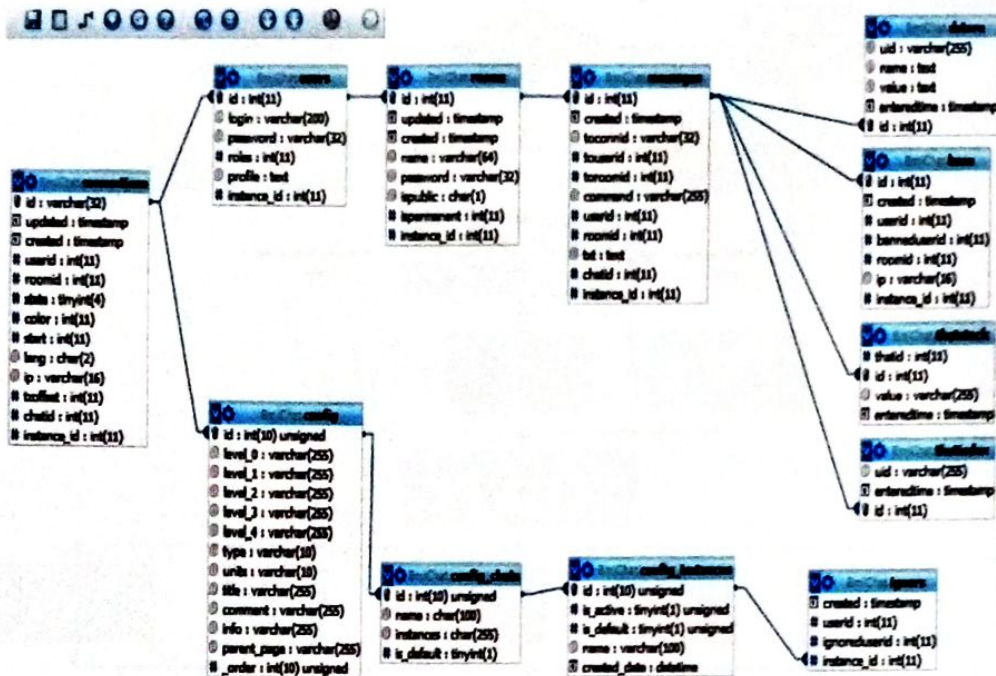
Bukan hanya tidak efisien waktu dan tempat tapi membuat nasabah yang belum dilayani dan yang sedang dilayani merasa sedikit terganggu dengan perginya atau petugas yang meninggalkan meja kerjanya untuk menuju bagian yang di kehendaki. Nasabah dapat merasa kecewa dan meninggalkan tempat dan dampaknya adalah kerugian Bank. Walaupun disisi lain tidak digunakannya telepon di meja petugas meningkatkan kepuasan nasabah karena petugas akan lebih berkonsentrasi melayani nasabah dan tidak berbagi fikiran atau perhatian jika telepon berbunyi.

Maka penyelesaian dari hal itu adalah dengan di buatnya aplikasi *chatting lan* berbasis *PHP*, *Ajax* dan *Actionscript* untuk mempermudah pertukaran informasi antar bagian. Aplikasi ini lebih ringan karena berbasis *Open Browser* dan cukup mengakses *Internet Protokol (IP) server*. Keunggulan lainnya adalah lebih dinamis karena dikembangkan dengan teknologi *Flash* dengan bahasa pemrograman *Actionscript* yang menampilkan aplikasi secara menarik. Semua percakapan akan di catat kedalam *database* dan dapat dilihat sewaktu-waktu jika diperlukan.

4.2 RANCANGAN BASIS DATA

Basis data atau *database* sangat penting pada aplikasi ini karena dengan adanya *database* maka apapun yang di *chat* atau dikirim melalui aplikasi BmiChat ini akan ditulis dan disimpan. Hal ini mungkin karena kami menggunakan *database MySql* yang telah terfasilitasi jika kita menginstal aplikasi *XAMPP* sebagai *server*-nya. *Database* ini di letakkan pada *server* aplikasi *chat* ini.

Perancangan basis data pada aplikasi ini dapat digambarkan sebagai berikut :



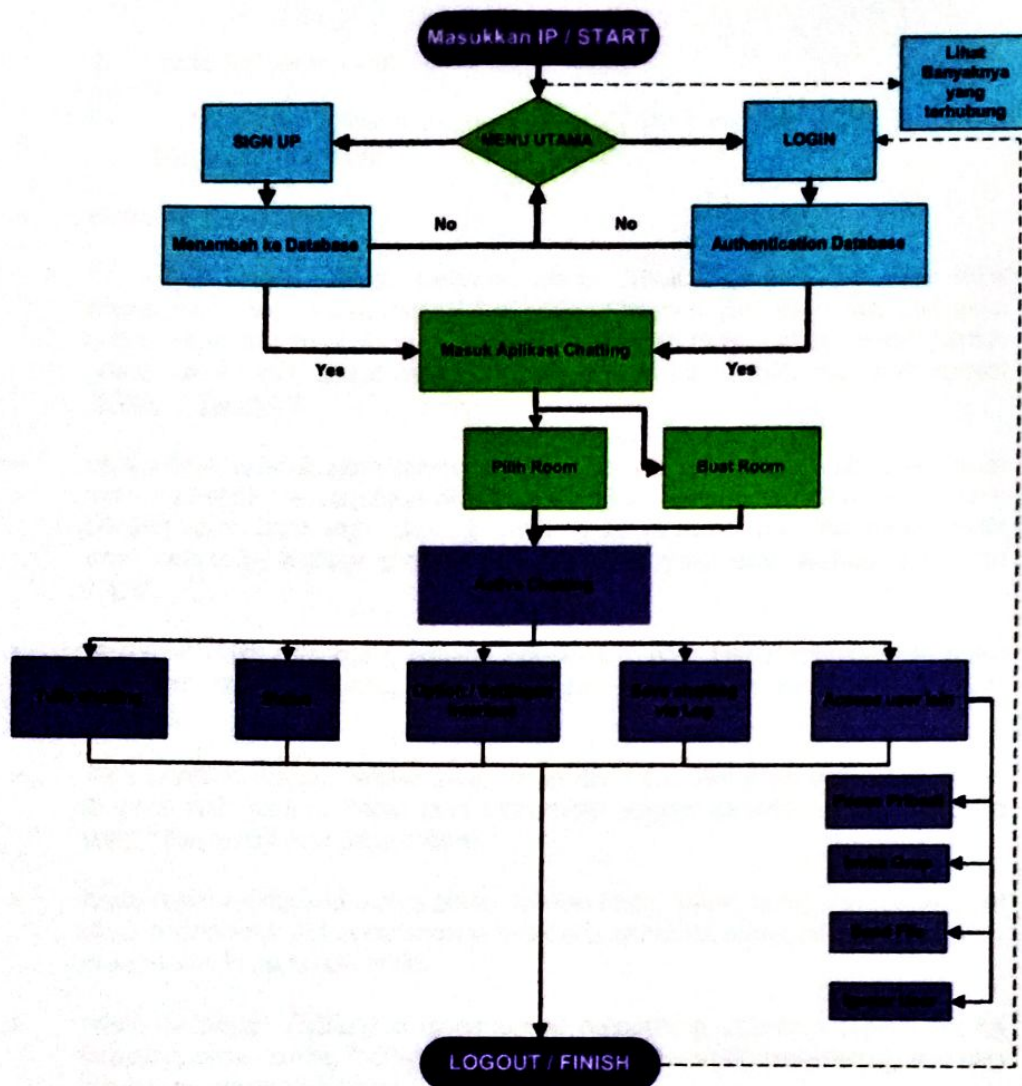
Gambar 4.1 Rancangan Database Aplikasi BmiChat

Terdapat dua belas tabel yang kami buat. Setiap tabel memiliki kegunaan masing-masing. Tabel *Bans* berfungsi untuk menyimpan *user-user* yang di *bans* oleh sistem karena melakukan sesuatu hal yang dilarang oleh sistem contohnya berkata-kata buruk pada saat *chatting*. Tabel *config* berfungsi untuk menyimpan konfigurasi yang telah di *set* oleh administrator. Tabel *config chat* berfungsi untuk menyimpan konfigurasi dari *chat* yang dilakukan.

Sementara Tabel *config instances* berfungsi menyimpan konfigurasi instance berupa *id user* yang aktif. Tabel *Connection* berfungsi sebagai koneksi semua tabel yang didalamnya menyimpan semua keadaan atau *setting-an* dari *user* yang menggunakan aplikasi ini. Tabel *dstore* berfungsi menyimpan sementara laporan pengguna *chat*. Tabel *igoner* berfungsi menyimpan *user id* yang di abaikan oleh pengguna *chat*. Tabel *messages* berfungsi merekap semua pembicaraan yang dibicarakan selama *chatting* berlangsung. Tabel *room* adalah data *room* yang ada pada *chat*. Tabel *thatindex* dan *thatstack* hanya berfungsi menampilkan *index* dan susunan pengguna *chat*. Dan tabel *user* adalah rekapan *user-user* yang telah terdaftar pada aplikasi *chat* ini. Database BmiChat ini hanya bisa diakses melalui komputer *server* atau komputer yang menjadi induk dari aplikasi ini.

4.3 FLOWCHART APLIKASI

Pada bagian ini kami akan menampilkan *Flowchart* aplikasi yang telah kami buat. *Flowchart*-nya adalah seperti yang dibawah ini:



Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi Bmichat

Penjelasan:

- Langkah pertama
 1. Untuk Komputer Server

Komputer server harus menjalankan aplikasi XAMPP terlebih dahulu dan pastikan Apache dan mysql-nya berjalan. Komputer server dapat mengakses Bmichat ini dengan mengetik <http://localhost/> dari browser yang dibuka. Dan dapat pula melihat Database melalui <http://localhost/phpmyadmin/> tapi hanya admin yang bisa membuka database ini karena database sudah di password demi pembatasan akses.

2. Untuk Komputer *Client*

Komputer *Client* cukup mengakses *IP* dari komputer *server* contohnya <http://172.16.248.69>.

- Masuk ke menu utama

Pada menu utama terdapat menu untuk *Sign Up* jika kita tidak mempunyai akun untuk mengakses aplikasi ini dan jika telah memiliki akun cukup meng-klik tombol *Login Here*. Terdapat pula menu untuk melihat jumlah orang yang telah *online* menggunakan aplikasi ini dengan mengklik tulisan *Who's in the chat?*

- Selanjutnya aplikasi akan memverifikasi akun jika pilihan *Sign Up* maka akun akan ditambah ke *database* dan masuk dalam aplikasi *chatting* begitu pula dengan *form login*, akun akan di verifikasi ke *database* dan jika benar maka akan masuk ke aplikasi *chatting* dan jika tidak maka akan kembali ke menu *Login*.
- Masuk ke *room* atau ruang dimana kita berada. Atau bisa menambahkan *room* baru dan dapat langsung *chatting* dengan orang-orang yang ada di *room* tersebut.
- Tulis *chatting* dengan bahasa yang sopan dan baik. Jika tidak maka anda akan di *bans* oleh sistem. Dapat pula menambah spesial karakter seperti *emotion* yang telah disediakan pada aplikasi.
- Anda dapat mengganti status anda. Apakah hadir, sibuk, pergi dan lainnya. Ini akan bermanfaat jika anda sedang tidak ada ditempat sehingga *user* lain akan mengetahui keberadaan anda.
- *Menu Settingan (option)* berguna untuk mensetting *interface* seperti warna tampilan, tema, suara, menambah *avatar* profil, foto profil, men-*setting text* dan melihat pembuat aplikasi ini.
- *Save chatting via log* dapat menyimpan apa saja yang telah kita *chatting* dalam bentuk *log file* sehingga dapat di *review* ulang.
- Akses *user* lain disini ada empat menu yaitu menulis pesan pribadi kepada *user* yang dituju, mengundang *user* yang dikehendaki ke *room* kita, mengirimkan *file data peer to peer* antar sesama *user*, dan menu *igoner* untuk mengabaikan *user* yang dituju.
- Setelah selesai menggunakan aplikasi ini anda akan keluar dari aplikasi ini dengan *Logout* dengan menekan tombol merah di pojok kanan atas aplikasi.
- Setelah *logout* anda akan kembali lagi ke menu *login* untuk diverifikasi ulang jika ingin melanjutkan lagi *chatting* anda.

4.4 ALGORITMA PENYELESAIAN PEMBUATAN APLIKASI

Hal yang pertama yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan merancang terlebih dahulu rancangan aplikasi yang akan kita bangun. Dengan begitu maka akan jelas proyek pembangunan aplikasi ini dan dapat menjadikan tolak ukur untuk pembangunan aplikasi selama berjalannya agar tidak melenceng dari tujuan utamanya.

Proyek ini dimulai dengan membangun menu utama pada aplikasi *chat* ini dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan disempurnakan dengan *Ajax* agar lebih menarik dan dinamis. Membuat tombol-tombol yang diperlukan dan *link*-kan tombol tersebut pada *project* yang akan kita buat selanjutnya. Dengan adanya *Ajax* maka aplikasi ini akan semakin interaktif karena terdapat pula fitur-fitur *javascript* yang menyempurnakan aplikasi *BmiChat* ini. Untuk membuat fitur-fitur tersebut kami menggunakan *tool Macromedia Dreamweaver 8* untuk mewujudkan yang kami inginkan dan menuliskannya dalam bentuk *script*. Berikut contoh proses pembangunan dengan *Macromedia Dreamweaver 8*:



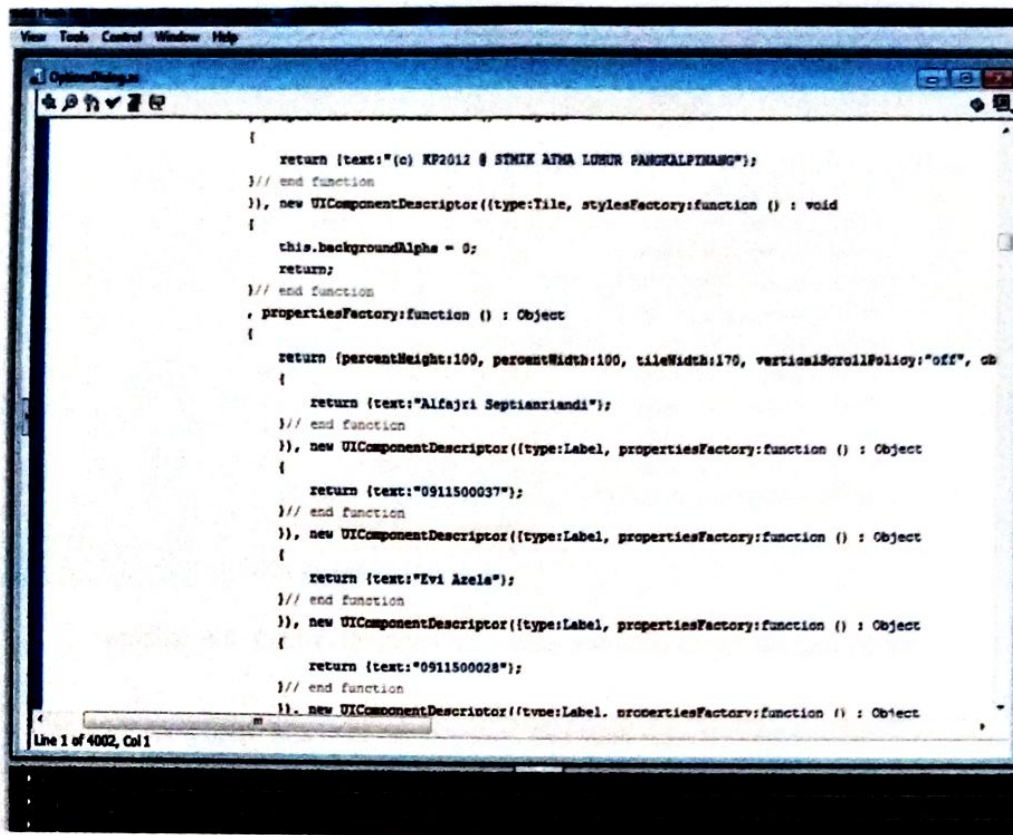
Gambar 4.3 Contoh tampilan Proses Pembangunan dengan *Dreamweaver 8*



Gambar 4.4 Contoh hasil Pengembangan aplikasi BmiChat

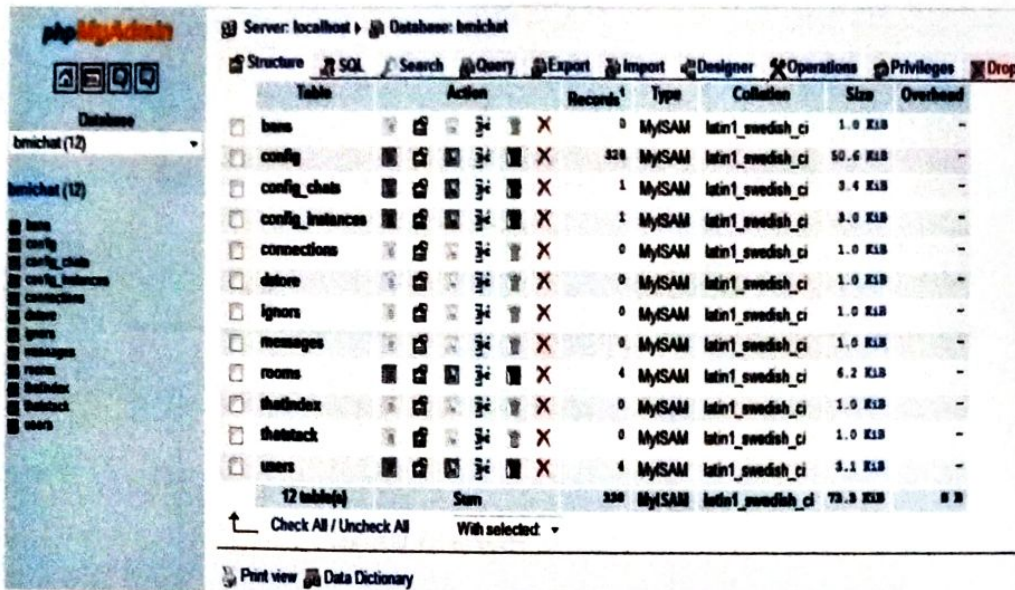
Selanjutnya adalah pembangunan aplikasi *chatting* itu sendiri. Untuk mewujudkannya kami menggunakan aplikasi *Macromedia Flash MX 2004*. Dalam merepresentasikan apa yang kami inginkan dalam membuat tampilan *chat* ini kami menggunakan *tool* ini dan mencatatnya dalam bahasa pemrograman *Actionscript* yang akan membuat tampilan *chat* terlihat 2D (dua dimensi) serta lebih dinamis dan menarik.

Pada *Tool* ini kita dapat menambahkan grafik, *sound*, animasi dan lainnya karena nantinya akan tercipta sebuah animasi yang akan digabungkan dengan hasil yang telah kita buat tadi dengan *PHP* dan *Ajax*. Setelah *scriptnya* selesai dalam suatu *project* maka akan disimpan dan di *compile* kembali dalam bentuk *SWF (Shock Wave Flash)* dan dihubungkan kembali dengan *file PHP* dan *Ajax* yang sudah jadi. Contohnya adalah *layer OptionDialog* yang merupakan salah satu item pada *project Chat.flp (Project Actionscript)* yang akan *dcompile* nantinya menjadi *chat.swf*. Berikut Contoh gambaran pembuatan tampilan *Chat* dengan bahasa *Actionscript* dengan *tool Macromedia Flash MX 2004* :



Gambar 4.5 Contoh tampilan Proses Pengembangan dengan *Macromedia Flash MX 2004*

Setelah selesai proses pengembangan aplikasi ini maka selanjutnya akan dibuat *database* untuk menyimpan semua data yang diperlukan. Kami menggunakan *Mysql* untuk *datasenya*. Selain mudah dan telah tersedia fiturnya di *XAMPP Mysql* juga dapat menampung lebih banyak data. Berikut tampilan *database* yang telah dibuat :



Gambar 4.6 Contoh tampilan hasil *database* yang dibuat dengan *MySql*

Setelah membuat *database* maka kita harus me-*link*-kan *database* dengan aplikasi yang telah kita buat sebelumnya. Jika telah selesai maka kita harus meng-*copy* semua *project* yang telah kita buat tadi kedalam *folder htdocs* yang ada pada *C:\xampp\htdocs* sehingga dapat dipanggil pada <http://localhost> di *browser* manapun yang dibuka.

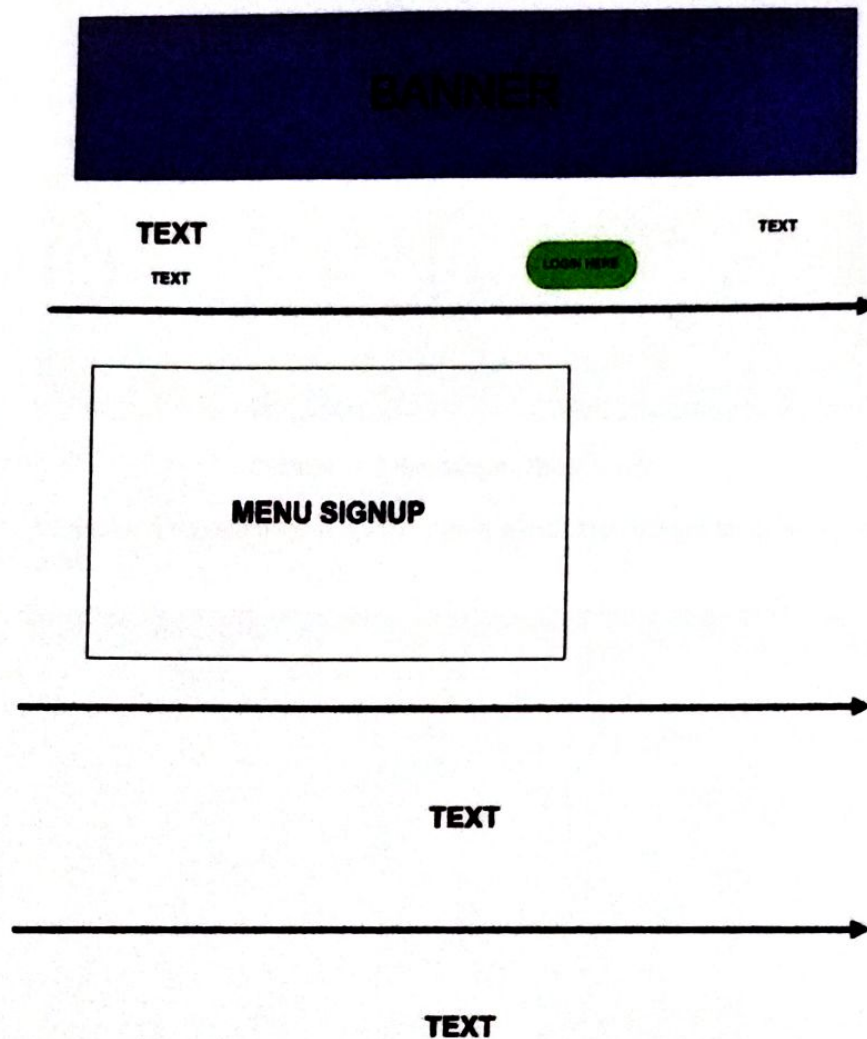
Jika aplikasi telah berjalan maka telah selesailah pembuatan aplikasi BmiChat ini dan *user* dapat mengakses aplikasi BmiChat ini dengan memasukkan *IP* komputer *server* kedalam *URL browser* dan harus terhubung dengan *Lan*.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan memudahkan pertukaran informasi antar bagian di Bank Muamalat Indonesia Cabang Pangkalpinang sehingga kepuasan nasabah atas pelayanan Bank Muamalat meningkat karena pertukaran instruksi dilakukan didepan komputer tanpa sepengetahuan nasabah sehingga nasabah merasa bahwa petugas benar-benar berkonsentrasi menangani masalah yang menimpa nasabah tersebut.

4.5 RANCANGAN LAYAR APLIKASI

Dalam membuat suatu aplikasi haruslah terdapat perancangan layar aplikasi karena hal ini sangat membantu untuk memfokuskan perancangan dalam pembuatan *coding / scriptnya* guna mendapatkan hasil yang baik. Berikut ini perancangan layar semua aplikasi yang akan di bangun :

- Berikut ini adalah rancangan *layer* untuk menu utama. Menu ini akan muncul jika kita mengakses *IP* komputer *server* BmiChat. Di *form* ini terdapat pula menu untuk mendaftarkan untuk menjadi *user* di BmiChat. Cukup mengisi data yang telah disediakan dan akan langsung terhubung ke tampilan *chat*.



Gambar 4.7 Rancangan *Form* Menu Utama

- Lanjut ke *form Login* jika *user* telah memiliki akun dari BmiChat dan akan langsung terhubung ke tampilan *Chatting*.

The image shows a login form with a green background. At the top center, the word "LOGIN" is written in white. Below this, there are three horizontal input fields. The first is labeled "User Name", the second "Password", and the third "Language". At the bottom center, there is a blue button with the word "LOGIN" in white.

Gambar 4.8 Rancangan *Form Login*

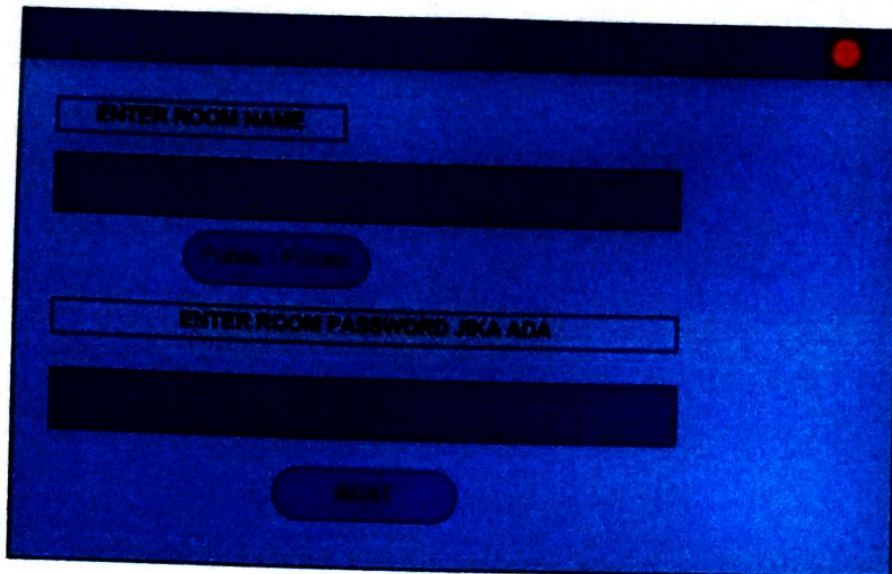
- Lanjut ke *form* selanjutnya adalah form aplikasi *chat* sebagai tampilan awal dari *chat*.

The image shows a chat application window. At the top, there's a header with "Nama Room" and an "ADD" button. The main area is a large light blue rectangle labeled "MEDIA CHATTING". Below this is a "TULIS CHAT" input field with a "SEND" button. To the right, there's a sidebar with "USER LIST" and a "MEDIA CHATTING" panel. At the bottom, there's a row of buttons: "Status", "Option", "Mama Font", "Show Log", "Help", "Send Log", "Send", and "Help".

Gambar 4.9 Rancangan *Form Tampilan Chatting*

- Dalam *form Chatting* kita dapat men-*setting* banyak hal seperti status kita, membuat *room* baru, mengatur *interface*, mengatur warna teks, menyimpan laporan *chat* dalam bentuk *log file*, menambah *emotion*, mengedit teks *bold* atau *italic* dan bantuan *Help*.

Untuk *Form* tambah *room* adalah sebagai berikut :



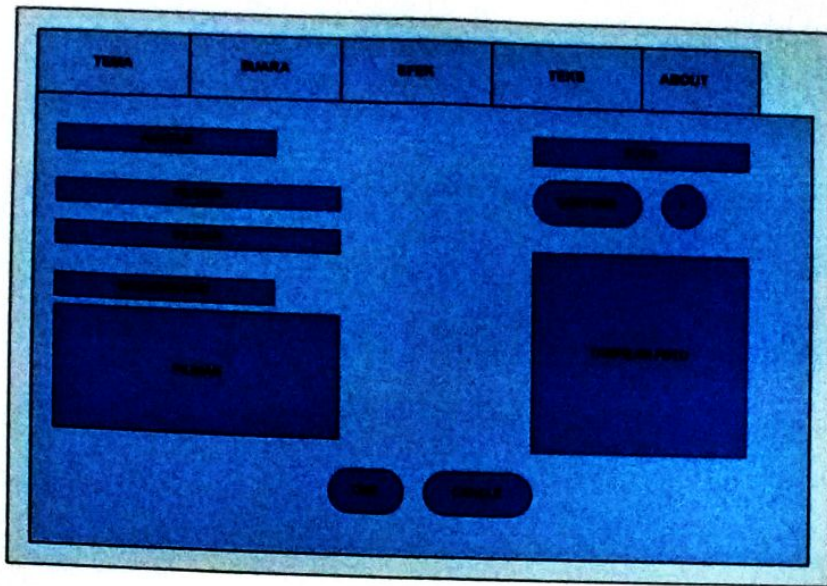
Gambar 4.10 Rancangan *Form* Buat *Room* Baru

Untuk *Form* status adalah sebagai berikut :
Form ini berguna untuk mengetahui keberadaan dari *user* yang sedang *chatting*, apakah sedang didepan komputer atau lainnya.



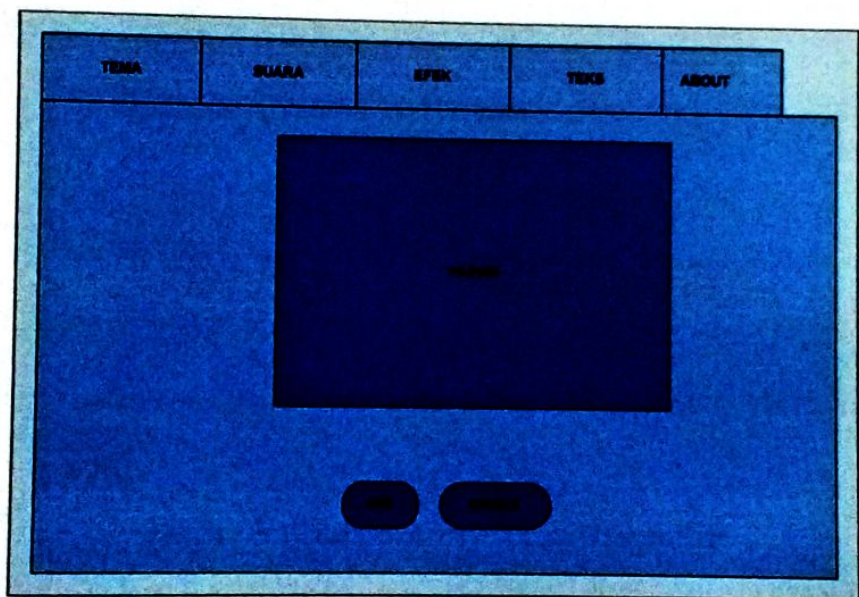
Gambar 4.11 Rancangan *Form* Status

Untuk *Form* *Option* (tema) adalah sebagai berikut :
Form ini berguna untuk mengubah tampilan dari layar dan semua tampilan pada aplikasi BmiChat sesuai keinginan dari *user* itu sendiri.



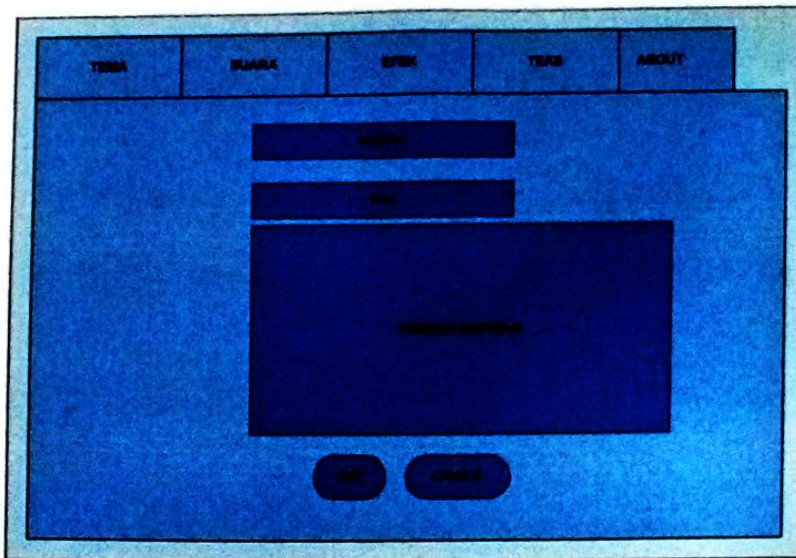
Gambar 4.14 Rancangan *Form Option* (Efek)

Untuk *Form Option* (teks) adalah sebagai berikut :
Form ini berguna untuk mengatur *font*, bahasa yang digunakan, ukuran *font* dan lainnya untuk tampilan *chatting*.



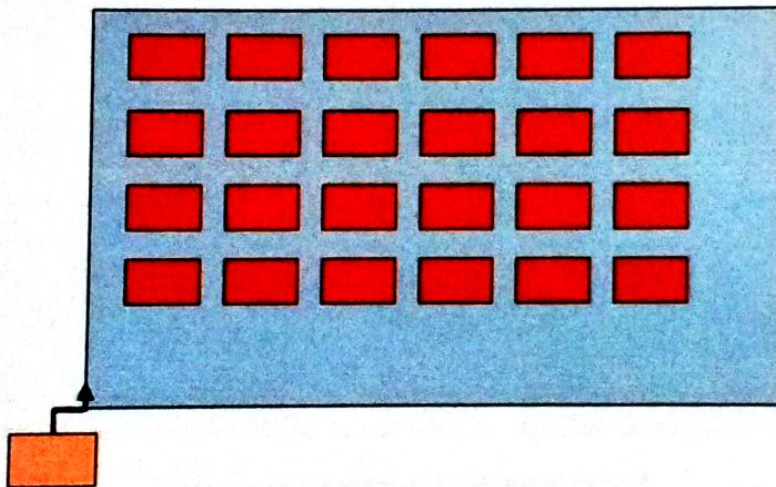
Gambar 4.15 Rancangan *Form Option* (Teks)

Untuk *Form Option* (*about*) adalah sebagai berikut :
Form ini akan menampilkan pembuat dari aplikasi *chatting* ini.



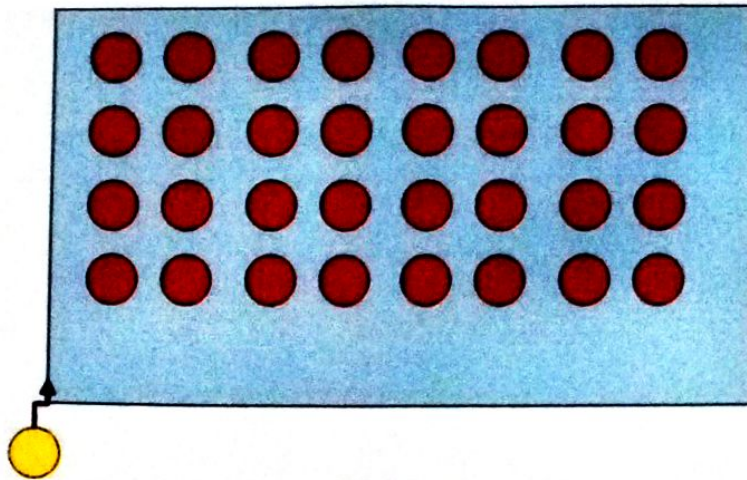
Gambar 4.16 Rancangan *Form Option (About)*

- Selanjutnya adalah untuk mengedit warna *font* tampilan. Kita dapat meng-*edit* atau memilih warna tampilan dari tulisan sesuai dengan warna *backgroundnya*.



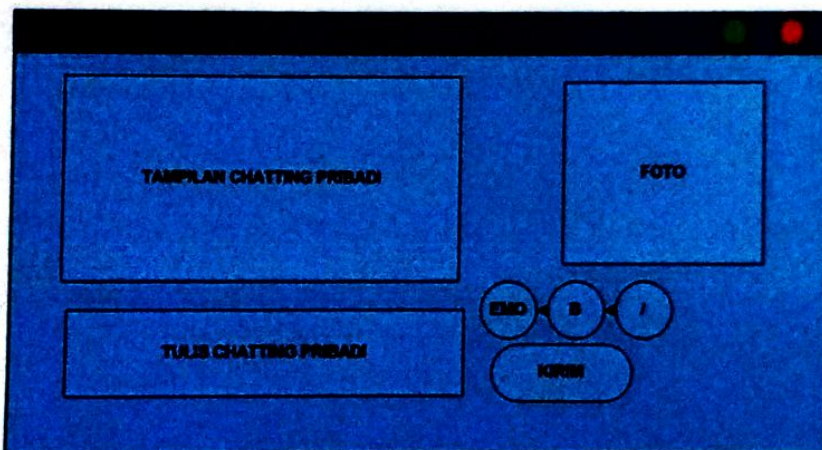
Gambar 4.17 Rancangan *Form Ubah Warna Font*

- Selanjutnya adalah untuk menyimpan semua *chat* ke dalam bentuk *log file* sehingga bisa di simpan.
- Untuk menambahkan *emotion* agar lebih menarik dalam tampilan *chatting* kita dapat memilih pada *form emotion*.



Gambar 4.18 Rancangan *Form* Tambah *Emotion*

- Selanjutnya *form* untuk pesan pribadi. Pesan pribadi atau *private message* dapat dilakukan pada *form* ini dengan mengklik akun *user* dan pilih pesan pribadi. Anda dan teman anda dapat melakukan *chatting* secara pribadi tanpa dipublikasikan pada *room*.



Gambar 4.19 Rancangan *Form* Pesan Pribadi

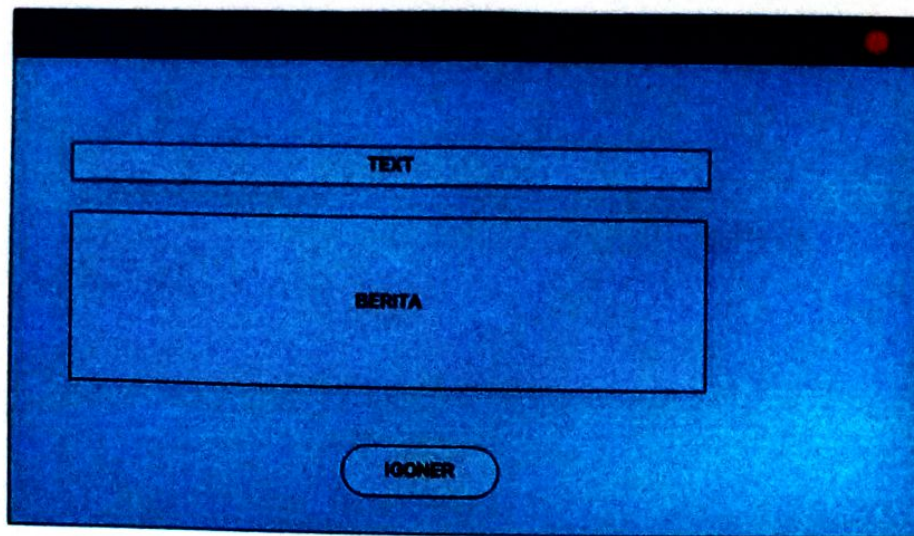
- Selanjutnya *form* untuk *Invite Room*. Guna dari *form* ini adalah untuk mengundang *user* lain untuk masuk ke dalam *room* tertentu.

Gambar 4.20 Rancangan *Invite User* lain ke *Room*

- Selanjutnya *form* untuk pengiriman / *share* data. Anda dapat mengirim data apa saja kepada teman anda dengan *form* ini secara *peer to peer*.

Gambar 4.21 Rancangan *Form* Bagikan *File*

- Selanjutnya *form* untuk *Igone user*. *Form* ini berguna untuk mengabaikan *user* yang tidak anda inginkan.



Gambar 4.22 Rancangan *Form Ignor / Abaikan*

4.6 PROSES INSTALASI DAN PENGGUNAAN PROGRAM

Setelah pembangunan aplikasi selesai maka sekarang adalah proses instalasi. Karena kami menggunakan aplikasi berbasis *PHP*, *Ajax* dan *Flash (Actionscript)* maka untuk proses instalasi hanya perlu meng-copy-kan data yang telah dibuat dan disiapkan kedalam program *server* yaitu *XAMPP* dalam *folder Htdocs* setelah kami menginstal terlebih dahulu program *XAMPP*-nya. Namun jangan lupa pada *XAMPP* controlnya *Apache* dan *MySQL*-nya *dirunning* terlebih dahulu. Setelah itu *import database* yang telah disediakan dan *install Adobe Flash Player 11* jika pada *browser* belum pernah diinstal *Flash Player*. Maka jika kita memanggil *IP* sendiri atau <http://localhost/> pada *browser* akan tampak pada gambar dibawah ini :



Welcome to BmiChat

[What's New!](#)

If You Have Account, Start BmiChat login here!

[Login Here](#)

SignUp Your Account here for using HTML-based login.

Username:

Password:

Room:

Language:

To login as an administrator, moderator or spy, please use the passwords found in FlashChat's configuration file, with any usernames.

Allah berfirman :

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَهُمْ أَجْرٌ كَثِيرٌ

"Hai orang-orang yang beriman, berfitalah kamu sekalian kepada Allah dan ketakamlah perkataan yang benar, masya Allah memperbaiki amal-amal kamu dan mengampuni dosa-dosamu. Barangkalpe mentaqi Allah dan RasulNya, maka seluruhnya ia telah mendapat kemenangan yang besar" (Al-Ahab : 75-71)

Aplikasi Chatting Antar Bagian Bank Muamalat Indonesia Cabang Pangkalpinang.

Aplikasi ini dibuat untuk menyelesaikan kuliah Praktek pada ETNKK Alpa Lulus Pengisian Jurusan Teknik Informatika Tahun 2012-2013 Angkatan 2009

Copyright © 2012-2013

Author : Alight Saipulhuda 0811 8000007

0811 8000000

Merika Street Columbia 0811 8000000

Gambar 4.23 Tampilan Menu utama

Pada menu utama ini terdapat *form* untuk *SIGNUP* atau mendaftarkan diri bila kita tidak mempunyai akun. Contoh mengisi *form* tersebut adalah sebagai berikut :

SignUp Your Account here for using HTML-based login.

Username:

Password:

Room:

Language:

Gambar 4.24 Tampilan Menu SIGNUP

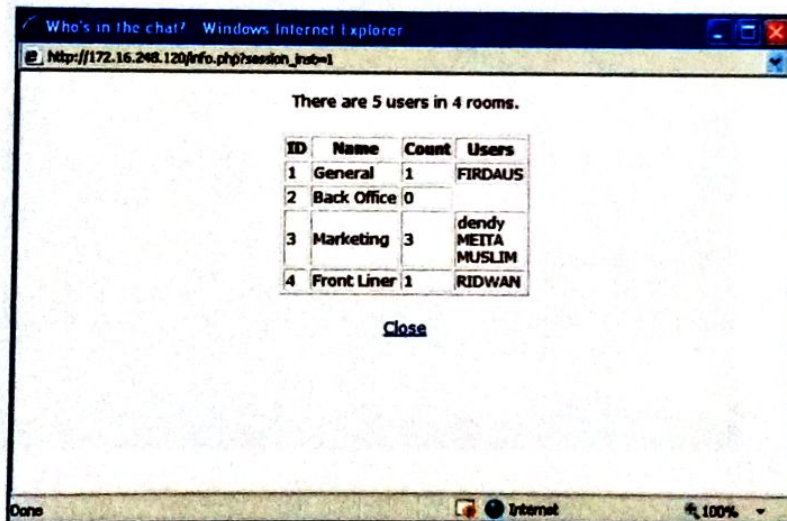
Setelah terdaftar dan data dimasukkan ke *database* anda akan langsung masuk ke tampilan *Chatting*. Pada tampilan ini kita dapat merubah apapun yang tersedia

sesuai keinginan anda seperti tema tampilan, jenis *font*, warna *font*, menambahkan foto *profile*, mengatur suara pesan, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi BmiChat ini. Tetapi kita harus menginstal dahulu *Adobe Falsh Player* pada *browser* agar dapat memainkan teknologi *Flash*-nya. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.25 Form Chatting

Tapi sebelum kita masuk dalam aplikasi *chat* kita dapat mulai melihat berapa dan siapa saja yang terhubung dengan aplikasi BmiChat ini. Berikut tampilan jika kita meng-*klik* tulisan *Who's in the chat?* :



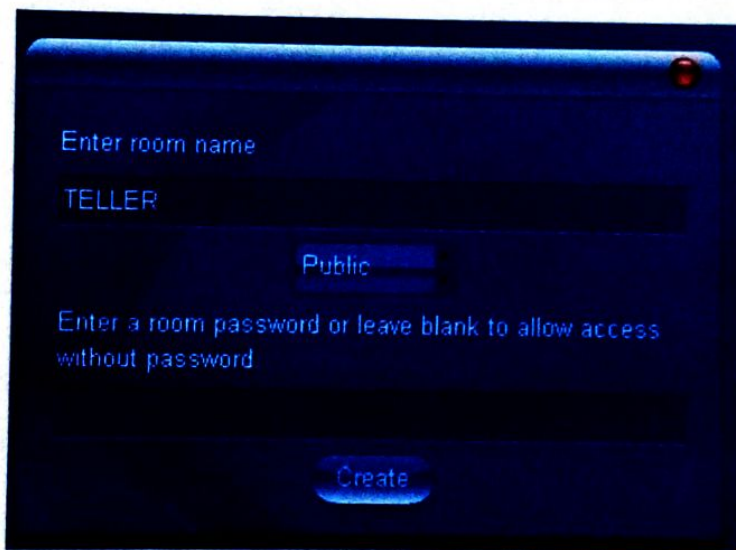
Gambar 4.26 *Info User* pengguna Aplikasi

Setelah masuk ke tampilan aplikasi *chatting* anda dapat merubah *room* yang akan anda masuki contohnya Bapak Kusna ingin mengganti *room*-nya dari *general* dan masuk ke *room Marketing* maka beliau hanya tinggal menggeser *rool* menjadi *marketing* seperti yang tampak pada gambar dibawah ini :



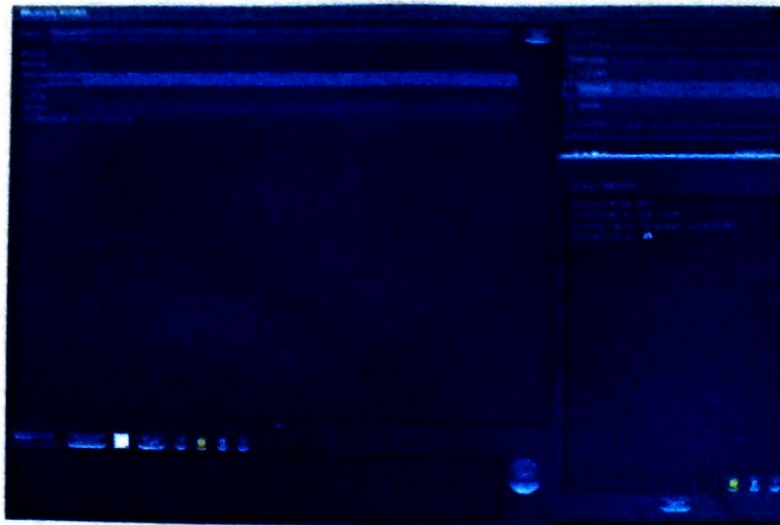
Gambar 4.27 Mengganti Room

Atau anda ingin menambahkan *room* baru anda hanya cukup mengklik tombol *add* maka akan tampil dialog pembuatan *room* baru. Isikan nama *room* baru dan aksesnya *private* atau *public* serta *password authentication* untuk mengamankan *room* yang bersifat rahasia. Tampilannya seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.28 Menambah Room baru

Maka hasilnya dapat kita lihat seperti berikut :



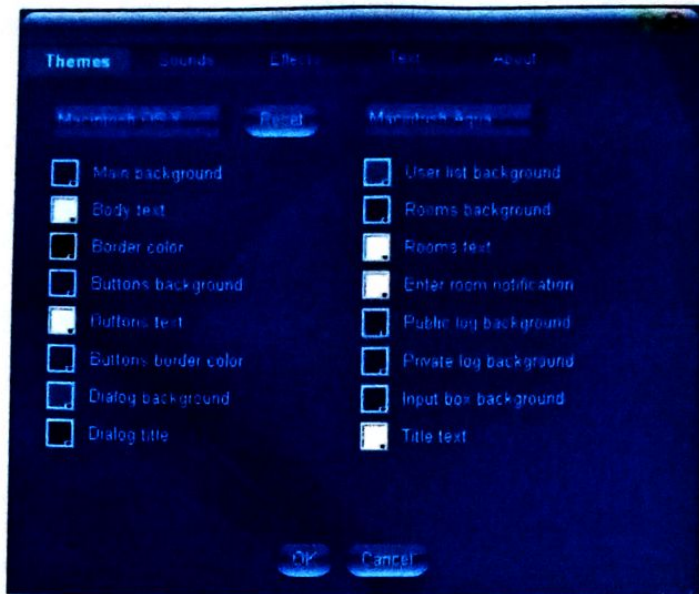
Gambar 4.29 Hasil menambah *Room* baru

Selanjutnya untuk mengganti status kita dapat kita lakukan dengan meng-*klik* *combo box* disudut kiri bawah. Hal ini berguna untuk *user* lain mengetahui keberadaan kita. Apakah sedang ditempat atau ditempat lain. Gambarannya dapat terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.30 Mengganti Status keberadaan

Pada tombol *Options* kita dapat mengganti Tema, mengganti warna apapun pada layar sesuka kita. Tampilannya akan terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.31 Meng-Edit Tampilan layar (tema)

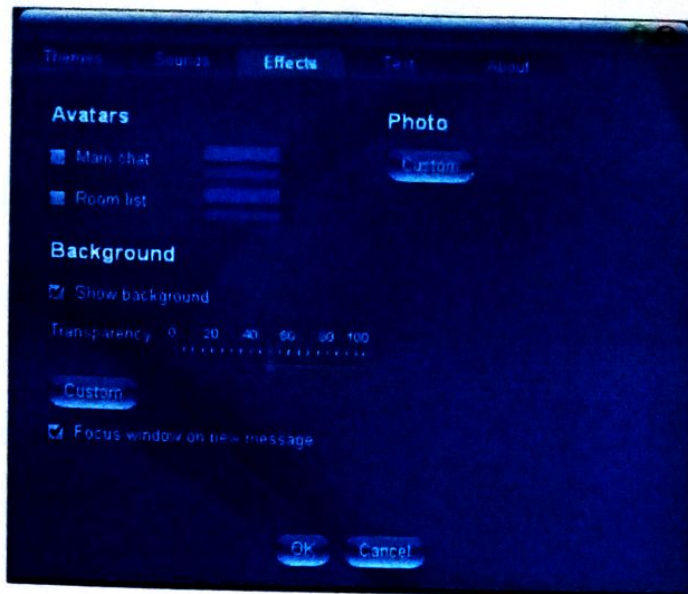
Sama halnya dengan mengganti tema pada *form* selanjutnya kita dapat mengganti suara yang akan timbul bila kita melakukan sesuatu seperti mengirimkan pesan, menerima pesan masuk dan sebagainya. Hal ini akan tampak seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.32 Meng-Edit Suara

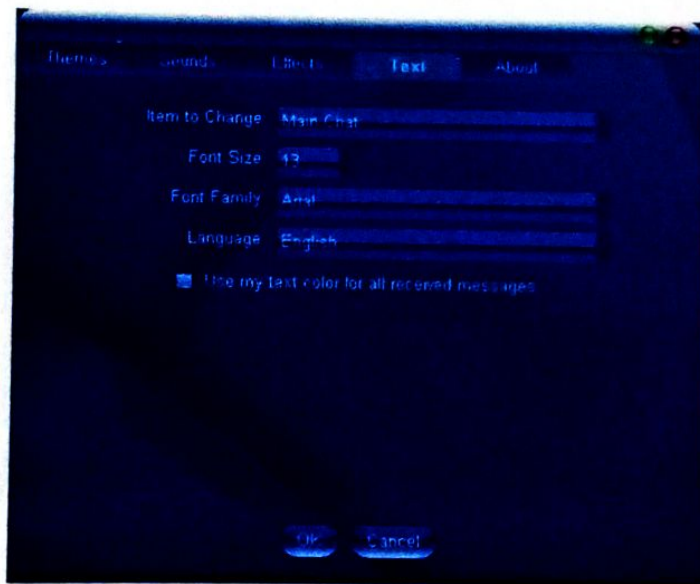
Selanjutnya kita dapat mengganti efek yang kita inginkan seperti *emotion icon* dari akun kita, foto profil akun dan *background chatting* kita. Selengkapnya dapat

dilihat seperti gambar dibawah ini :



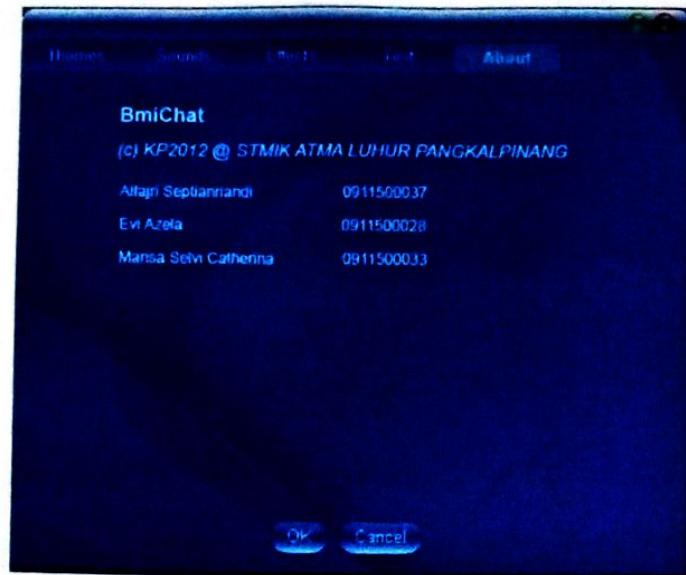
Gambar 4.33 Meng-Edit Efek tampilan

Untuk *font* atau gaya *font* kita dapat mengubahnya pada menu Teks / *Text*, ukuran dan lainnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



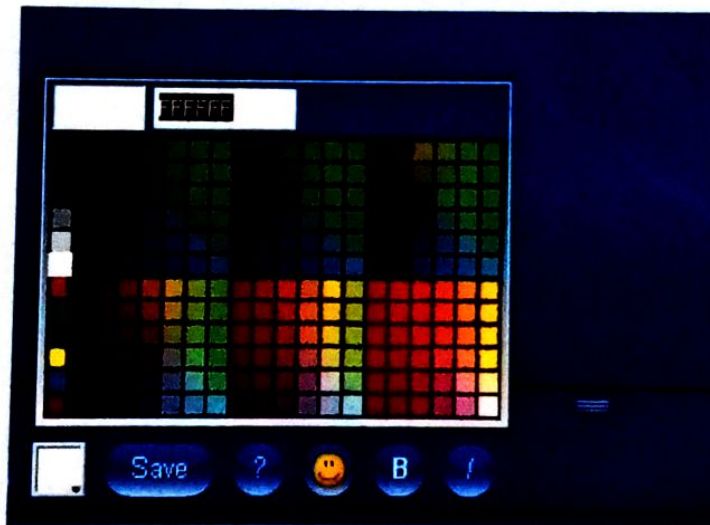
Gambar 4.34 Meng-Edit Teks Tampilan

Terakhir pada menu *Option* adalah *form About* yaitu tentang aplikasi dan pembuatnya. Akan tampak seperti pada gambar dibawah ini :



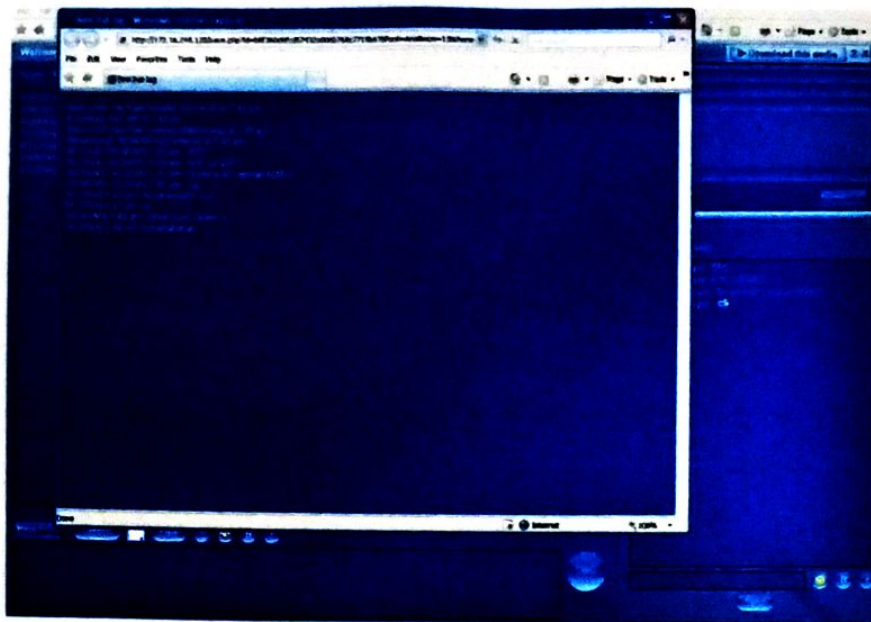
Gambar 4.35 Tampilan *form About*

Jika kita mengganti tema otomatis warna teks akan kita sesuaikan dengan *background* tema hal ini dapat kita lakukan pada menu ubah warna *font*. Tampilan *form*-nya dapat kita lihat seperti dibawah ini :



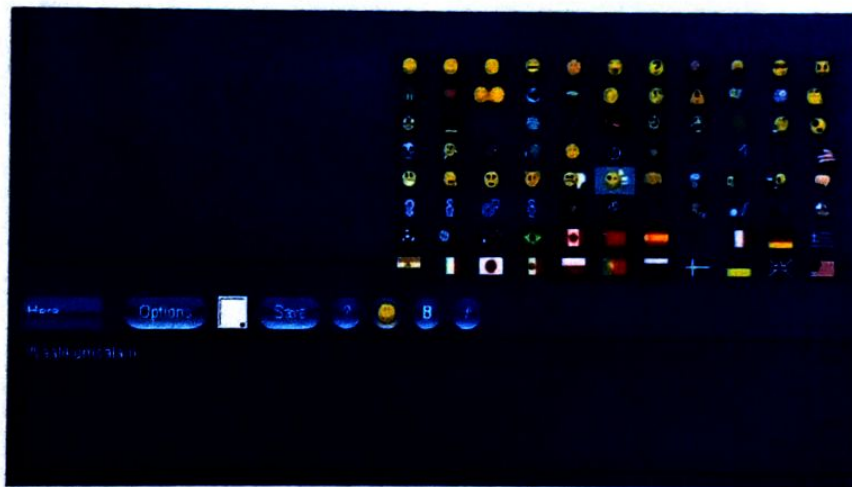
Gambar 4.36 Tampilan *form Ganti warna font*

Selain dapat menyimpan hasil *chatting* pada database kita juga dapat menyimpan semua *history chat* kita *via log file* caranya tinggal menekan tombol *save* disamping tombol ubah warna *font*. Tampilannya akan tampak seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.37 Tampilan *form* Simpan *history chat* via *Log file*

Untuk *chatting* yang lebih menarik kita juga dapat menambahkan *emotion*. Tampilan kan lebih kelihatan hidup dengan gerakan yang ditimbulkan oleh *emotion*. Pilihan *emotion* dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini :



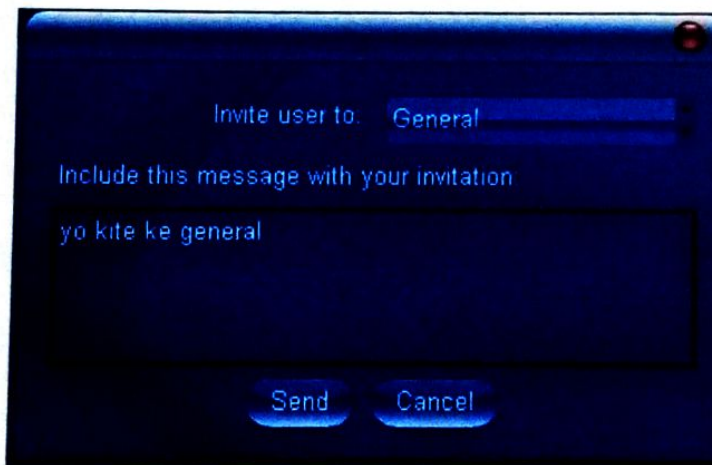
Gambar 4.38 Tampilan *form* tambah *emotion*

Selanjutnya kita beralih ke menu untuk interaksi dengan *user* lainnya. Ada 4 menu yaitu pesan pribadi, *invite user* ke *room*, kirim *file* dan abaikan *user*. Yang pertama adalah pesan pribadi. Pada menu ini kita dapat mengirim pesan pribadi secara *peer to peer* kepada *user* yang kehendaki. Dan *user* lainnya tidak akan mengetahui apa yang telah kita bicarakan. *Form*-nya akan tampak seperti dibawah ini :



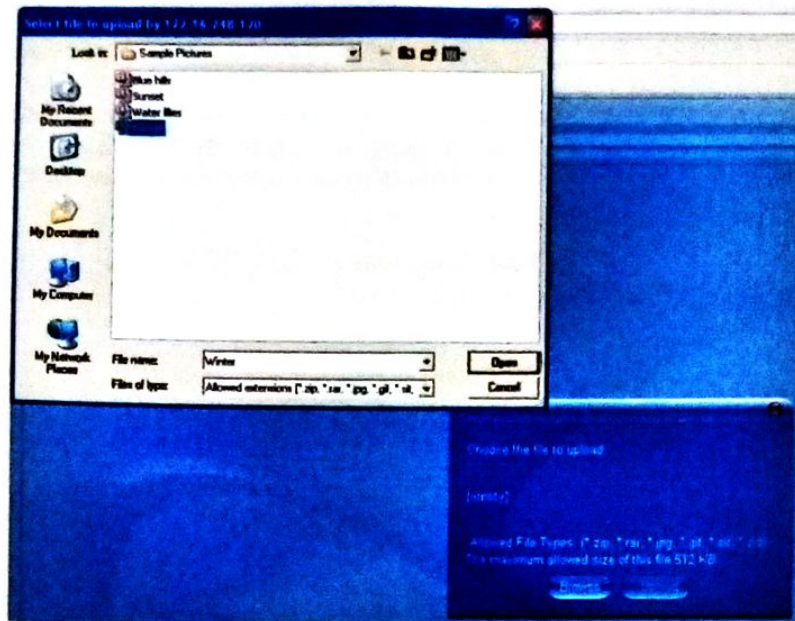
Gambar 4.39 Tampilan *form* pesan pribadi

Yang ke dua adalah *invite* atau undang *user* ke *room* yang ingin kita rekomendasikan. Dalam *form* ini kita juga bisa menambahkan pesan untuk *user* tersebut. *Form*-nya akan tampak seperti dibawah ini :



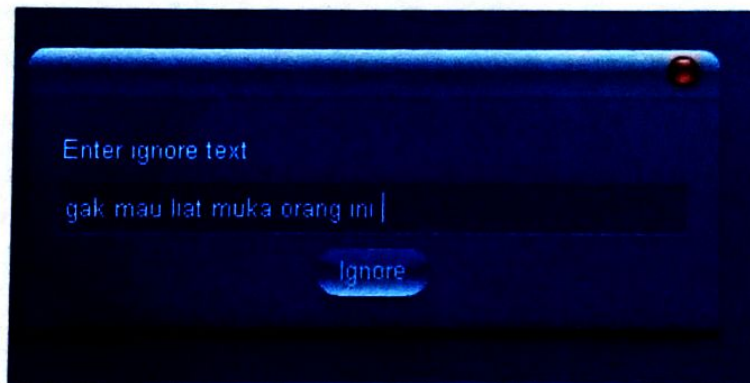
Gambar 4.40 Tampilan *form invite user*

Yang ke tiga adalah *form* untuk mengirimkan *file* pada *user* lain. Kita dapat mengirim *file* berbentuk *jpg*, *zip*, *rar*, *gif*, *pdf* dan *sit* dengan jumlah kapasitas *maximum 512 kilo byte*. *Form*-nya akan tampak seperti dibawah ini :



Gambar 4.41 Tampilan *form* kirim *file* pada *user* lain

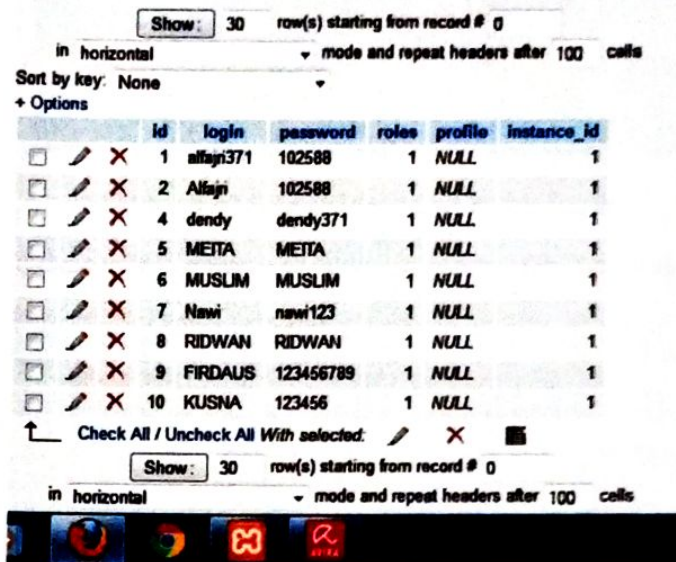
Dan yang terakhir adalah *form ignore* / abaikan *user*. Jika kita tidak mau melayani *user* tertentu maka kita dapat meng-*ignore*-kannya pada menu *ignore*. Dapat pula menambahkan teks seperti yang kita inginkan. *Form*-nya akan tampak seperti dibawah ini :



Gambar 4.42 Tampilan *form ignore* / abaikan

4.7 UJI COBA PROGRAM DENGAN CONTOH DATA

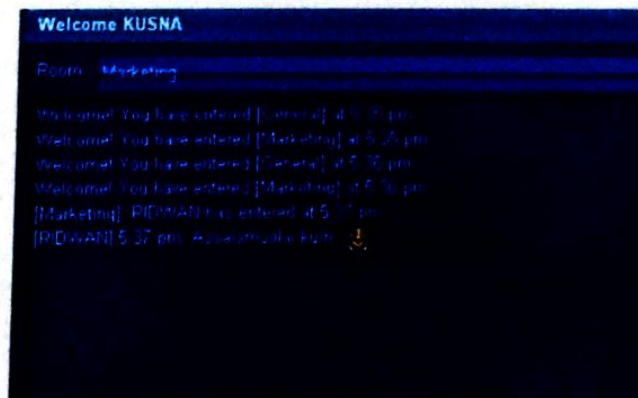
Dalam pengujian program kami ingin menampilkan hasil dari *database* yang di catat oleh sistem seperti data *user* yang terdaftar. Maka pada *MySql database* BmiChat tabel *user* akan tercatat seperti dibawah ini :



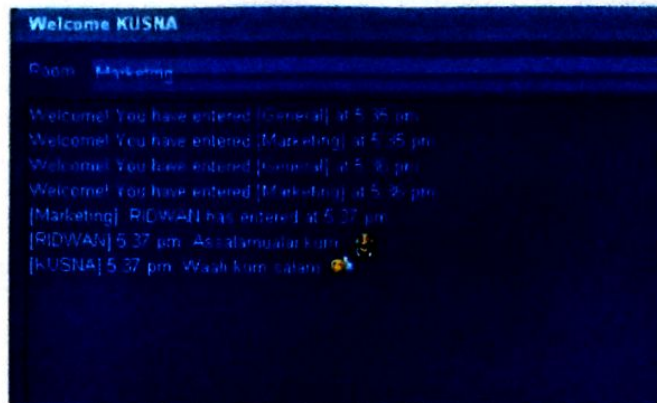
	id	login	password	roles	profile	instance_id
<input type="checkbox"/>	1	alfajri371	102588	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	2	Alfajri	102588	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	4	dendy	dendy371	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	5	MEITA	MEITA	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	6	MUSLIM	MUSLIM	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	7	Nawi	nawi123	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	8	RIDWAN	RIDWAN	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	9	FIRDAUS	123456789	1	NULL	1
<input type="checkbox"/>	10	KUSNA	123456	1	NULL	1

Gambar 4.43 Data *User* yang terdaftar

Dan selanjutnya kita akan membuktikan apakah aplikasi dapat menampilkan data-data atau semua *history chat* dapat tertulis dalam *database* baik pesan secara publik maupun pesan secara *private*. Kami akan menampilkan *chatting* yang dilakukan oleh Bapak Kusna pada aplikasi *chat* dengan *room Marketing* secara Publik. Pada bagian ini diceritakan Bapak Ridwan mengetikkan salam dan akan dijawab oleh Bapak Kusna. Berikut tampilannya :



Gambar 4.44 Pesan dari Bapak Ridwan



Gambar 4.44 Balasan Pesan Dari Bapak Kusna

Berikut *database* yang tercatat pada *Mysql database* BmiChat tabel *message* :

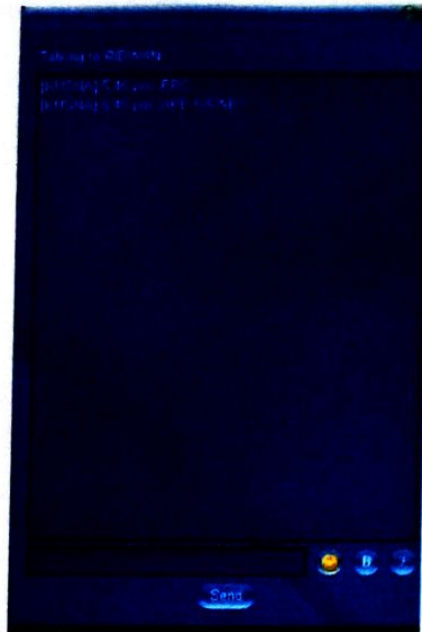
id	time	from	to	type	status	read
288	2013-01-11 17:25:58	7948464242464188462817026738	8	TEXT	1	1
289	2013-01-11 17:26:00	7948464242464188462817026738	9	TEXT	1	1
291	2013-01-11 17:26:00	7948464242464188462817026738	9	TEXT	1	1
292	2013-01-11 17:26:00	7948464242464188462817026738	9	TEXT	1	1
293	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
294	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
296	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
297	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
298	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
299	2013-01-11 17:26:00	8	10	TEXT	1	1
300	2013-01-11 17:27:00	8	3	TEXT	1	1
301	2013-01-11 17:27:01	8	3	TEXT	1	1
302	2013-01-11 17:43:04	7948464242464188462817026738	8	TEXT	1	1
304	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
305	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
307	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
308	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
309	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
310	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
311	2013-01-11 17:43:04	8	10	TEXT	1	1
312	2013-01-11 17:44:11	7948464242464188462817026738	8	TEXT	1	1
313	2013-01-11 17:44:11	8	10	TEXT	1	1
314	2013-01-11 17:44:18	7948464242464188462817026738	8	TEXT	1	1

Gambar 4.45 Tampilan Pesan pada *database*

Penjelasan :

Terlihat kode *User* yang dilingkar merah menunjukkan kode *user* yang terdaftar dan disampingnya adalah pesan yang dikirim. Terlihat kode *user* yang pertama menulis adalah 8 yaitu Bapak Ridwan dan selanjutnya kode 10 yaitu Bapak Kusna.

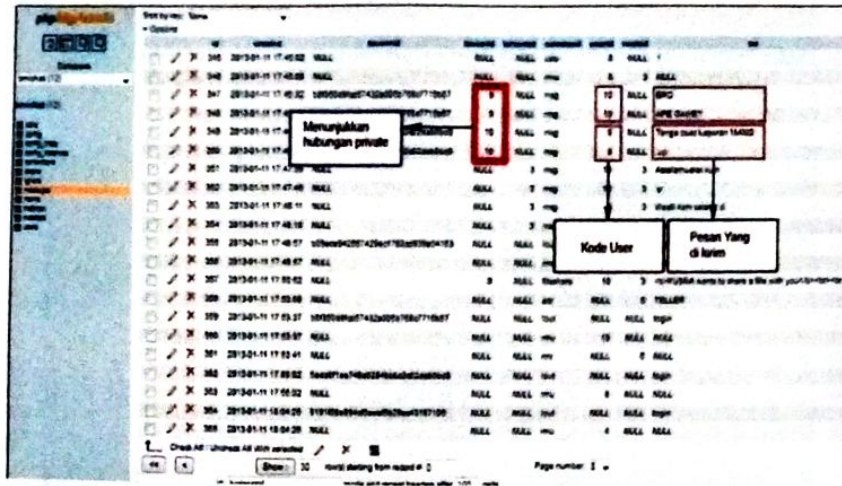
Pesan *Private* atau pesan pribadi juga akan dicatat dalam *database*. Contohnya *private chatting* antara Bapak Ridwan dan Bapak Kusna kembali. Akan lebih detil jika kita lihat pada ilustrasi dibawah ini :



Gambar 4.46 Tampilan Pesan *private* dikirim oleh Bapak Kusna



Gambar 4.47 Tampilan Balasan Pesan *Private* dari Bapak Ridwan

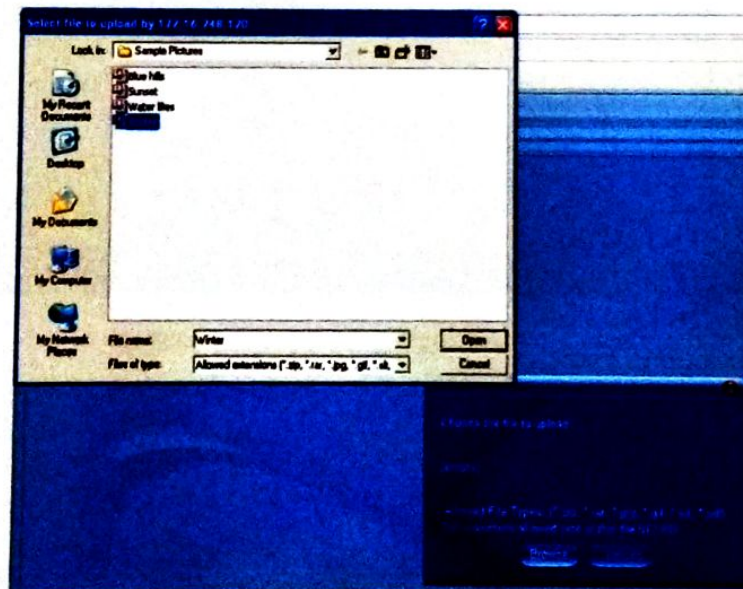


Gambar 4.48 Tampilan *database chatting Private*

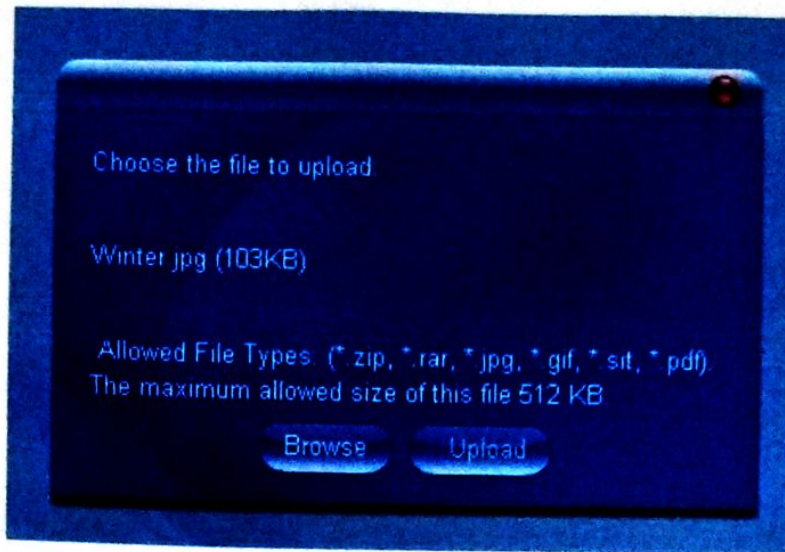
Penjelasan :

Dapat dilihat hasil dari *chatting* pribadi yang dicatat pada *database*. Terlihat beda pada *colom touserid* yang dicatat adalah kode *user*. Jika *chatting public* akan dicatat *Null*.

Selanjutnya adalah pengujian bahwa kita bisa mengirimkan *file* ke *user* lainnya. Caranya dengan meng-klik nama *user* dan *send file*. Maka akan tampil *form send file* seterusnya klik tombol *browse* dan cari *file* yang ingin dikirim lalu klik tombol *send*. akan terlihat seperti dibawah ini :

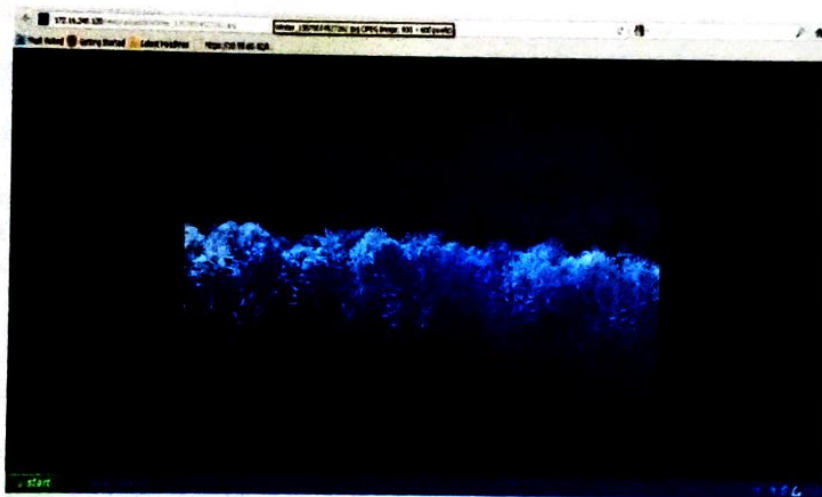


Gambar 4.49 Menu *Browse* pada *form send file*



Gambar 4.50 Menu Upload File

Setelah mengklik tombol *Upload* maka akan terkirim lah *file* ke *user* yang dikehendaki. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.51 Hasil pengiriman *file*.

ID	waktu	username	password	username	password	status	nama_file
1	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
2	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
3	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
4	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
5	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
6	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
7	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
8	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
9	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
10	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
11	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
12	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
13	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
14	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
15	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
16	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
17	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
18	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
19	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
20	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
21	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
22	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
23	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
24	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
25	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
26	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
27	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
28	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
29	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
30	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
31	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
32	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
33	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
34	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
35	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
36	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
37	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
38	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
39	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
40	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
41	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
42	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
43	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
44	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
45	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
46	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
47	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
48	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
49	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL
50	2015-01-11 17:45:00	NULL	NULL	NULL	NULL	0	NULL

Gambar 4.52 Tampak Database pengiriman File

Penjelasan :

Tampak dari database kode user yang mengirimkan file, kode user penerima dan pesannya.

4.8 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PROGRAM

Kelebihan dari aplikasi BmiChat ini adalah :

1. Karena menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *AJAX* dan *Actionsript* maka tampilan dari aplikasi BmiChat ini lebih menarik dan kelihatan dinamis karena teknologi *Flash* yang menjadikan tampilan dua dimensi.
2. Lebih ringan dalam instalasi karena *file-file* yang telah dibuat cukup di *copy*-kan ke folder *htdocs* yang terdapat dalam program *XAMPP* untuk mengakses *IP* dari *Server*.
3. Program ini diakses *via Browser* oleh *Client* maka tidak perlu di instalasi pada komputer *Client* dan dapat menghemat *harddisk* komputer *Client*.
4. *Chatting* lebih interaktif karena dapat menambahkan *emotion* yang menarik.
5. Dapat mengirimkan *file* secara *peer to peer* pada *user* lain.
6. Dapat merekomendasikan *room* kepada *user* lain.
7. *History* selama *chat* dari mulai *login* sampai dengan keluar aplikasi BmiChat direkap dalam *database*.
8. *Database* hanya dapat di buka oleh admin pada komputer *server* dan dapat pula di proteksi dengan *password* agar tidak terjadi manipulasi data.

9. Dapat mengabaikan *user* yang tidak diinginkan.
10. Dapat memilih dan meng-*Edit* tampilan *Interface* seperti tema, *font*, efek, foto profil, *avatar*, suara dan warna teks pada aplikasi *chatting*.
11. Dapat memilih bahasa yang diinginkan sesuai dengan *user*.
12. Dapat mem-*bans* atau mendepak *user* yang menggunakan kata-kata kasar.

Kekurangan dari aplikasi BmiChat ini adalah :

1. Admin dapat melihat *password* dari *user-usernya* karena pada proses penyimpanan data tidak ada proses enkripsi *input-an password* pada program.
2. Hanya dapat mengirim *file* berbentuk *jpg, sit, gif, rar*, dan *zip* dan belum mampu mengirim bentuk yang lainnya dan hanya memiliki kapasitas maksimum *512 Kilo Byte*.
3. Belum dapat menyisipkan gambar pada layar aplikasi *chatting*.
4. Harus menginstal aplikasi *adobe flash player* di semua *browser client* untuk dapat menjalankan aplikasi BmiChat ini.