

082

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA & KOMPUTER
ATMA LUHUR
PERPUSTAKAAN
PANGKALPINANG



**RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI
APLIKASI CHATTING ANTAR BAGIAN
BERBASIS PHP, AJAX DAN ACTIONSCRIPT
PADA PT. BANK MUAMALAT INDONESIA. TBK
CABANG PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh:

NIM	NAMA
1. 0911500037	ALFAJRI SEPTIANRIANDI
2. 0911500033	MARISA SELVI CATHARINA
3. 0911500028	EVI AZELA

NOMOR KP : 001/KP/SAL/ALT/JAN/2013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2012 / 2013**



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

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI
APLIKASI CHATTING ANTAR BAGIAN
BERBASIS PHP, AJAX DAN ACTIONSCRIPT
PADA PT. BANK MUAMALAT INDONESIA. TBK
CABANG PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 0911500037	ALFAJRI SEPTIANRIANDI
2. 0911500033	MARISA SELVI CATHARINA
3. 0911500028	EVI AZELA

Pangkalpinang, 17 Januari 2013

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan,

Eka Altirika, S.Kom, M.Eng
NIDN : 0202128501



Meita Janiarti, S. Sos. I
NIK : 20100107

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Sujono, M.Kom
NIDN : 0211037702

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. ALFAJRI SEPTIANRIANDI (0911500037)
2. MARISA SELVI CATHARINA (0911500033)
3. EVI AZELA (0911500028)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **23 Oktober 2012** sampai dengan **16 Januari 2013** dengan baik.

Nama Instansi : PT. BANK MUAMALAT INDONESIA. Tbk
Cabang Pangkalpinang

Alamat : JL. Jend. Sudirman No. 61
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Tanggal 17 Januari 2012

Bank Muamalat
KANTOR CABANG PANGKALPINANG


Meita Janiarti, S.Sos. I

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan Kerja Praktek yang berjudul **"RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI APLIKSI CHATTING ANTAR BAGIAN BERBASIS PHP, AJAX DAN ACTIONSCRIPT PADA PT. BANK MUAMALAT INDONESIA. TBK CABANG PANGKALPINANG"**.

Kami menyadari bahwa keberhasilan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Wakil Ketua I STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Suharno, M.Kom, MM selaku Wakil Ketua II STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Wakil Ketua III STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
6. Bapak Sujono, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Eka Altiarika, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing Kuliah Praktek.
8. Bapak Dendy Prasetya, SE sebagai *Branch Manager* PT. Bank Muamalat Indonesia cabang Pangkalpinang.
9. Bapak Ahmad Rusdi, SE sebagai *Operation Manager* PT. Bank Muamalat Indonesia cabang Pangkalpinang.
10. Ibu Meita Janiarti, S.Sos.I selaku pembimbing Kuliah Praktek di Bank Muamalat Indonesia cabang Pangkalpinang.
11. Karyawan dan Karyawati PT. Bank Muamalat Indonesia cabang Pangkalpinang yang telah mendukung penyelesaian laporan Kuliah Praktek ini sebagai *user* aplikasi yang dibuat.
12. Serta teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur yang telah mendukung dan banyak membantu kami dalam pembuatan Laporan Kuliah Praktek ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata kami mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Kuliah Praktek ini. Semoga laporan Kuliah Praktek laporan Kuliah Praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Amin Ya Robbal Alamin.

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



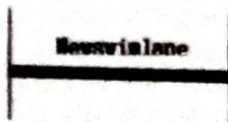
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara *state*.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>Frame Actionscript</i>	6
Gambar 2.2	Hubungan suatu <i>server</i> aplikasi dengan beberapa <i>client</i>	11
Gambar 3.1	Dewan Pengawas Syariah Bank Muamalat.....	20
Gambar 3.2	Dewan Komisaris Bank Muamalat.....	21
Gambar 3.3	Dewan Direksi Bank Muamalat.....	22
Gambar 3.4	Struktur Organisasi Bank Muamalat.....	23
Gambar 3.5	Struktur Organisasi Bank Muamalat Cabang Pangkalpinang.....	24
Gambar 3.6	Topologi Jaringan Bank Muamalat Cabang Pangkalpinang.....	29
Gambar 3.7	Topologi Jaringan yang tidak dapat di Akses.....	29
Gambar 3.8	<i>Activity</i> Diagram Pembukaan Rekening Baru.....	31
Gambar 4.1	Rancangan <i>Database</i> Aplikasi BmiChat.....	33
Gambar 4.2	<i>Flowchart</i> Aplikasi Bmichat.....	34
Gambar 4.3	Contoh tampilan Proses Pembangunan dengan <i>Dreamweaver 8</i>	36
Gambar 4.4	Contoh hasil Pembangunan Aplikasi BmiChat.....	37
Gambar 4.5	Contoh tampilan Proses Pembangunan dengan <i>Macromedia Flash MX 2004</i>	38
Gambar 4.6	Contoh tampilan hasil <i>database</i> yang dibuat dengan <i>MySql</i>	39
Gambar 4.7	Rancangan <i>Form</i> Menu Utama.....	40
Gambar 4.8	Rancangan <i>Form Login</i>	41
Gambar 4.9	Rancangan <i>Form</i> Tampilan <i>Chatting</i>	41
Gambar 4.10	Rancangan <i>Form</i> Buat <i>Room</i> Baru.....	42
Gambar 4.11	Rancangan <i>Form</i> Status.....	42
Gambar 4.12	Rancangan <i>Form Option</i> (Tema).....	43
Gambar 4.13	Rancangan <i>Form Option</i> (Suara).....	43
Gambar 4.14	Rancangan <i>Form Option</i> (Efek).....	44
Gambar 4.15	Rancangan <i>Form Option</i> (Teks).....	44
Gambar 4.16	Rancangan <i>Form Option</i> (<i>About</i>).....	45
Gambar 4.17	Rancangan <i>Form</i> Ubah Warna <i>Font</i>	45
Gambar 4.18	Rancangan <i>Form</i> Tambah <i>Emotion</i>	46
Gambar 4.19	Rancangan <i>Form</i> Pesan Pribadi.....	46
Gambar 4.20	Rancangan <i>Invite User</i> lain ke <i>Room</i>	47
Gambar 4.21	Rancangan <i>Form</i> Bagikan <i>File</i>	47
Gambar 4.22	Rancangan <i>Form</i> <i>Igoner</i> / <i>Abaikan</i>	48
Gambar 4.23	Tampilan Menu utama.....	49
Gambar 4.24	Tampilan Menu <i>SIGNUP</i>	49
Gambar 4.25	<i>Form Chatting</i>	50
Gambar 4.26	Info <i>User</i> pengguna Aplikasi.....	50
Gambar 4.27	Mengganti <i>Room</i>	51
Gambar 4.28	Menambah <i>Room</i> baru.....	51
Gambar 4.29	Hasil menambah <i>Room</i> baru.....	52
Gambar 4.30	Mengganti Status keberadaan.....	52
Gambar 4.31	Meng- <i>Edit</i> Tampilan layar (tema).....	53
Gambar 4.32	Meng- <i>Edit</i> Suara.....	53
Gambar 4.33	Meng- <i>Edit</i> Efek tampilan.....	54
Gambar 4.34	Meng- <i>Edit</i> Teks Tampilan.....	54
Gambar 4.35	Tampilan <i>form About</i>	55
Gambar 4.36	Tampilan <i>form</i> Ganti warna <i>font</i>	55
Gambar 4.37	Tampilan <i>form</i> Simpan <i>history chat via Log file</i>	56
Gambar 4.38	Tampilan <i>form</i> tambah <i>emotion</i>	56
Gambar 4.39	Tampilan <i>form</i> pesan pribadi.....	57
Gambar 4.40	Tampilan <i>form invite user</i>	57

Gambar 4.41 Tampilan <i>form</i> kirim <i>file</i> pada <i>user</i> lain.....	58
Gambar 4.42 Tampilan <i>form</i> <i>igoner</i> / abaikan.....	58
Gambar 4.43 Data <i>User</i> yang terdaftar.....	59
Gambar 4.44 Pesan dari Bapak Ridwan.....	59
Gambar 4.44 Balasan Pesan Dari Bapak Kusna.....	60
Gambar 4.45 Tampilan Pesan pada <i>database</i>	60
Gambar 4.46 Tampilan Pesan <i>private</i> dikirim oleh Bapak Kusna.....	61
Gambar 4.47 Tampilan Balasan Pesan <i>Private</i> dari Bapak Ridwan.....	61
Gambar 4.48 Tampilan <i>database</i> <i>chatting</i> <i>Private</i>	62
Gambar 4.49 Menu <i>Browse</i> pada <i>form</i> <i>send file</i>	62
Gambar 4.50 Menu <i>Upload File</i>	63
Gambar 4.51 Hasil pengiriman <i>file</i>	63
Gambar 4.52 Tampak <i>Database</i> pengiriman <i>File</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SPESIFIKASI KOMPONEN YANG DIGUNAKAN
- Lampiran 2 BENTUK HASIL KELUARAN APLIKASI
- Lampiran 3 LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN PEMBIMBING KP
- Lampiran 4 LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR SIMBOL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 MASALAH.....	1
1.3 TUJUAN PENULISAN	2
1.4 BATASAN PERMASALAHAN	2
1.5 METODE PENELITIAN	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 PHP	4
2.2 AJAX.....	5
2.3 ACTIONSCRIPT	6
2.4 BAHASA PEMROGRAMAN JAVA.....	10
2.5 DASAR APLIKASI CLIENT - SERVER	10
2.6 DATABASE ATAU BASIS DATA	11
2.7 LOKAL AREA NETWORK	12
2.8 ADOBE DREAMWEAVER	12
2.9 ADOBE FLASH	13
2.10 JCREATOR.....	14
2.11 BROWSER	15
2.12 ADOBE FLASH PLAYER	15
2.13 XAMPP	16
BAB III ORGANISASI	
3.1 SEJARAH BANK MUAMALAT INDONESIA	18
3.2 STRUKTUR ORGANISASI BANK MUAMALAT INDONESIA	20
3.2.1 DEWAN PENGAWAS SYARIAH	20
3.2.2 DEWAN KOMISARIS	21
3.2.3 DEWAN DIREKSI	22
3.2.4 STRUKTUR ORGANISASI BANK MUAMALAT INDONESIA PUSAT	23
3.2.5 STRUKTUR ORGANISASI BANK MUAMALAT INDONESIA CABANG PANGKALPINANG	24
3.3 SEJARAH BANK MUAMALAT INDONESIA CABANG PANGKALPINANG	24
3.4 PENJELASAN UNIT KERJA DI BANK MUAMALAT.....	25
3.4.1 BACK OFFICE	25
3.4.2 TELLER.....	25
3.4.3 COSTUMER SERVICE	26
3.4.4 MARKETING.....	26
3.4.4.1 MARKETING FUNDING	26
3.4.4.2 MARKETING LENDING	27
3.5 ARSITEKTUR TEKNOLOGI INFORMASI	29
3.6 PROSES BISNIS BANK MUAMALAT	30

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	DEFINISI MASALAH DAN PENYELESAIANNYA	32
4.2	RANCANGAN BASIS DATA	32
4.3	FLOWCHART APLIKASI	33
4.4	ALGORITMA PENYELESAIAN PEMBUATAN APLIKASI	36
4.5	RANCANGAN LAYAR APLIKASI	39
4.6	PROSES INSTALASI DAN PENGGUNAAN PROGRAM	48
4.7	UJI COBA PROGRAM DENGAN CONTOH DATA	59
4.8	KELEBIHAN DAN KEKURANGAN PROGRAM	64

BAB V PENUTUP

5.1	KESIMPULAN	66
5.2	SARAN	66

DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	