

MEMBANGUN SITUS JEJARING SOSIAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MAHASISWA STMIK KHARISMA PADA JARINGAN LAN

¹Willys

STMIK Horizon Karawang
Informatika
willys.01.stmik@krw.horizon.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari laporan skripsi ini adalah untuk membuat sebuah halaman website yang digunakan oleh mahasiswa STMIK Kharisma Karawang yang bertujuan agar antar mahasiswa dapat saling berkomunikasi tanpa harus ada sebuah jaringan internet untuk masuk kehalaman ini, karena media komunikasi ini dapat diakses melalui local area network (LAN) pada sebuah server yang terdapat pada kampus STMIK Kharisma Karawang.

Dengan adanya media komunikasi ini kedepannya mahasiswa STMIK Kharisma Karawang dapat saling berkomunikasi dengan teman – teman beda angkatan agar terjalin silaturahmi yang kuat.

Kata Kunci : *Sosial Media, Jaringan LAN*

PENDAHULUAN

Perkembangan komputer dewasa ini sangat pesat sekali. Dari tahun ke tahun teknologi komputer semakin meningkat. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK), sehingga hampir semua bidang mempergunakan teknologi tersebut. Hal itu dipergunakan pada semua jenis usaha baik dalam bidang jasa ataupun bidang lainnya. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam berkomunikasi khususnya dalam hal ini adalah jejaring sosial sebagai media komunikasi.

Jejaring sosial merupakan suatu media komunikasi yang saat ini tengah populer dimasyarakat luas, media komunikasi ini sangat bermanfaat dimana orang-orang dapat saling memberi informasi tentang kabar, berita dan lain-lain. Dalam menerapkan sistem ini penulis membuat jejaring sosial sebagai media komunikasi antar mahasiswa STMIK Kharisma Karawang yang dapat berjalan dalam jaringan Local Area Network (LAN), sehingga sistem ini dapat diterapkan.

Media komunikasi dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk komunikasi. Alat bantu untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media komunikasi ini menjadi alat bantu atau seperangkat sarana yang digunakan untuk kelancaran proses komunikasi.

STMIK Kharisma merupakan sebuah tempat menuntun ilmu yang akan mencetak tenaga ahli pada bidangnya, yang siap terjun ke dunia nyata dan mengimplementasikan hasil kuliahnya ke dalam dunia kerja.

Berdasarkan dari permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis membuat sebuah media komunikasi jejaring sosial yang akan dituangkan dalam sebuah laporan dengan judul “MEMBANGUN SITUS JEJARING SOSIAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MAHASISWA STMIK KHARISMA PADA JARINGAN LAN”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain:

1. Bagaimana bentuk sarana media komunikasi antar mahasiswa STMIK Kharisma Karawang pada jaringan LAN?
2. Bagaimana mahasiswa STMIK Kharisma Karawang agar dapat saling mengenal terhadap teman-teman beda angkatan?
3. Bagaimana mahasiswa STMIK Kharisma Karawang agar dapat saling memberi info tentang kampus?

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diungkapkan di atas maka penulis membatasi masalah karena mengingat waktu dan pengetahuan penulis yang terbatas. Agar pembatasan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai dan karena keterbatasan waktu yang diberikan, maka dalam melakukan pemecahan masalah ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas tidak melebar. Sebagai berikut :

1. Media komunikasi ini hanya dipergunakan untuk mahasiswa STMIK Kharisma Karawang.
2. Media komunikasi jejaring sosial ini, dapat digunakan dalam Local Area network (LAN) pada server STMIK Kharisma Karawang.
3. Tidak adanya sarana chatting private dalam media komunikasi jejaring sosial ini.
4. Media komunikasi ini dipergunakan untuk membagi info kampus untuk mahasiswa STMIK Kharisma Karawang.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat jejaring sosial yang dapat digunakan khusus untuk mahasiswa STMIK Kharisma Karawang sebagai media komunikasi pada jaringan LAN.

2. Sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai komunikasi didalam suatu jaringan ataupun local areal network.
3. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi strata satu jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer (STMIK) Kharisma Karawang.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata guna mendukung kemampuan di dalam beraktualisasi dalam penerapan disiplin ilmu yang didapat ke dunia nyata.

Manfaat Penelitian

Selain manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian skripsi ini, dan adanya kegunaan yang diharapkan oleh penulis dari hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, hasil penelitian skripsi ini sebagai tolak ukur atau bahan perbandingan selama menimba ilmu di bangku kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer (STMIK) Kharisma Karawang yang dimiliki selama ini, serta dapat mengenal lebih jauh mengenai dunia di luar dunia pendidikan.
2. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan yang cukup mengenai permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan maupun dunia industri, serta dapat dijadikan tolak ukur akan kualitas pendidikan yang diberikan oleh lembaga kepada para anak didikannya selama ini.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kampus STMIK Kharisma Karawang, waktu penelitian dimulai dari awal perkuliah semester 8 sampai dengan selesai.

TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori

Berikut ini akan dipaparkan beberapa teori yang melandasi dalam penulisan skripsi tentang Membangun Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa STMIK Kharisma Pada Jaringan LAN.

Media Komunikasi

Maka pengertian media komunikasi dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk komunikasi. Alat bantu untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media komunikasi ini menjadi alat bantu atau seperangkat sarana yang digunakan untuk kelancaran proses komunikasi.

Jejaring Sosial

Jejaring sosial atau jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain lain.

Analisis jaringan sosial memandang hubungan sosial sebagai simpul dan ikatan. Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Bisa terdapat banyak jenis ikatan antar simpul. Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya.

Model Analisis

Pemodelan (*modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Model piranti lunak dapat dianalogikan seperti pembuatan *blueprint* pada pembangunan gedung. Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangatlah penting karena kita tidak dapat memahami sistem semacam itu secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat, termasuk faktor-faktor seperti *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya.

Metode yang penulis gunakan untuk memodelkan sistem adalah dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. UML dikembangkan oleh Ivar Jacobson, James Rumbaugh dan Grady Booch pada tahun 1994.

Abstraksi konsep dasar UML yang terdiri dari Structural Classification, dynamic behaviour, dan model management. Untuk dapat menguasai UML, cukup dua hal yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Menguasai pembuatan diagram UML.
2. Menguasai langkah-langkah dalam analisa dan pengembangan dengan UML.

UML mendefinisikan diagram - diagram yang digunakan sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Class Diagram*
- c. *Statechart Diagram*
- d. *Activity Diagram*
- e. *Sequence Diagram*
- f. *Collaboration Diagram*
- g. *Component Diagram*
- h. *Deployment Diagram*

Teknik Pengumpulan Data

Selama melaksanakan penulisan laporan dengan judul Membangun Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa STMIK Kharisma Pada Jaringan LAN, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode studi literatur.

Metode ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku, majalah, artikel-artikel atau sumber bacaan lain yang relevan dengan masalah yang sedang penulis teliti, sementara media yang penulis gunakan dalam pengumpulan artikel yang berhubungan dengan Membangun Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa STMIK Kharisma Pada Jaringan LAN adalah internet.

Metode Pengembangan Perangkat / Sistem

Penulis dalam hal pembuatan aplikasi ini menggunakan Model Prototyping. Prototyping adalah metode untuk mengotomatisasi fase definisi dan analisis, jadi merupakan bagian dari CASE (Computer Aided Software Engineering). Tetapi Prototyping memberikan masukan pada tingkat pengotomatisasian selanjutnya dengan baik.

Metode Prototyping

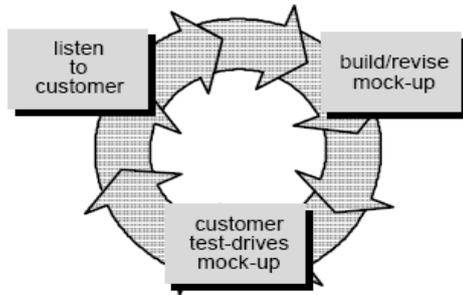
Langkah-langkah pembuatan Prototyping :

- a. Permintaan bermula dari kebutuhan user.
- b. Bangunlah sistem Prototyping untuk menemukan kebutuhan awal yang diminta.
- c. Biarkan user menggunakan Prototyping. Analis harus memberikan pelatihan, membantu dan duduk bersama-sama dengan user, khususnya untuk pertama kali. Anjurkan perubahan. User harus melihat fungsi-fungsi dan sifat dari Prototyping, lihat bagaimana dia memecahkan masalah bisnis dan mengusulkan perbaikan.
- d. Implementasikan saran-saran perubahan.
- e. Ulangi langkah ketiga sampai user merasa puas.

f. Merancang dan membangun suatu sistem akhir seperti sebelumnya.

Proses pada model prototyping yang bisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan
2. Perancangan
3. Evaluasi *prototype*



Prototype Model

4. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi.
5. *Prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik.
6. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan.
7. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antar *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*, membantu mendapatkan kebutuhan detail lebih baik namun demikian *prototype* juga menimbulkan masalah.

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Analisis Permasalahan

Seringkali mahasiswa STMIK Kharisma kurang tahu tentang update info kampus yang sudah ada, dengan adanya media komunikasi ini mahasiswa STMIK Kharisma Karawang bisa saling memberi tahu dan meng-update-nya melalui media ini.

Analisis Kebutuhan Data

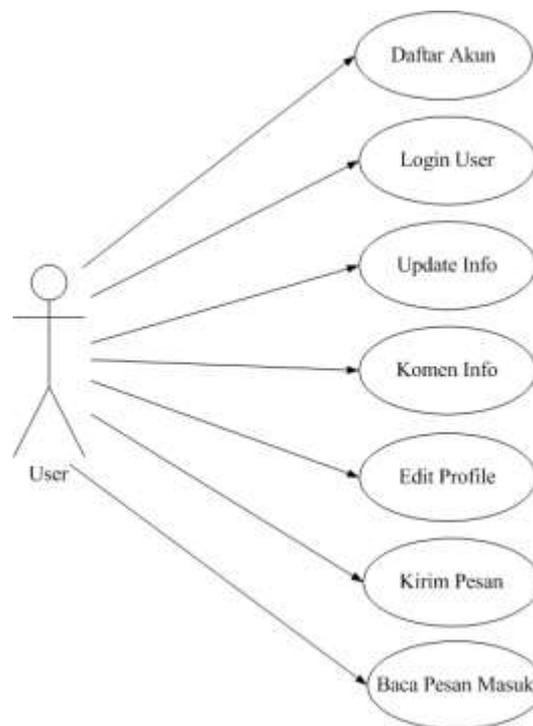
Sebagian data yang telah didapat penulis dari masukan teman – teman di kampus sangat berarti dalam membuat media komunikasi ini, referensi terhadap sebuah website – website yang ada di internet yang dilihat membuat penulis terbuka dalam membuat media komunikasi ini.

Pemodelan Analisis

Model analisis yang digunakan dalam proses Membangun Situs Jejaring Sosial Sebagai Media Komunikasi Mahasiswa STMIK Kharisma Pada Jaringan LAN ini adalah dengan metode UML (Unified Modelling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram dan Activity Diagram.

Use Case Diagram

Use Case Diagram secara grafis menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem,. dengan kata lain *Use Case Diagram* mendeskripsikan siapa yang akan menggunakan sistem dan dalam cara apa pengguna diharapkan interaksi dengan sistem itu.



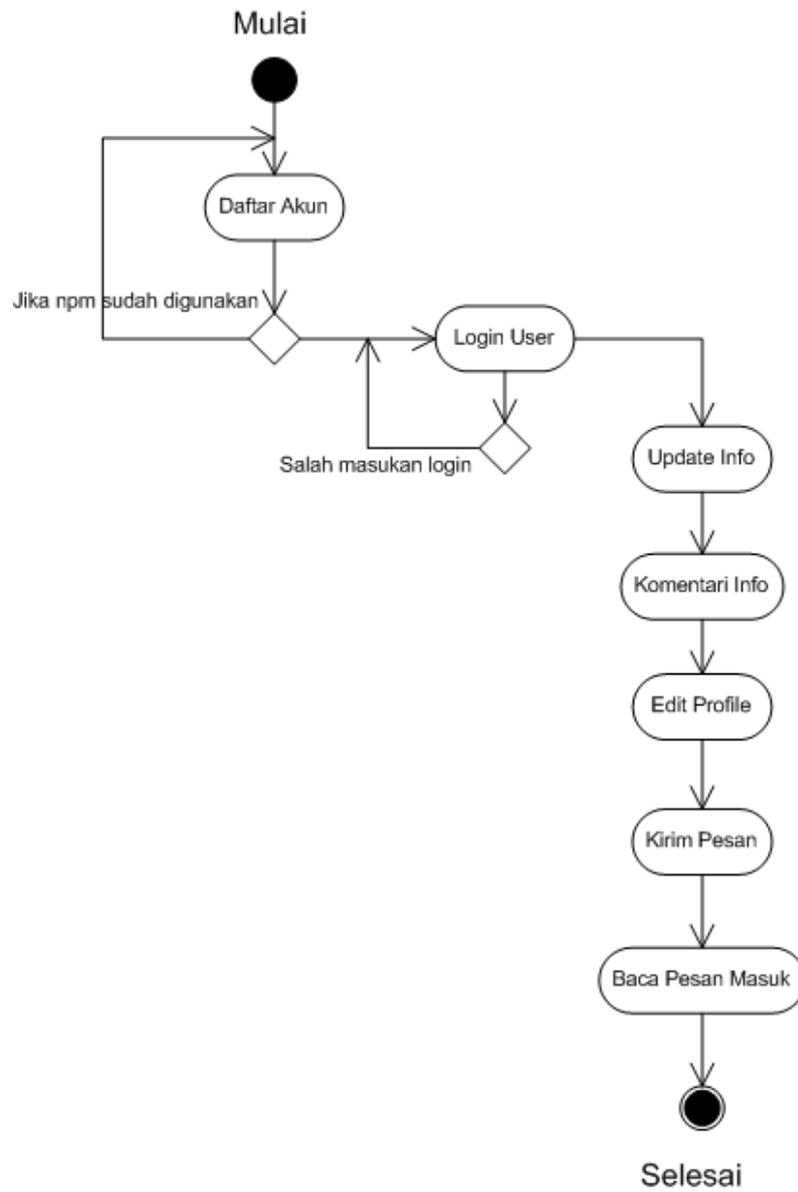
Use Case Diagram User

Activity Diagram

Activity Diagram secara grafis digunakan untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas baik proses bisnis maupun *Use Case*. *Activity Diagram* dapat juga digunakan untuk memodelkan action yang akan dilakukan saat sebuah operasi dieksekusi, dan memodelkan hasil dari action tersebut. Berikut ini akan diuraikan pembuatan *activity diagram* dari sistem yang dibangun.

Activity Diagram User

Aliran event dalam use case melakukan atau dalam menjalankan media komunikasi ini dapat digambarkan dalam suatu *activity diagram* :



*Activity Diagram Pada Media Komunikasi
Mahasiswa STMIK Kharisma Karawang*

Rancangan Tabel

Struktur Database Dan Tabel

TABEL AKUN				
DBMS yang digunakan	:	Mysql		
Nama Database	:	Skripsi		
Nama Tabel	:	Akun		
Field Kunci	:	Npm		
Index Primer	:	Npm		
Index Sekunder	:	-		
Metode Pengurutan Data	:	Ascending		
Tipe Tabel	:	Master		
No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Id	Int	3	Id
2.	Level	Int	2	Level user
3.	Npm	Varchar	15	Npm user
4.	Nama_user	Varchar	32	Nama user
5.	Nama_lengkap	Varchar	30	Nama lengkap
6.	Password	Varchar	20	Password user
7.	Jurusan	Varchar	20	Jurusan user
8.	Tahun_masuk	Varchar	6	Tahun masuk user
9.	Tanggal_lahir	Date	8	Tanggal lahir user
10.	Umur	Int	5	Umur User
11.	Jenkel	Varchar	15	Jenis kelamin user
12.	Tentang_aku	varchar	50	Tentang user

TABEL TOPIC

DBMS yang digunakan : Mysql
 Nama Database : Skripsi
 Nama Tabel : Topic
 Field Kunci : Topic_id
 Index Primer : Topic_id
 Index Sekunder : -
 Metode Pengurutan Data : Ascending
 Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Topic_id	Id	3	Topic id
2.	Title	Varchar	30	Title
3.	Description	Text		Deskripsi
4.	Post_date	Datetime		Di posting tanggal
5.	Post_by_user	Varchar	50	Di posting oleh user

TABEL COMMENT

DBMS yang digunakan : Mysql
 Nama Database : Srkripsi
 Nama Tabel : Comment
 Field Kunci : Topic_id
 Index Primer : Topic_id
 Index Sekunder : -
 Metode Pengurutan Data : Ascending
 Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Topic_id	Int	5	No pokok pegawai
2.	Description	Text		Nama user
3.	Post_date	Datetime		Kata kunci user
4.	Post_by_user	Varchar	20	Level user



TABEL PESAN

DBMS yang digunakan : Mysql
Nama Database : Skripsi
Nama Tabel : Tabel_pesan
Field Kunci : Nomor
Index Primer : Nomor
Index Sekunder : -
Metode Pengurutan Data : Ascending
Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Nomor	Int	10	No urut pesan
2.	Npm	Varchar	15	Npm pengirim
3.	Untuk	Varchar	15	Nama penerima
5.	Pesan	Text		Isi pesan

TABEL FOTO

DBMS yang digunakan : Mysql
Nama Database : Skripsi
Nama Tabel : Tb_foto
Field Kunci : Id
Index Primer : Id
Index Sekunder : -
Metode Pengurutan Data : Ascending
Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Id	Int	5	ID foto
2.	Npm	Varchar	15	Npm user
3.	Nama_user	Varchar	30	Nama user
4.	Foto	Varchar	50	Foto user

TABEL TEMAN

DBMS yang digunakan : Mysql
Nama Database : Skripsi
Nama Tabel : Tb_teman
Field Kunci : ID, No_Transaksi, No_Nota
Index Primer : Id
Index Sekunder : -
Metode Pengurutan Data : Ascending
Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Id	Int	5	ID foto
2.	Npm	Varchar	20	Npm user
3.	Nama_user	Varchar	20	Nama user
4.	Npm_teman	Varchar	20	Npm teman
5.	Nama_user_teman	Varchar	20	Nama user teman
6.	Nama_lengkap_teman	Varchar	20	Nama lengkap teman

TABEL UPLOAD

DBMS yang digunakan : Mysql
Nama Database : Skripsi
Nama Tabel : Upload
Field Kunci : Id
Index Primer : Id
Index Sekunder : -
Metode Pengurutan Data : Ascending
Tipe Tabel : Master

No.	Nama Field	Tipe	Ukuran	Deskripsi
1.	Id	Int	11	Id file
2.	Name	Varchar	30	Nama file
3.	Type	Varchar	30	Type file
4.	Size	Int	11	Ukuran file

Desain Antar Muka Masukan

Desain Halaman Utama

 STMIK Kharisma Karawang
Npm <input type="text"/> Password <input type="text"/>



Desain Halaman Daftar User

Logo

Buat Akun Terlebih Dahulu

Nama User

NPM

Nama Lengkap

Jenis Kelamin Laki - laki Perempuan

Password

Jurusan ▼

Tahun Masuk ▼



Desain Halaman Beranda User

Logo					
Ini halaman					
Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
Judul	<input type="text"/>				
Update Status Info	<input type="text"/>				



Desain Halaman Profile User

Logo						
Ini halaman						
<table border="1"><tr><td>Beranda</td><td>Profile</td><td>Kirim pesan</td><td>Pesan Masuk</td><td>Teman</td><td>Keluar</td></tr></table>	Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar	
Foto						
NPM <i>(Npm User)</i>						
Nama User <i>(Nama User)</i>						
Nama Lengkap <i>(Nama Lengkap User)</i>						
Jenis Kelamin <i>(Jenis Kelamin User)</i>						
Jurusan <i>(Jurusan User)</i>						
Tanggal lahir <i>(Tanggal Lahir User)</i>						
Umur <i>(Umur User)</i>						
Tentang Aku <i>(Tentang User)</i>						



Desain Halaman Kirim Pesan User

Logo

Ini halaman

BerandaProfileKirim pesanPesan MasukTemanKeluar

KIRIM PESAN

Untuk

Pesan



Desain Halaman Pesan Masuk User

Logo	STMIK Kharisma Karawang				
Ini halaman					
Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
Pesan Masuk Di Kirim Oleh : <i>(Nama pengirim)</i> Waktu Kirim : <i>(Waktu Kirim)</i> <i>(Isi pesan)</i>			Pemberitahuan Pesan Pertemanan Waktu Kirim : <i>(Waktu Kirim)</i> <i>(Isi pesan)</i>		



Desain Halaman Cari Teman User

Logo

Ini halaman

Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
---------	---------	-------------	-------------	-------	--------

Teman (nama_user)

Npm	Nama Teman	
<small>(npm_teman)</small>	<small>(nama_teman)</small>	Hapus

Cari teman :



Desain Halaman Tambah Teman User

Logo						
Ini halaman						
<table border="1"><tr><td>Beranda</td><td>Profile</td><td>Kirim pesan</td><td>Pesan Masuk</td><td>Teman</td><td>Keluar</td></tr></table>	Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar	
Profile Dari <i>(Nama User)</i>						
Npm <i>(Npm User)</i>						
Nama User <i>(Nama User)</i>						
Nama Lengkap <i>(Nama Lengkap User)</i>						
Jenis Kelamin <i>(Jenis Kelamin User)</i>						
Jurusan <i>(Jurusan User)</i>						
Tahun Masuk <i>(Tahun Masuk User)</i>						
Tanggal Lahir <i>(Tanggal Lahir User)</i>						
Umur <i>(Umur User)</i>						
Tentang Aku <i>(Tentang User)</i>						
<table><tr><td>Tambahkan</td><td>Kembali</td></tr></table>	Tambahkan	Kembali				
Tambahkan	Kembali					



Desain Halaman Unggah Foto User

Logo

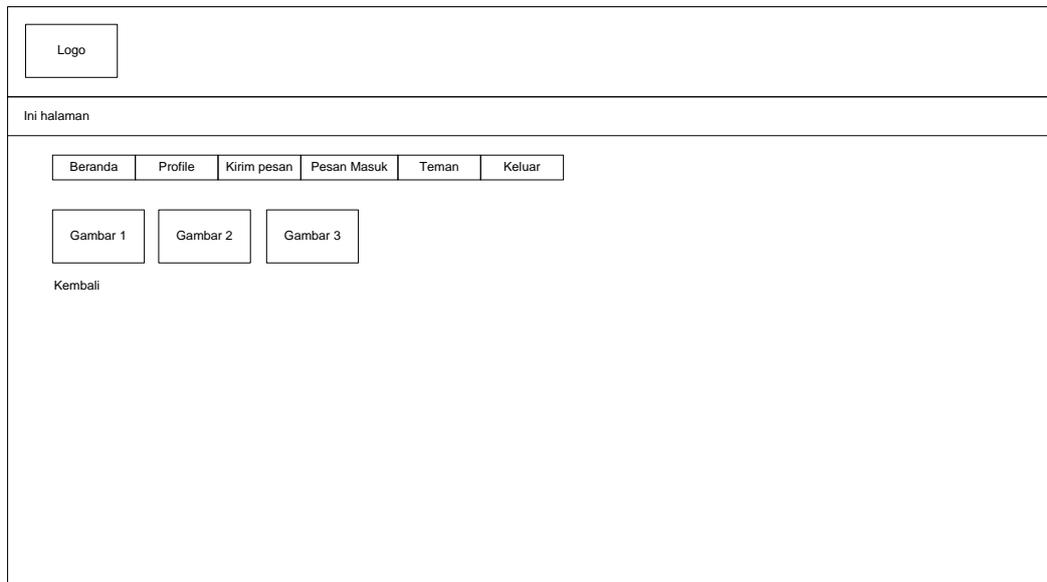
Ini halaman

BerandaProfileKirim pesanPesan MasukTemanKeluar

Silahkan Pilih Foto



Desain Halaman Lihat Foto User

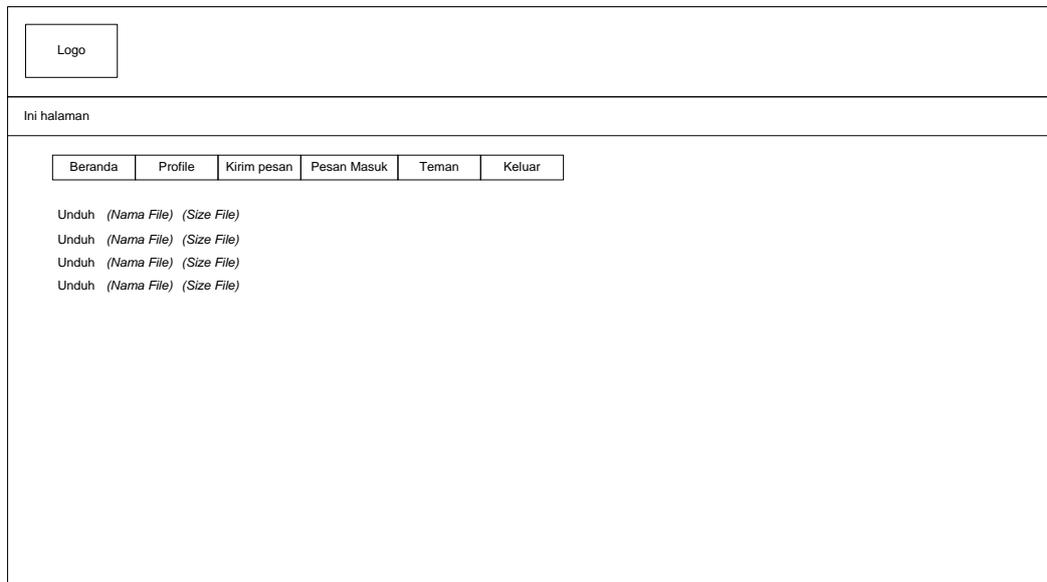


Desain Halaman Unggah File User

Logo						
Ini halaman						
<table border="1"><tr><td>Beranda</td><td>Profile</td><td>Kirim pesan</td><td>Pesan Masuk</td><td>Teman</td><td>Keluar</td></tr></table>	Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar
Beranda	Profile	Kirim pesan	Pesan Masuk	Teman	Keluar	
Pilih File : <input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/> <input type="button" value="Unggah"/>						

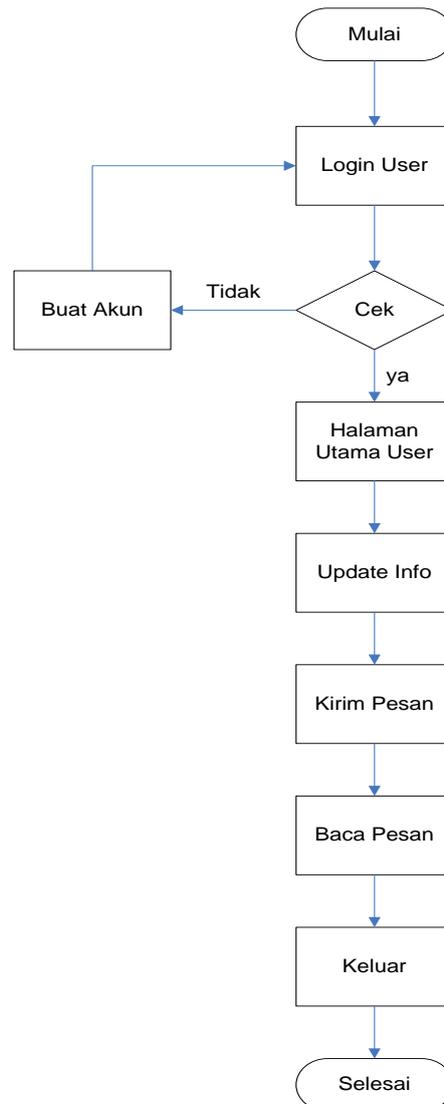


Desain Halaman Unduh File User



Desain Proses (*Algoritma detail Pemerosesan Data*)

Salah satu cara yang digunakan untuk menyajikan algoritma adalah dengan menggunakan *FlowChart*. *FlowChart* merupakan representasi secara diagram yang mengilustrasikan urutan dari operasi yang dilakukan untuk mendapatkan suatu hasil. Dengan kata lain, *flowchart* membantu kita untuk mengerti dan melihat bentuk algoritma dengan menampilkan algoritma dalam simbol-simbol.



*FlowChart Pada Media Komunikasi
Mahasiswa STMIK Kharisma Karawang*

IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi Sistem / Perangkat yang dikembangkan

Implementasi bertujuan untuk menguji coba sistem yang telah dibuat apakah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan untuk pengembangan sistem. Pengujian yang dilakukan meliputi :

1. Kesalahan bahasa (*language error*) atau disebut juga dengan salah di dalam penulisan (*syntax error*) atau kesalahan tata bahasa (*grammer error*) adalah kesalahan penulisan

source program yang tidak sesuai dengan yang telah disyaratkan. Kesalahan ini relatif mudah ditemukan dan diperbaiki kesalahannya sewaktu program dikompilasi.

2. Kesalahan saat proses (*run time error*) adalah kesalahan yang terjadi sewaktu dijalankan. Kesalahan ini akan menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya, karena compiler menemukan kondisi-kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan. Kesalahan ini juga relatif mudah ditemukan karena juga ditunjukkan letak serta sebab kesalahannya.
3. Kesalahan logika (*logical error*) adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Kesalahan seperti ini sulit ditemukan karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahannya dan tetap akan didapat hasil dari proses program, tetapi hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kesalahan seperti ini merupakan kesalahan yang berbahaya karena bila tidak disadari dan tidak ditemukan, maka akan menyulitkan bagi yang menggunakannya.

Spesifikasi Kebutuhan Implementasi

Spesifikasi pendukung agar media komunikasi ini berjalan dengan baik, pengguna harus menggunakan perangkat lunak maupun perangkat keras seperti berikut :

- a. Perangkat keras komputer (*hardware*)

Processor : Minimal Intel P4 atau setara, bisa juga diatas itu akan membuat lebih baik penggunaannya.

Harddisk : 20 GB Sudah cukup untuk menjalankan media komunikasi mabook ini.

Memori (RAM) : DDR1 maupun tipe diatasnya dengan kapasitas 256MB sudah cukup, bisa juga diatas itu akan membuat lebih baik penggunaannya.

Keyboard/Mouse : Bebas

DVD/CD Room : Bebas

Monitor : Minimal 15 Inc dengan *resolution* 1024 x 768

- b. Perangkat lunak komputer (*software*)

Sistem Operasi : Multi PlatForm

Web Browser : Mozilla Firefox, Internet Explore, Google Crome, dll.

Web Server : Apache

Web Desain : Blue Fish, Genie, Quanta, dan web editor lain.

Instalasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Web media komunikasi ini yang diberi nama mabook dibuat pada sebuah komputer tunggal (*stand alone*) dengan spesifikasi perangkat keras seperti :

- a. Perangkat keras laptop (*hardware*)
Processor : Intel Dual Core T4500.
Harddisk : 360 GB
Memori (RAM) : DDR3 1GB
Monitor : Minimal 14 Inc dengan *resolution* 1366 x 768
- b. Perangkat lunak komputer (*software*)
Sistem Operasi : Linux Ubuntu 10.04
Web Browser : Mozilla Firefox, dll.
Web Server : Apache
Web Desain : Blue Fish, Genie, Quanta, dan web editor lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Seiring dengan makin pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sebuah halaman web jejaring sosial sebagai media komunikasi seperti banyak orang yang menggunakan web seperti itu, sebut saja facebook, twitter, dan lain – lain.

Jejaring sosial itu pada saat sekarang sangat meningkat penggunaannya, apakah setiap media komunikasi jejaring sosial mempunyai sebuah konten yang penting dalam peranannya.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan adalah :

1. Dengan adanya sarana media komunikasi jejaring sosial dengan nama mabook ini, sekarang STMIK Kharisma Karawang mempunyai halaman web jejaring sosial yang dapat diakses pada jaringan Local Area Network (LAN).
2. Untuk mahasiswanya sendiri jadi lebih mengenal biodata dari teman – teman beda angkatan yang sudah mendaftar pada mabook ini.
3. Dengan adanya media komunikasi jejaring sosial mabook ini semua mahasiswa dapat mengupdate info tentang kampus, yang dapat dibaca dan dikomentari oleh para mahasiswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, tentunya penulis merasa masih banyak sekali kekurangan dalam membuat media komunikasi ini. Untuk itu media komunikasi ini lebih dapat dikembangkan lagi, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan :

1. Media komunikasi jejaring sosial dengan nama mabook ini supaya dapat digunakan bukan untuk mahasiswa saja STMIK Kharisma Karawang saja, tetapi melainkan dosen, dan para staff.
2. Media komunikasi jejaring sosial ini kedepannya penulis harap, dapat diakses melalui jaringan internet pada telephone genggam atau biasa disebut dengan *Hand Phone*.
3. Media komunikasi jejaring sosial ini dapat diakses pada sebuah jaringan internet menggunakan komputer desktop, supaya semua orang khususnya masyarakat indonesia dapat saling berkomunikasi seperti pada jejaringan sosial yang sudah berkembang saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Jayan. 2010. *CSS untuk Orang Awan*. Maxikom.
- Kadir, Abdul. 2001. *Dasar Pemograman Web Menggunakan PHP*. Yogyakarta.
- _____ 2010. *Mudah Menjadi Programer Ajax*. Yescom.
- Nugroho, Bunafit, 2002. *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Jakarta: Mediatama.
- Prasetyo, Dwi, Didik. 2003. *Kolaborasi PHP dengan My SQL untuk membuat Web Database yang interaktif*, Yogyakarta.
- Syafii, M. 2001. *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL*. Yogyakarta.
- Stephen, Agustinus, 2004. *Mendesain dan Mengembangkan Website dengan Dreamweaver MX 2004*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Toni Kun. 2010. *Membuat Website Canggih dengan JQuery untuk Pemula*. Mediakita.
- Wahana Komputer. 2010. *Menguasai Pemograman Web dengan Javascript 2009*. Andi Yogyakarta.