

**PERANGKAT LUNAK SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA  
KOMUNIKASI JURUSAN BERBASIS WEB MOBILE  
(STUDI KASUS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA KOMPUTER  
Pada Jurusan Teknik Informatika  
Insitute Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh :

**Muji Rahayu**

1411010032

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INSITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2018**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.



Bandar Lampung,

2018

Muji Rahayu

NPM.1411010032

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PERANGKAT LUNAK SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI JURUSAN BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA)**

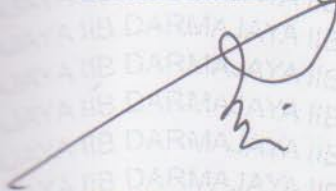
Nama Mahasiswa : **Muji Rahayu**

No. Pokok Mahasiswa : 1411010032

Jurusan : Teknik Informatika

Menyetujui

Dosen Pembimbing



**Rio Kurniawan, M.Cs**  
**NIK. 13010313**

Ketua Jurusan Teknik Informatika



**Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 00480802**



## HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi  
Jurusan Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
Bandar Lampung dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Mengesahkan,

1. Tim Penguji

Ketua

**Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom**

Tanda Tangan



Anggota

**Sulyono, S.Kom., M.T.I**

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



**Sriyanto, S.Kom., M.M**

**NIK. 00210800**

## RIWAYAT HIDUP

### 1. Identitas

- a. Nama : Muji Rahayu
- b. NPM : 1411010032
- c. Tempat / Tanggal Lahir : Panca Marga, 10 Oktober 1997
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Desa Panca Marga, Kec. Batu Putih Kab.  
Tulang Bawang
- f. Suku : Jawa
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-Mail : Mujirahayu972@gmail.com
- i. HP : 085367302923

### 2. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis :

- a) SDN 1 Panca Marga Kec. Batu Putih Kab. Tulang Bawang Barat, lulus tahun 2008.
- b) SMP TriBhakti Kec. Batu Putih Kab. Tulang Bawang Barat, lulus tahun 2011.
- c) SMAN 1 Gunung Terang Kec. Gunung Terang Kab. Tulang Bawang Barat, lulus tahun 2014.
- d) Pada tahun 2014 penulis diterima di IIB Darmajaya Program Studi S-1 Teknik Informatika.

Bandar Lampung, 7 September 2018

Muji Rahayu  
NPM. 1411010032

## PERSEMBAHAN

Semoga hasil karya pikiran ini dapat menjadi persembahan terbaikku untuk :

- ❖ Allah SWT Alhamdulillah, atas segala Nikmat, Rahmat, dan Kekuatan yang senantiasa engkau berikan.
- ❖ Bapak Jaswan dan Ibu Siti Salsiyah sembah sujud dan hormat anakmu, terima kasih atas cinta dan kasih sayangmu, dukungan berupa do'a dan semangat yang tak pernah luntur bapak dan ibu berikan kepada anakmu ini.
- ❖ Kakakku tercinta Ayu Lestari dan Dian Hermawan serta seluruh keluarga dan saudara yang telah memberi semangat dan do'a sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Sahabat ku tercinta dan kance panceku Selvi Novitasari S.Kom, Dewi Anggraini S.Kom, Mega Lestari S.Kom, Irawanto S.Kom, Nhoji Tuseno S.Kom, Ahmad Rofii S.Kom. Yang telah memberikan dukungan dan semangat dari semester satu sampai sekarang.
- ❖ Teman-teman seperjuangan yang baik, menyenangkan dan selalu membantuku, khususnya angkatan 2014 Teknik Informatika (Ajeng Pramekso Dewi S.Kom, Feven Indriani S.Kom, Hafsa Mukaromah S.Kom) dan semua kawan-kawanku yang telah menemaniku.
- ❖ Teman kontrakanku Nila Liliana Prihatin yang telah memberiku semangat dan dukungan.
- ❖ Untuk Dosen Pembimbing Lapangan PKPM (Ibu Yuni Puspitasari, S.Kom., M.TI), Pembimbing Skripsi (Bapak Rio Kurniawan, M.Cs) dan Ketua Jurusan Teknik Informatika (Bpk. Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.) dan semua dosen-dosen yang telah memberikanku wawasan, ilmu dan pengetahuan dari semester satu hingga saat ini serta kepada almamaterku tercinta IIB Darmajaya....

## MOTTO

**“Mulailah dari tempatmu berada. Gunakan yang kau punya. Lakukan yang kau bisa”  
(Arthur Ashe)**

**“Habiskan Kuota gagalmu. Jemput kesuksesanmu”  
(Muji Rahayu)**

## **ABSTRAK**

### **PERANGKAT LUNAK SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI JURUSAN BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA)**

**Oleh**

**Muji Rahayu**

**1411010032**

Penyampaian informasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, baik secara langsung maupun melalui suatu media. Sosial media sering digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Selain penggunaan yang tidak memerlukan keahlian khusus, kebanyakan orang juga menggunakan sosial media. Kurangnya komunikasi secara langsung antar mahasiswa menyebabkan penyebaran informasi yang disampaikan secara langsung suatu jurusan masih kurang efektif dan efisien. Sehingga, dibutuhkannya suatu sosial media yang diharapkan dapat membantu penyebaran informasi dan menjaga komunikasi antar mahasiswa tetap terjaga dengan baik.

Perangkat lunak sosial media jurusan dibuat untuk membantu penyebaran informasi agar lebih efektif karena dapat dibuka disegala platform. Penyebaran informasi dapat dilakukan melalui update status yang tersedia, pengguna juga dapat memberikan komentar dan saran melalui kolom komentar. Perangkat lunak sosial media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur grup, *live streaming* untuk lebih memudahkan pengguna dalam berbagi saran dan berbagi informasi.

**Kata kunci : Informasi, Komunikasi, Mahasiswa**



## **ABSTRACT**

### **WEB MOBILE-BASED SOCIAL MEDIA AS A COMMUNICATION TOOL FOR DEPARTMENTS (A Case Study in Department of Informatics Engineering)**

**By**

**Muji Rahayu**

**1411010032**

Information can be spread out to people directly or through a media. Social media is often used to spread the information. Most of people need not special skills to use social media. A lack of direct communication among students causes the information ineffectively and inefficiently delivered. Therefore, the social media that is expected to help spread information and maintain communication among students is needed to design.

The web mobile-based social media for the departments was designed to help spread information in order to communicate information among students in an effective and efficient manner. The information was spread out through updating the users' status on the social media. Moreover, the users also provided comments and suggestions on the comment line. This software was developed further by adding a group feature – live streaming – in order to facilitate the users in sharing suggestions and information.

**Keywords: Information, Communication, Students**



## **PRAKATA**

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak DR. Andi Desfiandi, S.E., M.A. Selaku Ketua Yayasan Alfian Husin.
2. Bapak Ir. Firmansyah Y. Alfian, MBA., MSc. Selaku Rektor IBI Darmajaya.
3. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T. Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Riset Insitut Informatika and Bisnis (IIB) Darmajaya.
4. Bapak Roni Nazar, S.E., MT. selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Insitut Informatika and Bisnis (IIB) Darmajaya.
5. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M. selaku Wakil Rektor III Bidang Akademik dan Sumber Daya Riset Insitut Informatika and Bisnis (IIB) Darmajaya.
6. Bapak Sriyanto, S.Kom., M.M selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Insitut Informatika and Bisnis (IIB) Darmajaya.
7. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
8. Bapak Rio Kurniawan, M.Cs Selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan serta memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Para dosen, staf dan karyawan Insitut Informatika and Bisnis Darmajaya Bandar Lampung yang telah memberi bantuan baik langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
10. Semua Pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun skripsi ini.
11. Almamaterku tercinta.

Demikian banyaknya bantuan berbagai pihak kepada penulis, tentunya tidak menutup kemungkinan bahwa hasil dari laporan ini masih ada kekurangan dan masih jauh dari taraf sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran guna perbaikan di masa depan adalah mutlak sangat penulis perlukan. Semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi setiap pembacanya.

Bandar Lampung, 2018

Muji Rahayu

NPM. 1411010032

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL LAPORAN</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Perangkat Lunak .....	5
2.1.1 Jenis Perangkat Lunak .....	5
2.2 Media Sosial.....	6
2.3 Web.....	7
2.4 Web Mobile .....	7
2.5 PHP .....	8
2.6 HTML5 .....	8
2.7 DataBase .....	8
2.8 MySQL .....	9
2.9 XAMPP.....	9
2.10 jQuery .....	10
2.11 Metode Waterfall .....	11
2.12 Unified Modeling Language(UML) .....	12
2.13 Pengujian Black Box Testing.....	15
2.14 Penelitian Terkait .....	16

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Studi Pustaka.....	17
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	17
3.3 Arsitektur Sistem.....	17
3.3.1 Perangkat Keras (Hardware).....	17
3.3.2 Perangkat Lunak (Software) .....	17



3.4 Model Pembangunan Perangkat Lunak .....	18
3.4.1 Perencanaan .....	18
3.4.2 Analisis .....	18
3.4.3 Perancangan Sistem .....	18
3.4.3.1 Disain UML.....	18
3.4.3.2 Rancangan Database.....	24
3.4.3.3 Desain Antar Muka .....	26
3.4.4 Implementation(Implementasi).....	30

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.1.1 Tampilan Halaman Admin.....	31
4.1.1.1 Tampilan Login Admin .....	31
4.1.1.2 Tampilan Home Admin.....	32
4.1.2 Tampilan Halaman User .....	33
4.1.2.1 Tampilan Halaman Utama.....	33
4.1.2.2 Tampilan Halaman Home .....	34
4.1.2.3 Tampilan Halaman Menu .....	35
4.1.2.4 Tampilan Halaman Pesan .....	35

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	39
5.2 Saran.....	39

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Interaksi Penggunaan Web .....	7
<b>Gambar 2.2</b> Tahapan Dalam Waterfall .....	11
<b>Gambar 3.1</b> Rancangan Use Case.....	19
<b>Gambar 3.2</b> Activity Diagram Register User .....	20
<b>Gambar 3. 3</b> Activity Diagram login User .....	21
<b>Gambar 3. 4</b> Activity Diagram login Admin.....	22
<b>Gambar 3.5</b> Sequence Diagram Register.....	23
<b>Gambar 3.6</b> Rancangan Tampilan Halaman Index.....	27
<b>Gambar 3. 7</b> Rancangan Tampilan Halaman User .....	27
<b>Gambar 3.8</b> Rancangan Tampilan Menu Profil.....	28
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Tampilan Edit Profil .....	28
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan Tampilan Login Admin.....	29
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Tampilan Home Admin .....	30
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Login Admin .....	31
<b>Gambar 4.2</b> Halaman Home Admin .....	32
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Utama User.....	33
<b>Gambar 4.4</b> Halaman Home User.....	34
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Menu Profil .....	35
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Menu Pesan .....	36

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	13
<b>Tabel 2.2.</b> Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	14
<b>Tabel 2.3</b> Penelitian Terkait .....	16
<b>Table 3.1</b> Tabel Admin.....	24
<b>Tabel 3.2</b> Tabel User .....	24
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Komentar.....	24
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Chat .....	25
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Notifications .....	26
<b>Tabel 3.6</b> Hasil Pengujian Sistem.....	37

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Seiring dengan perkembangan jaman, kehadiran media makin beragam dan berkembang. Awalnya komunikasi dalam media berjalan hanya searah, dalam arti penikmat media hanya bisa menikmati konten yang disajikan sumber media. kini orang awam sudah bisa ikut serta mengisi konten di media tersebut.

Sosial media hadir dan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Dengan adanya sosial media komunikasi dapat berjalan tanpa terbatas jarak, waktu, dan ruang. Sosial media yang dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja tanpa memerlukan keahlian khusus. Sosial media pada umumnya digunakan untuk tetap menjaga hubungan dengan teman atau keluarga, bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama, mendiskusikan suatu isu, berbagi pendapat, memberikan dan menjawab pertanyaan. Bahkan sosial media mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi.

Komunikasi yang terjalin antara mahasiswa kemahasiswa, mahasiswa ke dosen yang terkadang masih kurang efektif. Hal itu karena mahasiswa pasif sulit untuk melakukan komunikasi secara langsung terhadap sesama mahasiswa dan juga terhadap dosen pembimbing, baik pembimbing akademik maupun pembimbing skripsi. Kurangnya komunikasi tersebut seringkali menyebabkan mahasiswa kekurangan informasi.

Adanya sebuah media yang mampu membuat hubungan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen, dapat membantu dosen maupun mahasiswa untuk

berinteraksi secara efektif dan efisien. Membantu para dosen untuk menyebarkan informasi yang dapat diterima mahasiswa tanpa harus bertemu secara langsung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh perumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat sosial media jurusan yang dapat memudahkan mahasiswa dalam berkomunikasi terhadap dosen dan sesama mahasiswa lain?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalahnya yaitu sistem ini:

1. Sistem berlaku untuk jurusan Teknik Informatika
2. Sistem berbasis *web mobile*.
3. Dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa jurusan Teknik Informatika

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menyediakan sistem yang berguna untuk membagi dan menerima informasi yang ada di jurusan Teknik Informatika.
2. Menyediakan media sosial yang dapat digunakan oleh mahasiswa maupun dosen.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah berbagi informasi antar mahasiswa jurusan.
2. Menjadi media sosial jurusan.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang dibuatnya perangkat lunak sosial media sebagai sarana komunikasi jurusan, rumusan masalah yang didapat, batasan masalah yang dibuat, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait perangkat lunak social media sebagai sarana komunikasi jurusan untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membangun perangkat lunak sosial media sebagai sarana komunikasi jurusan berbasis web mobile. Selain itu, bab ini membahas prosedur sistem baru yang diajukan, use case diagram, activity diagram, perancangan tatap muka.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengkodean yang dilakukan, sehingga yang dibahas pada bab ini adalah bagaimana tampilan sistem saat dijalankan. Selanjutnya dipaparkan tentang instalasi perangkat lunak dan bagaimana sistem ini diuji.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan *Perangkat Lunak Sosial Media sebagai Sarana Komunikasi Jurusan* selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak atau *Software* adalah suatu produk yang didesain dan dibangun oleh *Software engineer* atau programmer. Produk perangkat lunak merupakan suatu program komputer yang memungkinkan sebuah komputer untuk menjalankan tugas tertentu sesuai spesifikasi dari perangkat keras ataupun hardware pada komputer.

Perangkat lunak pada dasarnya terdiri dari sekumpulan perintah atau instruksi yang terdiri dari berbagai logika setelah itu logika tersebut di input, dibaca dan dieksekusi oleh perangkat prosesor untuk diproses oleh prosesor atau perangkat lain pada komputer agar menciptakan suatu hasil output yang diinginkan.

##### **2.1.1 Jenis Perangkat Lunak**

Secara garis besar, perangkat lunak dibedakan menjadi 2 bagian yaitu :

###### **a. Perangkat lunak aplikasi**

Perangkat lunak aplikasi (*application software*) adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk melakukan tugas-tugas untuk membantu mempermudah pekerjaan sehari-hari. Hasil atau keluaran dari perangkat lunak aplikasi digunakan manusia atau pengguna untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan agar menghasilkan hasil kerja yang lebih baik daripada dikerjakan secara manual menggunakan tangan atau alat konvensional serta lebih cepat, efektif dan efisien tanpa memerlukan waktu yang lama.

###### **b. Perangkat lunak sistem**

Perangkat lunak sistem adalah perangkat lunak yang menjadi dasar perangkat lunak aplikasi, dirancang untuk memungkinkan komputer mengelola sumber dayanya sendiri dan menjalankan operasi-operasi dasar yang disebut perangkat lunak sistem. Perangkat lunak sistem juga berfungsi sebagai koordinator utama semua perangkat keras komputer dan program perangkat lunak aplikasi.

Perangkat lunak sistem menjalankan operasi dasar, memberitahu perangkat keras apa yang akan dilakukan dan bagaimana serta kapan melakukannya. Tetapi perangkat lunak tidak dapat memecahkan masalah-masalah spesifik berkaitan dengan suatu tugas atau profesi. Contoh dari perangkat lunak sistem adalah: DOS, Macintosh OS, Windows, OS/2, UNIX, dan NetWare. (Yasin, 2012)

## **2.2 Media Sosial**

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebar luaskan konten mereka sendiri. Sesuai dengan pendapat Zarella dalam jurnal Aditya, R. (2015: 51) media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.

Media sosial memiliki sifat yang lebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk media tradisional seperti radio, maupun televisi. Melalui media sosial, kita dapat secara langsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui komentar seseorang.

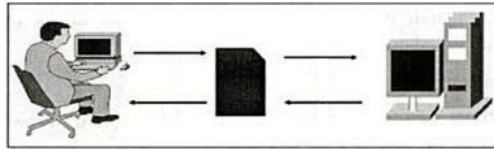
Menggunakan media sosial dalam internet, penggunaan bisa meluaskan perkataan ataupun hal yang dialami. Seperti yang diutarakan oleh Kaplan dan Haenlein dalam jurnal Internasional (Curran & Lennon, 2011), media sosial adalah “sebuah kelompok jaringan yang berbasis aplikasi dalam internet yang dibangun berdasarkan teknologi dan konsep web 2.0, sehingga dapat membuat pengguna (*user*) menciptakan dan mengganti konten yang disebar”. Istilah “web 2.0” digunakan secara khusus untuk menjelaskan teknologi semacam *wikis*, *weblogs*, dan media internet lainnya. Web 2.0 penting untuk media sosial karena mampu mempercepat pertumbuhan dari media sosial.

## **2.3 Web**

Web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server* web internet yang

disajikan dalam bentuk hiperteks. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk lain misalkan grafis (format GIF, JPG, PNG), suara (format WAV, MP3), video (format MP4, FLV) dan objek multimedia lainnya. Web dapat diakses oleh perangkat lunak *client* web yang disebut *browser*. *Browser* membaca halaman-halaman web yang tersimpan dalam *server* web melalui protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*).

Web sebagai sistem tentu memiliki arsitektur tersendiri. Ada dua komponen dasar dalam arsitektur web, yaitu *browser* web dan *server* web. *Browser* web memberikan antarmuka grafis untuk pengguna dan bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan *server* web sesuai dengan standar protokol HTTP. Gambar 2.1 menunjukkan interaksi antara pengguna, web *browser* dan web *server*. (Simarta, 2010)



Gambar 2.1 Interaksi Penggunaan web.

## 2.4 Web Mobile

*Web mobile* secara sederhana menjadikan *World Wide Web* (WWW) dapat diakses melalui perangkat mobile, berkembang dari telepon seluler biasa ke *iPod Touch* (generasi smartphones). (Kroski, 2008 hal:6)

## 2.5 PHP

PHP (Resminya: *Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman *open source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan web dan dapat disimpan dalam bentuk HTML. Web tidak hanya memberikan informasi tetapi terjalin interaksi dan menjadikan web bersifat dinamis dan diintegrasikan dengan *web server Apache*, *PWS* (*personal web server*) dan *IIS* (*internet information service*).

PHP (*Personal Home Page*) sebagai alternatif lain memberikan solusi sangat murah dan dapat berjalan di berbagai jenis *platform*. PHP adalah skrip bersifat *server-side* yang ditambahkan ke dalam HTML. Sifat *server-side* berarti pengerjaan skrip dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* (Kustiahningsih dan Anamisa, 2011).

## 2.6 HTML 5

*HyperText Markup Language* (HTML) adalah baha pemrograman lain untuk membangun sebuah halaman web (Shelly,2010:p.8). Bahasa pemrograman HTML memiliki markup atau tags, dapat membangun layout dan struktur pada halaman web sehingga dapat ditampilkan dibrowser. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan revisi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997) dan hingga bulan juni 2011 masih dalam pembangunan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

## 2.7 DataBase

Secara umum, *database* atau basis data berarti koleksi data yang saling terkait. Secara praktis, basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusun data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat (*hard disk*) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat (Kadir, 2008).

Pengguna sistem basis data dapat melakukan berbagai operasi antara lain:

- a. Menambahkan *file* baru ke sistem basis data .
- b. Mengosongkan berkas.
- c. Menyisipkan data kesuatu berkas.
- d. Mengambil data yang ada di suatu berkas.
- e. Mengubah data pada suatu berkas.
- f. Menghapus data pada suatu berkas.
- g. Menyajikan suatu informasi yang diambil dari sejumlah berkas.



## 2.8 Mysql

MySQL didefinisikan sebagai sistem manajemen *database*. *Database* merupakan struktur penyimpanan data untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah *database*. Selain itu MySQL dapat dikatakan sebagai basis data terhubung (RDBMS). Server *database* MySQL mempunyai kecepatan akses tinggi, mudah digunakan dan andal. MySQL dikembangkan untuk menangani *database* yang besar secara cepat dan telah sukses digunakan. Fitur utama MySQL (Kustiahningsih dan Anamisa, 2011) adalah:

1. Dapat bekerja dalam berbagai *platform*.
2. Menyediakan mesin penyimpan transaksi dan non transaksi.
3. Mempunyai *library* yang dapat ditempelkan pada aplikasi yang berdiri sendiri sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan pada komputer yang tidak mempunyai jaringan dan mempunyai sistem *password* yang fleksibel dan aman.
4. Dapat menangani basis data dalam skala besar.

## 2.9 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software web server Apache* yang di dalamnya sudah tersedia *database server* MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP. XAMPP merupakan *software* yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di *Linux* dan *Windows*. Keuntungan lainnya adalah menginstal satu kali sudah tersedia *Apache Web Server*, *MySQL Database Server*, *PHP Support* (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa *module* lainnya (Ibrahim, 2008).

## 2.10 JQuery

jQuery adalah Javascript Library atau kumpulan kode/fungsi Javascript siap pakai. Perpustakaan jQuery menyediakan lapisan abstraksi dengan tujuan umum untuk web scripting, dan karena itu berguna dalam hampir setiap situasi scripting. Itu berarti kita tidak bisa menutupi semua kemungkinan penggunaan dan fungsi dalam buku tunggal, karena plugin terus dikembangkan untuk menambah kemampuan baru. Fitur inti, membantu kita dalam menyelesaikan tugas-tugas berikut:

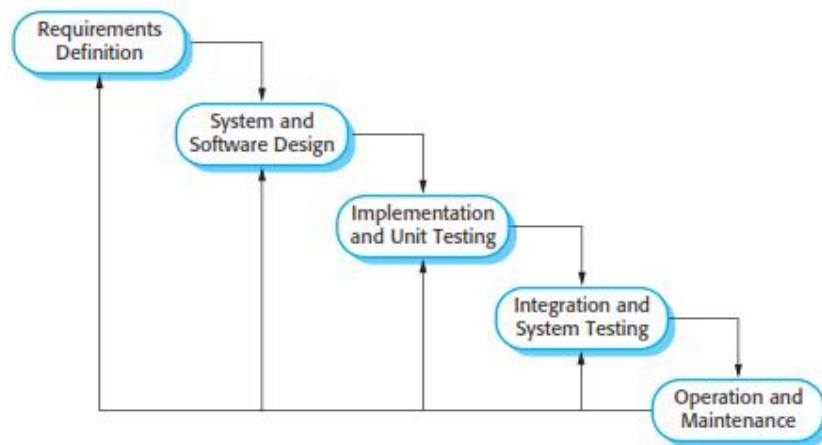
1. Elemen akses dalam dokumen: Tanpa pustaka JavaScript, pengembang web perlu menulis banyak baris kode untuk melintasi Model Objek Dokumen (DOM) dan menemukan bagian tertentu dari struktur dokumen HTML. Dengan jQuery, pengembang memiliki mekanisme pemilih yang kuat dan efisien pada pengembangan mereka, membuatnya mudah untuk mengambil potongan dokumen yang tepat perlu diperiksa atau dimanipulasi.
2. Memodifikasi penampilan halaman web: CSS menawarkan metode yang kuat mempengaruhi cara dokumen dirender, tetapi itu gagal ketika tidak semua browser web mendukung. Dengan jQuery, pengembang bisa menjembatani kesenjangan ini, bergantung pada dukungan standar yang sama di semua browser. Selain itu, jQuery dapat mengubah kelas atau properti gaya individual diterapkan ke sebagian dokumen bahkan setelah halaman dirender.
3. Mengubah isi dokumen: Tidak terbatas pada perubahan tampilan belaka, jQuery dapat memodifikasi isi dokumen itu sendiri dengan beberapa penekanan tombol. Teks dapat diubah, gambar dapat disisipkan atau bertukar, daftar bisa diurutkan ulang, atau seluruh struktur HTML dapat ditulis ulang dan diperpanjang semua dengan Pemrograman Aplikasi tunggal yang mudah digunakan antarmuka (API).
4. Menanggapi interaksi pengguna: Bahkan yang paling rumit dan kuat perilaku tidak berguna jika kita tidak dapat mengontrol kapan itu terjadi. JQuery menawarkan cara yang elegan untuk mencegah berbagai macam acara, seperti pengguna mengklik tautan, tanpa perlu mengacaukan kode HTML itu sendiri. Pada saat yang sama, API penanganan kejadiannya menghapus browser inkonsistensi yang sering mengganggu pengembang web. (Chaffer dan Swedberg, 2013).

### **2.11 Metode *Waterfall***

Model proses *Waterfall* atau *linier sequential model* merupakan model klasik yang bersifat sistematis, yang artinya berurutan atau secara linier dalam membangun *software* (Pressman, 2014). Sebuah Model *Waterfall* memacu tim pengembang untuk

merinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (mengumpulkan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan (Simarmata, 2010).

Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi ini sesuai dengan Metode *Waterfall* disajikan pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Tahapan dalam *Waterfall Model* (Sommerville, 2011).

Tahapan utama dari *Waterfall Model* dicerminkan dalam kegiatan pengembangan dasar sebagai berikut (Sommerville, 2011):

### 1. *Requirement Definition*

*Requirement* adalah tahap untuk mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk dapat menghasilkan desain yang lengkap.

### 2. *System and Software Design*

Proses desain sistem mengalokasikan persyaratan, baik perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Desain perangkat lunak melibatkan identifikasi dan menggambarkan abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

### 3. *Implementation and Unit Testing*

*Implementation and Unit Testing* merupakan tahapan menerjemahkan desain sistem ke dalam kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Sistem yang dibangun kemudian diuji secara unit.

#### 4. *Integration and Sistem Testing*

*Integration and Sistem Testing* merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (sistem *testing*).

#### 5. *Operation and Maintenance*

*Operation and Maintenance* merupakan tahap mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Model ini memungkinkan pemecahan misi pengembangan yang rumit menjadi beberapa langkah logis dengan beberapa langkah yang pada akhirnya akan menjadi produk akhir yang siap pakai. Pada akhirnya, pendekatan ini membuat perangkat lunak yang lebih besar, mudah diatur dan selesai tepat pada waktunya tanpa biaya yang berlebihan (Simarmata, 2010)

### **2.12 Unified Modeling Language (UML)**

Rosa dan Shalahuddin (2016, p.133) mendefinisikan bahwa, Unified Modelling 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. Tujuan Penggunaan UML yaitu untuk memodelkan suatu sistem yang menggunakan konsep berorientasi objek dan menciptakan bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

Menurut Rosa dan Shalahuddin(2016, p.140) tipe-tipe diagram UML adalah sebagai berikut :

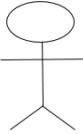



#### **1. Use Case Diagram**

Use case diagram adalah gambar dari beberapa atau seluruh aktor dan use case dengan tujuan yang mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. Use case dia-

gram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dan sistem.

Dalam use case diagram terdapat istilah seperti aktor, use case dan case relationship. Penjelasan simbol use case diagram ditunjukkan pada tabel 2.1.




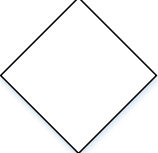
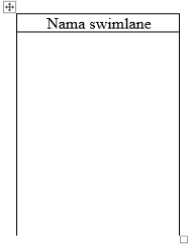
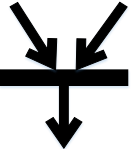
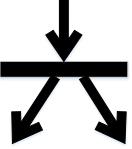
Tabel 2.1. Simbol Use Case Diagram.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan.
	Use case : perangkat tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem.
	Association : adalah relasi antara actor dan use case.
	Generalisasi: untuk memperlihatkan struktur pewaris yang terjadi.

## 2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti use case atau interaksi. Activity Diagram berupa flow chart yang digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja dari sistem. Notasi yang digunakan dalam activity diagram ditunjukkan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Simbol Activity Diagram.

Simbol	Keterangan
	Activity : Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Initial Node : Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	Actifity Final Node : Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
	Decision : Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
	Swimlane : Memisalkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
	Join : Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.
	Fork : Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel

### **3. Sequence Diagram**

Sequence Diagram menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah dan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek juga interaksi antar objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Dalam sequence diagram terdapat 2 simbol yaitu :Actor, untuk menggambarkan pengguna sistem. Lifeline, untuk menggambarkan kelas dan objek.

#### **2.13 Pengujian Black Box Testing**

Pengujian Kotak Hitam (Black Box Testing) menurut Pressman (2010) Black Box Testing atau Pengujian Kotak Hitam atau juga disebut Behavioral Testing, berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak. Artinya, teknik Black-Box Testing memungkinkan untuk mendapatkan set kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Black-Box Testing bukan merupakan alternatif dari pengujian White Box Testing. Sebaliknya, Black-Box Testing adalah pendekatan komplementer yang mungkin untuk mengungkap kelas yang berbeda dari kesalahan daripada metode White Box Testing. Black Box Testing mencoba untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut.

1. Fungsi tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface atau antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja atau perilaku.

## 2.14 Penelitian Terkait

Tabel 2.3 Penelitian Terkait

No.	Nama	Judul	Terbit	Uraian
1.	Yodhi Yuniarthe	Kinerja Sistem Informasi Dengan Metode <i>Unified Modelling Language</i>	STMIK Mitra Lampung, Lampung, Desember 2013	Metode pengembangan berorientasi objek unified modelling language
2.	Rani Susanto, Anna Dara Andriana	Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping Untuk Pengembangan Sistem Informasi	Universitas Komputer Indonesia	Waterfall cocok digunakan untuk perangkat lunak bersifat generik, prototype lebih cocok untuk perangkat lunak customize.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dan dimasukkan di dalam aplikasi yang akan dibuat.

##### **1. Pengamatan (Observasi)**

Dilakukan pengamatan secara langsung terhadap mahasiswa jurusan Teknik Informatika untuk mendapatkan keterangan-keterangan mengenai komunikasi yang terjalin antar mahasiswa.

##### **2. Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, mempelajari, dan menganalisis bahan-bahan berupa buku, jurnal ilmiah yang mendukung serta berhubungan dengan penelitian ini.

##### **3. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara langsung dengan dosen jurusan Teknik Informatika untuk mendapatkan keterangan-keterangan tentang permasalahan yang ada di jurusan tersebut.

#### **3.2 Arsitektur Sistem**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, berikut penjelasannya:

##### **3.2.1 Perangkat Keras (Hardware)**

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Processor Intel(R) Celeron(R) CPU N2840 @2,16 Ghz.
2. Random Access Memory (RAM) 2,00 GB
3. Monitor 15 inch dengan resolusi 1366 x 768 pixel
4. Harddisk 500 GB

## 5. Keyboard

### 3.2.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate
2. Bahasa Pemrograman Dreamweaver Cs5
3. Program Database Xampp.
4. Notepad++

### 3.3 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibuat menggunakan model pengembangan perangkat lunak Waterfall yang dimulai dari tahap perencanaan, analisis, perancangan, implemetasi dan perawatan pada sistem.

#### 3.3.1 Perencanaan

Pada fase perencanaan sistem ini peneliti harus merencanakan tentang *project* apa yang akan dibuat atau dengan kata lain mendefinisikan masalah yang harus dipecahkan. Bagaimana cara membuat sistem pencatatan aktifitas dan membuat media social sebagai sarana komunikasi jurusan.

#### 3.3.2 Analisis

Untuk memperoleh informasi dasar yang dibutuhkan, pengguna dari sistem ini dibagi menjadi 2 :

1. Admin

Orang yang diizinkan mengakses dan mengawasi sistem perangkat lunak sosial media jurusan berbasis web mobile tersebut.

2. User (pengguna)

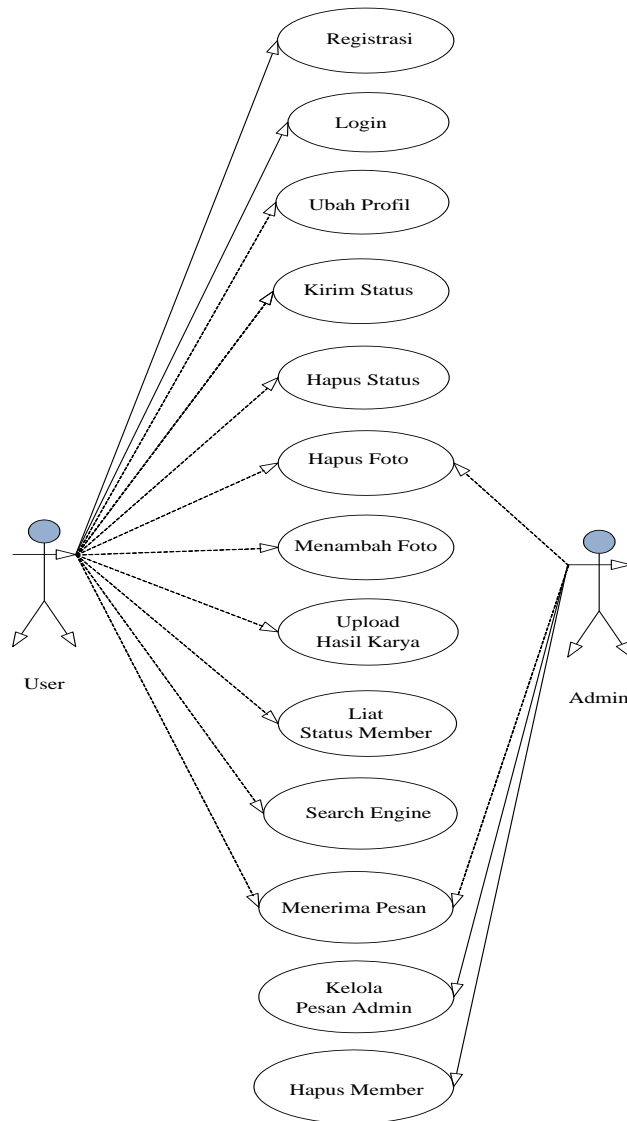
*User* atau pengguna untuk aplikasi ini adalah mahasiswa dan dosen.

### 3.3.3 Perancangan Sistem

Pada fase ini akan dilakukan desain pada sistem sebelum melakukan pengkodean. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

#### 3.3.3.1 Disain UML

##### 1. Rancangan Use Case Diagram Perangkat Lunak Yang Diajukan.



Gambar 3.1. Rancangan Use Case

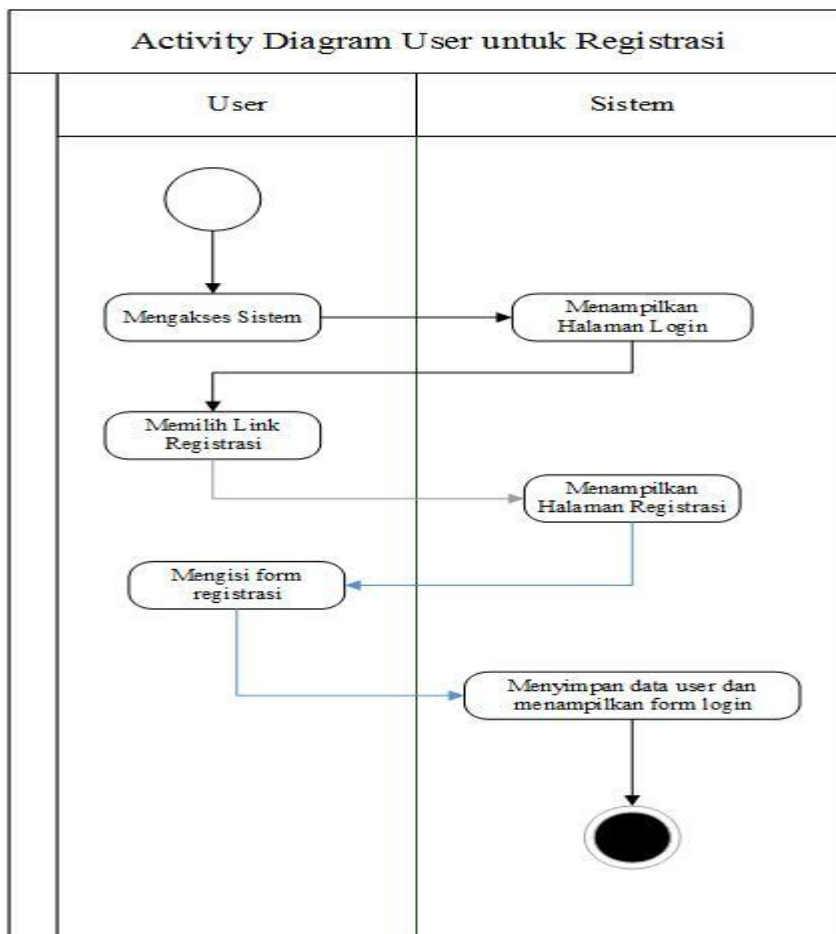
Usecase diagram merupakan suatu aktivitas yang menggambarkan urutan interaksi antar satu atau lebih aktor dan sistem. Usecase yang akan dirancang yaitu usecase diagram untuk pengaksesan melalui computer

## 2. Rancangan Activity Diagram Perangkat Lunak

Activity diagram merupakan alur kerja pada setiap usecase. Activity diagram pada analisa ini mencakup activity diagram setiap usecase.

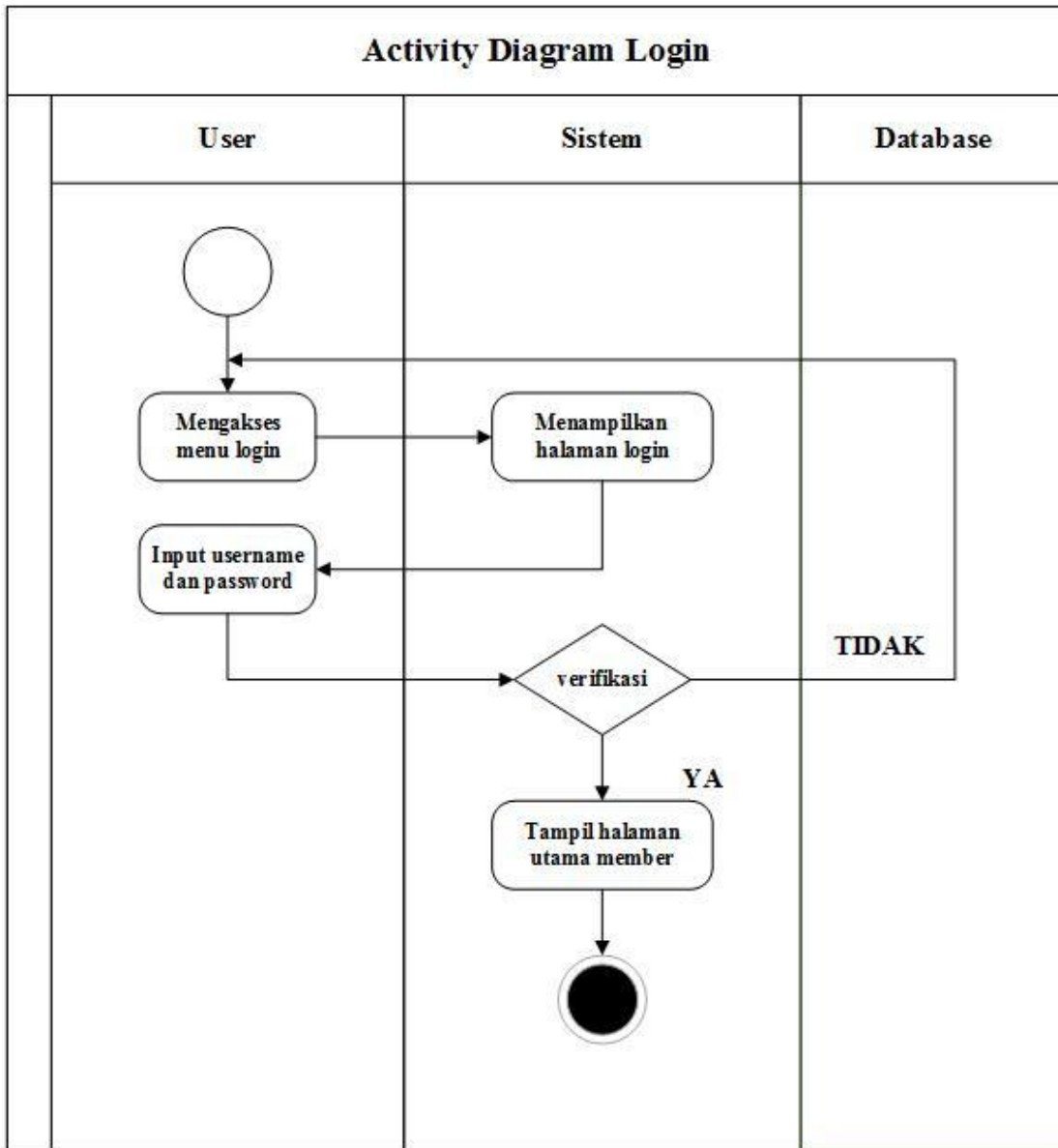
### 1. Activity diagram user untuk registrasi.

Gambar 3.2 dibawah menjelaskan activity menampilkan registrasi untuk mendaftarkan sebagai User baru.



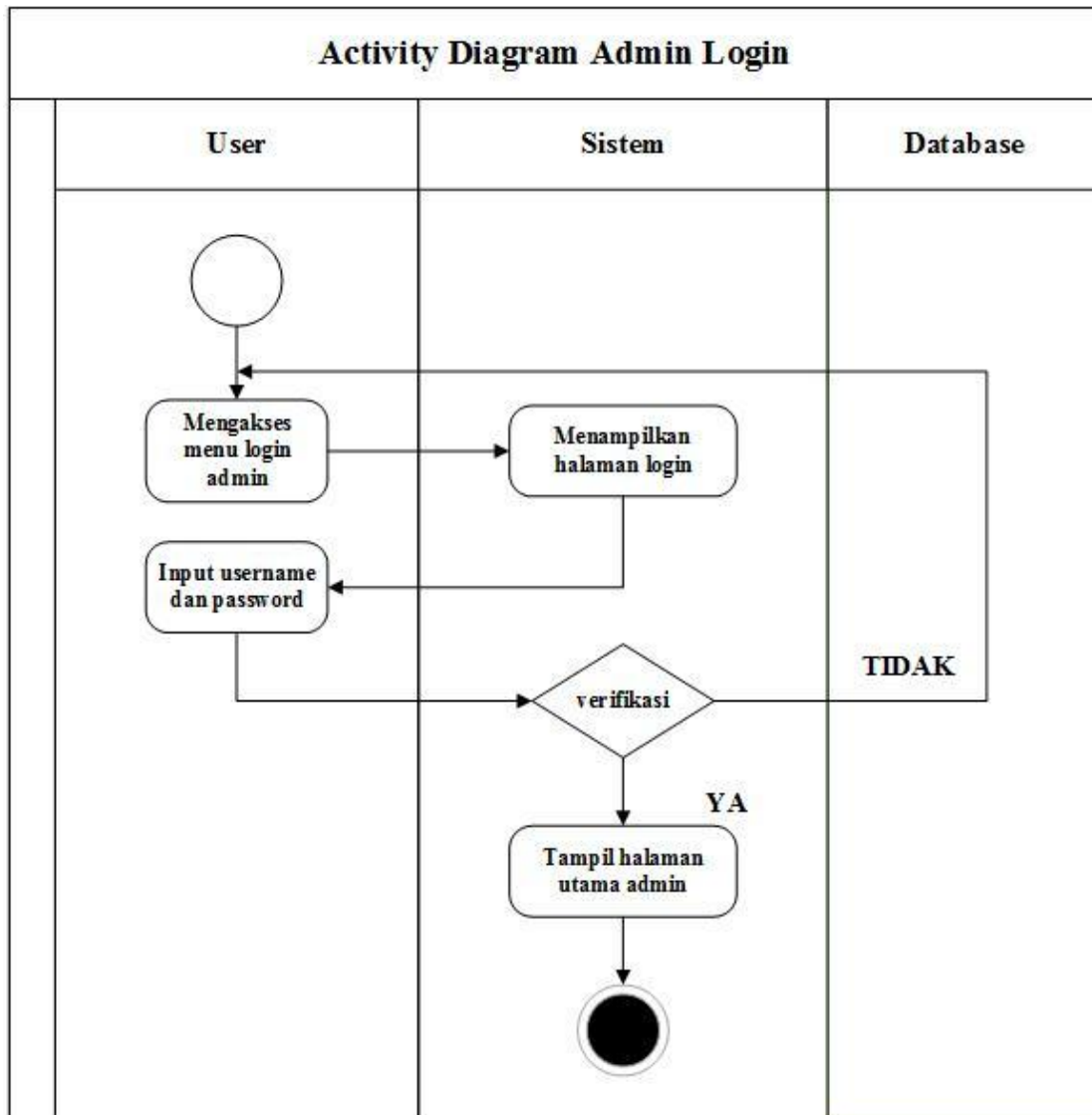
Gambar 3.2 Activity Diagram untuk Register User

2. Activity diagram login user pada perangkat lunak sosial media dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 activity diagram login user

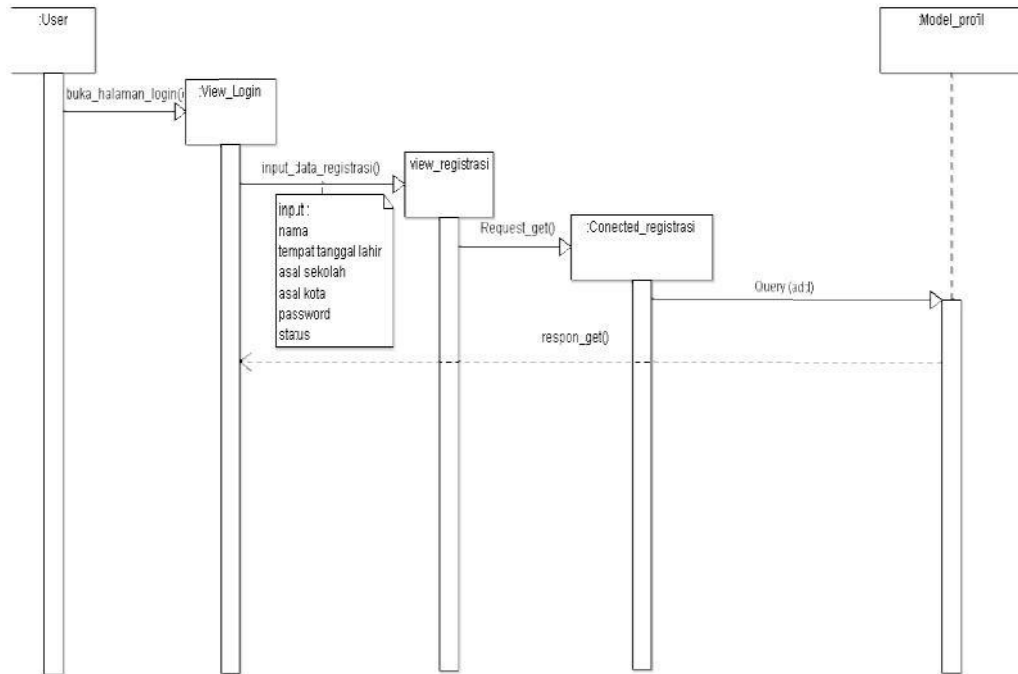
3. Activity diagram login admin pada perangkat lunak sosial media dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Activity diagram login admin

### 3. Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan sekitar sistem (termasuk pengguna, *display* dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. Gambar 3.5 dibawah ini menggambarkan register.



Gambar 3.5 *Sequence Diagram* untuk Register

### 3.3.3.2 Rancangan Database

- a. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : admin  
 Fungsi : Untuk menyimpan data admin  
*Primary key* : Id\_admin

Tabel 3.1 Tabel Admin

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	Int	11	Primary key
2	Username	Varchar	24	
3	Password	Char	256	

- b. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : blocked  
 Fungsi : Untuk menyimpan data user yang di block  
*Primary key* : Id

Tabel 3.2 Tabel blocked

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	Int	11	Primary key
2	Uid	Int	11	
3	By	Int	11	

- c. Nama database : media\_sosial  
 Nama tabel : chat  
 Fungsi : Untuk menyimpan data percakapan dalam pesan  
*Primary key* : Id



Tabel 3.3 Tabel chat

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	Int	11	Primary key
2	From	Int	11	
3	To	Int	11	
4	Message	Text		
5	Read	Int	11	
6	Time	Timestamp		

- d. Nama database : media\_sosial  
 Nama tabel : *comments*  
 Fungsi : Untuk menyimpan data komentar  
 Primary key : Id

Tabel 3.4 Tabel comments

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	Int	11	Primary key
2	Uid	Int	11	
3	Mid	Int	11	
4	Message	Text		
5	Time	Timestamp		

- e. Nama database : media\_sosial  
 Nama tabel : likes  
 Fungsi : untuk menyimpan data kiriman yang disukai  
 Primary key : *id*

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	Int	11	Primary key

Tabel	2	Time	<i>timestamp</i>			3.5
Tabel						likes

- f. Nama database : *media\_sosial*  
 Nama tabel : *message*  
 Fungsi : Untuk menyimpan data pesan  
 Primary key : Id

Tabel 3.6 Tabel pesan

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	<i>Int</i>	12	<i>Primary key</i>
2	Uid	<i>Int</i>	32	
3	Message	<i>Text</i>		
4	Tag	<i>Varchar</i>	256	
5	Type	<i>Varchar</i>	16	
6	Value	<i>Varchar</i>	512	
7	Time	<i>Timestamp</i>		
8	Public	<i>Int</i>	11	
9	Like	<i>Int</i>	11	

- g. Nama database : *media\_sosial*  
 Nama tabel : *notifications*  
 Fungsi : Untuk menyimpan data pemberitahuan  
 Primary key : Id

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>

Tabel	2	Time	<i>timestamp</i>			3.7
Tabel						

*notifications*

- h. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : relation  
 Primary key : Id

Tabel 3.8 Tabel relation

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Leader	<i>Int</i>	11	
3	Subscriber	<i>Int</i>	11	
4	Time	<i>Timestamp</i>		

- i. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : report  
 Primary key : Id

Tabel 3.9 Tabel report

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Post	<i>varchar</i>	11	
3	Parent	<i>Int</i>	11	

4	Type	<i>Int</i>	11	
5	By	<i>Int</i>	11	
6	State	<i>Int</i>	11	

- j. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : settings  
 Primary key : Id

Tabel 3.10 Tabel setting

No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Title	<i>Varchar</i>	64	
2	Theme	<i>Varchar</i>	32	
3	Perpage	<i>Int</i>	11	
4	Censor	<i>Varchar</i>	200	
5	Captcha	<i>Int</i>	11	
6	Intervalm	<i>Int</i>	11	
7	Time	<i>Int</i>	11	
8	Message	<i>Int</i>	11	
9	Size	<i>Int</i>	11	

10	Format	<i>Varchar</i>	256	
11	Mail	<i>Int</i>	11	
12	Sizemsg	<i>Int</i>	11	
13	Formatmsg	<i>Varchar</i>	256	
14	Cperpage	<i>Int</i>	11	
15	Mprivacy	<i>Int</i>	11	
16	Ilimit	<i>Int</i>	11	
17	Notification	<i>Tynyint</i>	4	
18	Chatr	<i>Int</i>	11	
19	Email_comment	<i>Tinyint</i>	4	
20	Email_like	<i>Tinyint</i>	4	
21	Ad	<i>Text</i>		

- k. Nama database : Media\_sosial  
 Nama tabel : user  
 Fungsi : Untuk menyimpan data user  
*Primary key* : Id\_member

Tabel 3. Tabel User

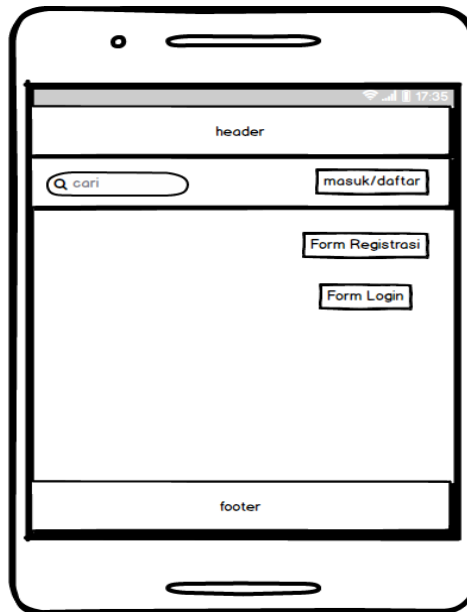
No	Attribute	Type	Length	Ket.
1	Idu	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	Username	<i>Varchar</i>	32	
3	Password	<i>Char</i>	256	
4	Email	<i>varchar</i>	156	
5	First_name	<i>varchar</i>	32	
6	Last_name	<i>varchar</i>	32	
7	Location	<i>Varchar</i>	128	
8	Website	<i>Varchar</i>	128	
9	Bio	<i>varchar</i>	160	
10	Date	<i>Date</i>		
11	Facebook	<i>Varchar</i>	100	
12	Twitter	<i>Varchar</i>	100	
13	Gplus	<i>Varchar</i>	256	
14	Image	<i>varchar</i>	128	
15	Private	<i>Int</i>	11	
16	Salted	<i>Varchar</i>	256	
17	Backgroud	<i>Varchar</i>	256	
18	Cover	<i>Varchar</i>	128	
19	Verified	<i>Int</i>	11	
20	Privacy	<i>Int</i>	11	
21	Gender	<i>tinyint</i>	4	
22	Online	<i>Int</i>	11	
23	Offline	<i>Tinyint</i>	4	
24	Notification	<i>Tinyint</i>	4	
25	Email_comment	<i>Tinyint</i>	4	
26	Email_like	<i>Int</i>	11	
27	Born	<i>date</i>		

### 3.3.3.3 Desain Antar Muka

Desain antar muka yang dibuat bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan sistem yang diajukan, berikut merupakan hasil rancangan yang dibuat:

#### a. Halaman Index

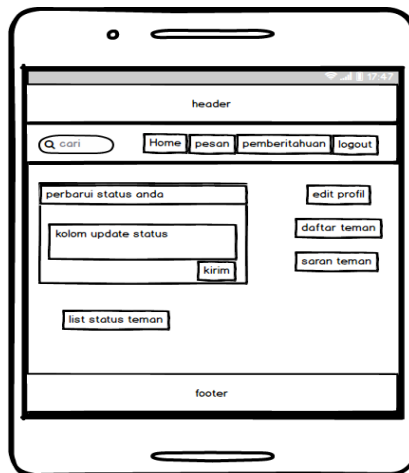
Menu *index* adalah halaman awal program. Pada halaman ini terdapat form registrasi dan *login*. Halaman index di buat dengan desain yang sederhana dimana membuat user mudah menggunakannya. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut:



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Halaman Index

#### b. Halaman utama user

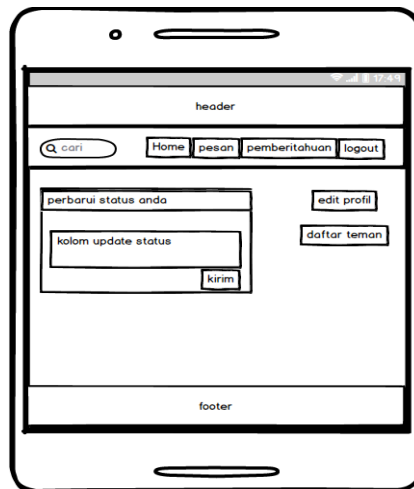
Halaman utama user adalah halaman yang tampil setelah user login. Pada halaman ini terdapat kolom untuk menambahkan status atau tulisan yang kita inginkan, menu untuk mengedit profil user serta menu untuk melihat daftar user lain. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut.



**Gambar 3.7** Rancangan Tampilan halaman user

**c. Halaman menu profil**

Halaman ini akan tampil jika user membuka menu profil. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut:

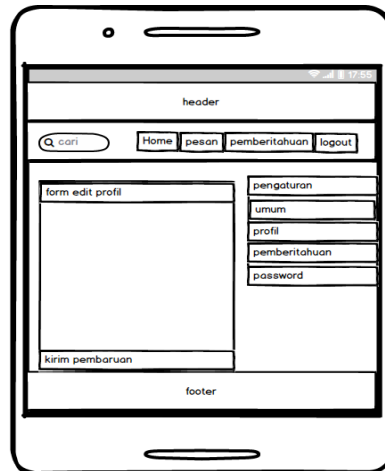


**Gambar 3.8** Rancangan Tampilan menu profil

**d. Halaman Menu Edit Profil**

Halaman ini berisi form edit profil, seperti menambahkan foto profil, foto sampul, nama tampilan serta password. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut.

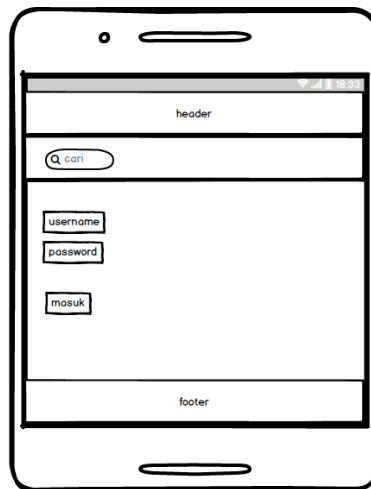




**Gambar 3.9** Rancangan Tampilan edit profil

**e. Halaman login admin**

Halaman login admin adalah halaman yang pertama kali muncul ketika admin mengakses sistem. Halaman ini berisi form login untuk admin. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut.

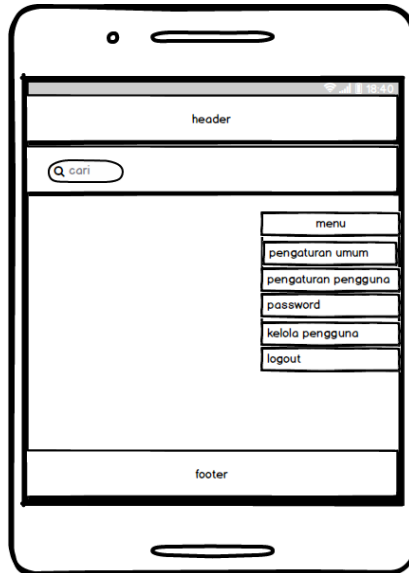


**Gambar 3.10** Rancangan Tampilan login admin

**f. Halaman utama admin**

Halaman utama admin muncul ketika admin berhasil login. Pada halaman ini terdapat menu yang berisi beberapa pengaturan, seperti pengaturan umum, kelola pengguna,

pengaturan pengguna serta password dan logout untuk keluar. Halaman dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut.



**Gambar 3.11** Rancangan Tampilan utama admin

### 3.3.4 Implementation (Implementasi)

Pada fase Implementasi ini mulai dilakukan pengkodean dengan bahasa pemrograman berbasis web mobile yaitu jquery dan PHP. Penelitian ini menggunakan database MySQL serta menggunakan *web server Apache* yaitu XAMPP. Pembuatan *software* digabungkan dalam beberapa modul. Selain itu dalam tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

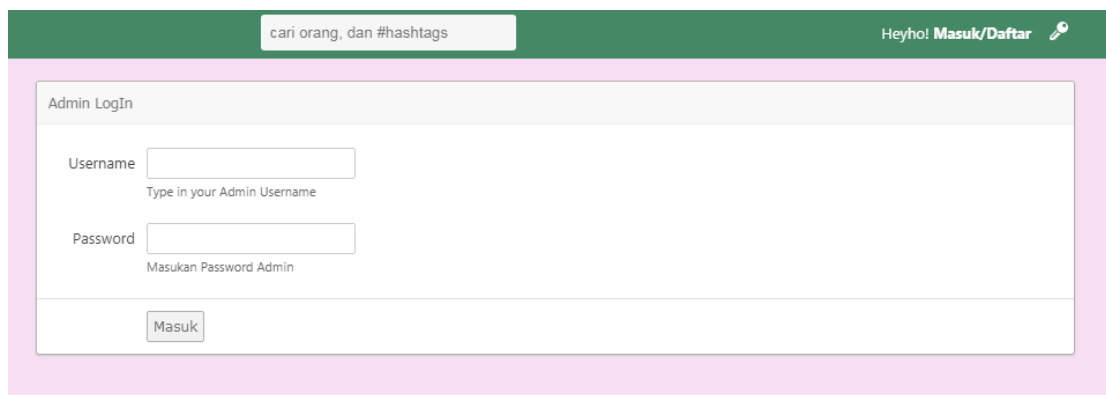
#### 4.1 Hasil Penelitian

Setelah melalui tahap perancangan dan analisis kebutuhan serta melewati tahap pengujian aplikasi secara langsung, maka diperoleh hasil *Perangkat Lunak Sosial Media sebagai Sarana Komunikasi Jurusan berbasis web mobile* yang layak digunakan sebagai media aplikasi yang dapat dibuka segala platform, berikut ini akan dijelaskan mengenai perangkat lunak yang akan digunakan, hasil tampilan aplikasi ini dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan pada perangkat *mobile* dan browser. Tampilan-tampilan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut.

##### 4.1.1 Tampilan halaman admin

###### 4.1.1.1 Tampilan login Admin

Untuk dapat mengakses halaman utama, admin perlu melakukan login dengan memasukkan username dan password terlebih dahulu. Tampilan login untuk admin dapat dilihat pada gambar 4.1

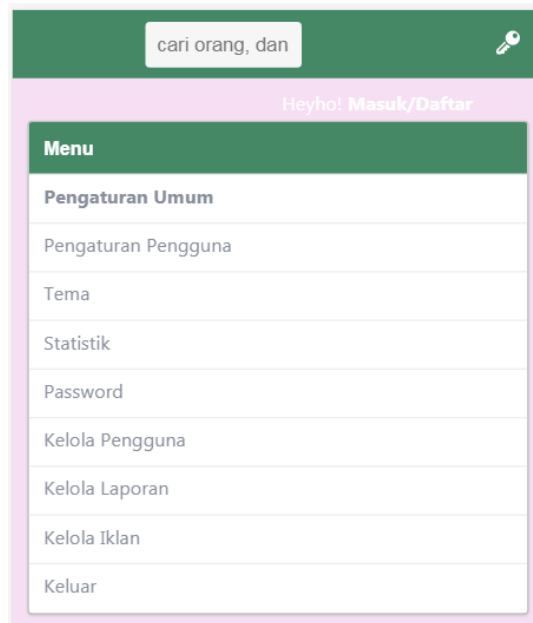


The image shows a screenshot of an admin login page. At the top, there is a green navigation bar with a search bar on the left containing the text "cari orang, dan #hashtags" and a user profile section on the right with the text "Heyho! Masuk/Daftar" and a key icon. Below the navigation bar is a white box with a light purple border. Inside this box, the title "Admin LogIn" is displayed at the top. There are two input fields: "Username" with the placeholder text "Type in your Admin Username" and "Password" with the placeholder text "Masukan Password Admin". A "Masuk" button is positioned below the password field.

Gambar 4.1 Halaman login admin

#### 4.1.1.2 Tampilan home Admin

Admin yang telah berhasil login akan dialihkan pada halaman home admin. Dimana pada halaman tersebut terdapat menu dan pengaturan untuk mengelola sistem yang ada, serta mengelola user. Menu utama admin setelah login dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman home admin

#### 4.1.2 Tampilan halaman User

##### 4.1.2.1 Tampilan Halaman utama

Halaman utama adalah halaman yang muncul pertama kali ketika user mengakses sistem. Pada halaman utama juga terdapat form registrasi dan form login untuk user. Halaman utama user dapat dilihat pada gambar 4.3



Heyho! **Masuk/Daftar** 🔑

**Daftarkan Akun Anda Gratis Selamanya**

Username

Password

Email aktif

Captcha

52253 **DAFTAR SEKARANG**

**Masuk Dengan Akun Anda**

Username

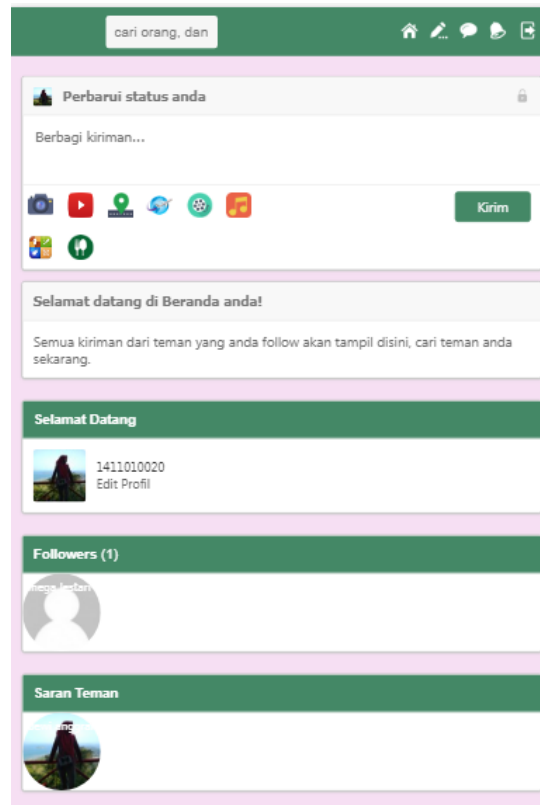
Password

**MASUK** [Lupa password?](#)

Gambar 4.3 Halaman Utama User

#### 4.1.2.2 Tampilan Halaman Home

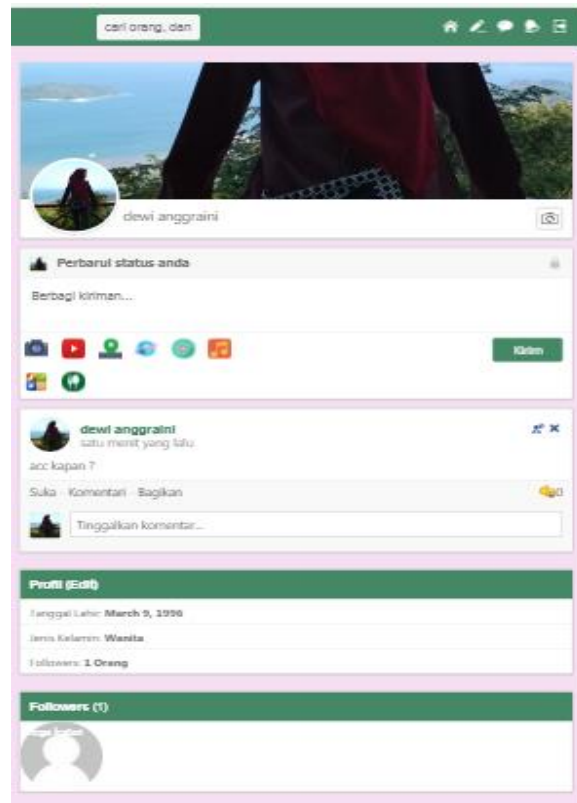
Halaman *home* adalah beranda setelah user berhasil login. Pada halaman ini terdapat menu utama di mana user dapat membuat status serta melihat daftar saran teman yang ada. Menu utama berisi tombol menuju halaman profil, pesan, pemberitahuan, saran teman dan logout.



Gambar 4.4 Halaman Home User

#### 4.1.2.3 Tampilan Halaman Menu

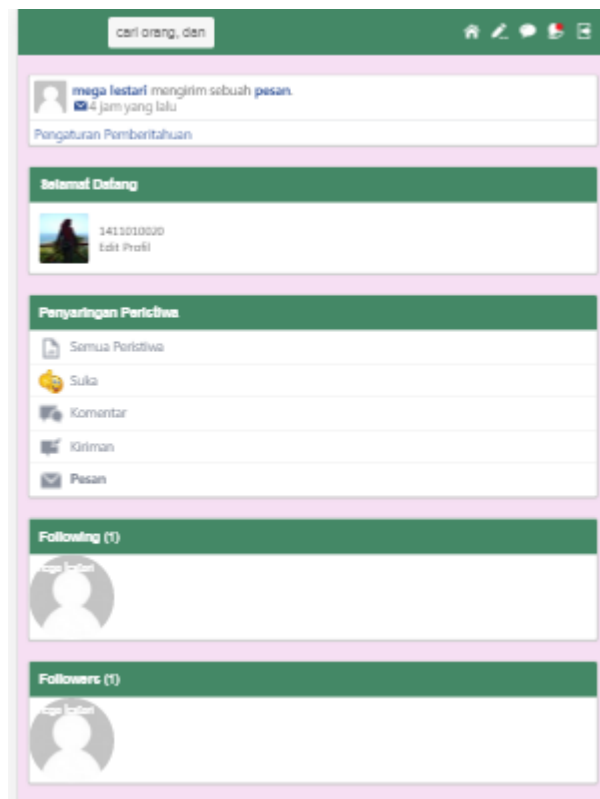
Menu profil adalah menu user untuk mengedit profil, seperti foto profil, foto sampul, serta biodata diri. Halaman menu profil dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 halaman menu profil

#### 4.1.2.4 Tampilan Halaman pesan

Menu pesan adalah menu yang berisi pesan terkirim dan diterima. Pada menu ini user dapat saling bertukar pesan dan kabar. Tampilan menu pesan dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Halaman Menu Pesan

## 4.2 Pengujian Sistem

Pengujian adalah tahap terpenting dalam pembangunan sebuah sistem. Pengujian dilakukan untuk memeriksa program aplikasi secara keseluruhan, mulai dari desain sampai koding aplikasi. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah sistem berjalan dengan baik dan bebas dari kesalahan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox testing* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan memberikan *input* data uji yang kemudian di periksa apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian.



Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem

No	<i>Test case</i>	Hasil Harapan	Hasil keluaran
1	Daftar sekarang	Data akan tersimpan pada <i>database</i>	<i>OK</i>
2	Login masuk/tidak	Muncul pesan gagal	<i>OK</i>
3	<i>Update status</i>	Menampilkan status yang ditulis	<i>OK</i>
4	Komentar status	Menampilkan komentar user lain	<i>OK</i>
5	Pesan	Mengirim dan menerima pesan	<i>OK</i>

### 4.3 Pembahasan

Aplikasi Jejaring Sosial berbasis web mobile dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *jquery*, sedangkan untuk pengolahan *database* menggunakan *MySQL*. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dicapai.

Untuk tahap analisa kebutuhan digunakan untuk menganalisa hardware dan software yang sesuai dengan kebutuhan sehingga diperoleh alternatif terbaik dalam pembangunan aplikasi yang dilanjutkan pada perancangan sistem dengan menentukan aktor dan *use case* yang termasuk dalam perancangan *Use Case Diagram*.

Aplikasi ini mampu berjalan pada web browser Firefox dan beberapa web browser lain dengan versi terbaru.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan analisa, perancangan, implementasi dan evaluasi sistem. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak sosial media berbasis web mobile ini ditujukan untuk mahasiswa teknik informatika.
2. Perancangan tampilan perangkat lunak sosial media berbasis web mobile dipermudah dengan penggunaan freamwork jQuery Mobile karna dengan freamwork jQuery Mobile tampilan akan secara otomatis menyesuaikan layar perangkat bergerak.
3. User yang telah registrasi dan login dapat membagikan informasi yang dimiliki melalui status yang dibuat. Dan juga dapat saling bertukar pesan terhadap sesama pengguna.

#### **5.2 Saran**

1. Perangkat lunak sosial media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur lain yang dibutuhkan oleh para pengguna.
2. Perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana perangkat lunak sosial media dapat dikembangkan dalam bentuk android.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2015). *Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru*. Baru Pekanbaru: Jom FISIP Volume 2 no 2.
- Chaffer, jonathan dan Swedberg karl. 2013. *Learning jQuery*. Birmingham : Packt Publishing Ltd.
- Kustiahningsih, Yeni dan Devie Rosa Anamisa. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasisi Web Menggunakan PHP Dan Mysql*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kadir, abdul. 2008. *Tuntunan praktis: belajar database menggunakan MySQL*. Yogyakarta; Andi.
- Kroski. E. 2008. *On the move with the mobile Web: Libraries and Mobile Technologies*. Library Technology Report
- Mudlofir, ali. 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Presman,R.S.2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Newyork: Mcgraw-Hill.
- Simarta, Janner. 2010. *Rekayasa Web*. Yogyakarta:Andi Offset
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sutanta, Edhy. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*.yogyakarta. Graha Ilmu
- Yasin, Verdi. 2012. *Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek pemodelan, arsitektur dan perancangan (modeling, architecture and design)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.



**SURAT KEPUTUSAN**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**  
**NOMOR : SK.180/DMJ/DFIK/BAAK/III-18**  
**Tentang**  
**Dosen Pembimbing Skripsi**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.  
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Menimbang :** 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.  
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi  
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya  
4. STATUTA IBI Darmajaya  
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi  
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan :**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung

Pada tanggal : 12 Maret 2018

a. **REKTOR IIB Darmajaya,**  
dan **Fakultas Ilmu Komputer**



1. Kabiro, SDM
2. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
3. Yang bersangkutan
4. Arsip



Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya  
 Nomor : SK. 180/DMJ/DFIK/BAAK/III-18  
 Tanggal : 12 Maret 2018  
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi  
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING  
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
15	1411010003	Kevin Moniaga	Penerapan Algoritma Naïve Bayes Classifier Untuk Mengetahui Minat Beli Pelanggan Terhadap Sofa (Studi Kasus di Mebel Kelumer Bayau)	Ketut Artaye, S.Kom, M.T.I
16	1411010001	Frank Wijaya	Implementasi Algoritma Naïve Bayes Dalam Klasifikasi Produk Ban Terlaris Pada Mitra Mekar Mandiri	
17	Thiu Aan Rian Hermawan	1411010098	Perangkat Lunak E-Learning Elemen - Elemen Seni Teater Berbasis Android	Nisar, S.Kom, M.T
18	Desma Fauzi Suseno	1211010032	Rancang Bangun Sistem Diagnosa Penyakit Pada Sapi Menggunakan Metode Case Based Reasoning	Puput Budi Wintoro, S.Kom, M.T.I
19	1411010102	Ilham Bawazier	Peningkatan Vocabulary Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android ( Studi Kasus Sekolah Menengah Pertama Pajajaran)	
20	Ajeng Pramekso Dewi	14110110044	Perancangan Perangkat Lunak Pendeteksi Penyakit Gigi dan Mulut Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Berbasis Android	Rio Kurniawan, M.Cs
21	Muji Rahayu	1411010032	Perangkat Lunak Sosial Media Sebagai Sarana Komunikasi Jurusan Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Jurusan Teknik Informatika)	
22	Edi Susanto	1211010213	Aplikasi Panduan Pengolahan Rotan Sebagai Bahan Untuk Mebelier Berbasis Mobile	Rionaldi Ali, S.Kom, M.T.I
23	Mega Lestari	1411010008	Aplikasi Penentuan Kredit Berjangka On Line Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor pada PT. Colombus Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung	
24	1411010043	Septiani Dwi Lestari	Membangun Aplikasi Untuk Menentukan Ayam Segar atau Tiren Berdasarkan Template dan Segmentasi Warna	Septilia Arfida, S.Kom, M.T.I
25	I Wayan Merta Anggara	1411010057	Rancang Bangun Notifikasi Imunisasi Bagi Balita Berbasis Android	
26	Bayu Pandu Putra Pratama	1411010068	Implementasi Location Based Service Berbasis Android untuk Pencarian Akomodasi Pariwisata Di Pesisir Barat	Tri Wahyuni, S.Kom, M.T.I
27	Rudi Yulianto	1111010196	Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Menu Sehat Untuk Balita Berbasis Multimedia	
28	Ashbilly Satria Gultom	1311010084	Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3D Bendera Negara Asia Tenggara Untuk Anak SD Berbasis Augmented Reality	Tri Wahyuni, S.Kom, M.T.I
29	Bagus Gibran Agung Prayusky	1311010091	Rancang Bangun Aplikasi Syarat Pembuatan Kartu Keluarga Pada Kantor Catatan Sipil Tanggamus Berbasis Android	





Institut Informatika & Bisnis

# DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 <http://darmajaya.ac.id>

## FORMULIR

BUREAU ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

### FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR \*)

NAMA : Muri Rahayu  
 NPM : 1911010032  
 PEMBIMBING I :  
 PEMBIMBING II :  
 JUDUL LAPORAN : Perangkat Lunak Sosial Media sebagai Sarana Komunikasi  
 Jurusan berbasis Web mobile (Studi kasus Jurusan Teknik Informatika)  
 TANGGAL SK : ..... s.d ..... (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Kamis, 15 maret 2018	ACC Judul	f.
2	Rumiat, 13 April 2018	ACC Seminar	f.
3	Selasa, 31 Juli 2018	Revisi Bab I dan II S.Pasi	f.
4	Rumiat, 31 agust 2018	Revisi Bab II pemodelan sistem, Perancangan database, desain antar muka.	f.
5	Selasa, 14 agust 2018	ACC bab 3. Lanjut bab 4.	f.
6	Selasa, 21 agust 2018	Revisi bab 4. Cek Program.	f.
7	Selasa, 28 agust 2018	Revisi tampilan web. (harus webmobile)	f.
8	Rumiat, 31 agust 2018	Revisi Daftar Pustaka.	f.
9	Kabu, 5 Sept 2018	Lengkapi Gertas.	f.
10	Rumiat, 7 Sept 2018	ACC ujian skripsi	f.

\*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, ... 7 - 9 - 2018  
Ketua Jurusan

(Cumi Alchiansyah - S.kom M.Kpm  
NIK. 00980802

Welcome php

```
<?php
```

```
function PageMain() {
```

```
    global $TMPL, $LNG, $CONF, $db, $loggedIn, $settings;
```

```
    if($settings['captcha']) {
```

```
        $TMPL['captcha'] = '<input type="text" name="captcha"
placeholder="Captcha" />
```

```
        <span class="welcome-captcha"><img
src="".$CONF['url'].'/includes/captcha.php" /></span>';
```

```
    }
```

```
    if(isset($_POST['register'])) {
```

```
        // Register usage
```

```
        $reg = new register();
```

```
        $reg->db = $db;
```

```
        $reg->url = $CONF['url'];
```

```
        $reg->username = $_POST['username'];
```

```
        $reg->password = $_POST['password'];
```

```
        $reg->email = $_POST['email'];
```

```
        $reg->captcha = $_POST['captcha'];
```

```
        $reg->captcha_on = $settings['captcha'];
```

```
        $reg->message_privacy = $settings['mprivacy'];
```

```
        $reg->like_notification = $settings['notificationl'];
```

```
        $reg->comment_notification = $settings['notificationc'];
```

```
        $reg->message_notification = $settings['notificationm'];
```

```
        $reg->chat_notification = $settings['notificationd'];
```

```
        $reg->verified = $settings['verified'];
```

```
        $reg->email_like = $settings['email_like'];
```

```

$reg->email_comment = $settings['email_comment'];

$TMPL['registerMsg'] = $reg->process();

if($TMPL['registerMsg'] == 1) {
    if($settings['mail']) {
        sendMail($_POST['email'],
sprintf($LNG['welcome_mail'], $settings['title']), sprintf($LNG['user_created'],
$settings['title'], $_POST['username'], $_POST['password'], $CONF['url'],
$settings['title'], $CONF['email']));
    }
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=feed");
}
}

if(isset($_POST['login'])) {
    // Log-in usage
    $log = new logIn();
    $log->db = $db;
    $log->url = $CONF['url'];
    $log->username = $_POST['username'];
    $log->password = $_POST['password'];
    $log->remember = $_POST['remember'];

    $TMPL['loginMsg'] = notificationBox('transparent', $LNG['error'],
$log->in(), 1);
}

if(isset($_SESSION['username']) && isset($_SESSION['password']) ||
isset($_COOKIE['username']) && isset($_COOKIE['password'])) {

```



```
$verify = $loggedIn->verify();

if($verify['username']) {
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=feed");
}
}

// Start displaying the home-page users

$result = $db->query("SELECT * FROM `users` WHERE `image` !=
'default.png' ORDER BY `idu` DESC LIMIT 10 ");
while($row = $result->fetch_assoc()) {
    $users[] = $row;
}

$TMPL['rows'] = showUsers($users, $CONF['url']);

$TMPL['url'] = $CONF['url'];
$TMPL['title'] = $LNG['welcome'].' - '.$settings['title'];

$TMPL['ad'] = $settings['ad1'];

$skin = new skin('welcome/content');
return $skin->make();
}
?>
```

## Profile

```
<?php
function PageMain() {
    global $TMPL, $LNG, $CONF, $db, $loggedIn, $settings;

    if(isset($_SESSION['username']) && isset($_SESSION['password']) ||
isset($_COOKIE['username']) && isset($_COOKIE['password'])) {
        $verify = $loggedIn->verify();

        if(empty($verify['username'])) {
            // If fake cookies are set, or they are set wrong, delete
everything and redirect to home-page
            $loggedIn->logOut();
            header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
        }

        // If the $_GET user is empty, define default user as current logged in
user, else redirect to home-page
        if($_GET['u'] == "") {
            $_GET['u'] = (!empty($verify['username']) ?
$verify['username'] : header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome"));
        }
        if($verify['username'] == $_GET['u']) {
            $skin = new skin('shared/top'); $top = "";

            // $TMPL['top'] = $feed->getForm();
            $TMPL['theme_url'] = $CONF['theme_url'];
            $TMPL['private_message'] = $verify['privacy'];
            $TMPL['avatar'] = $verify['image'];
```

```

        $TMPL['url'] = $CONF['url'];

        $top = $skin->make();

    }
}

// Start displaying the Feed
$feed = new feed();
$feed->db = $db;
$feed->url = $CONF['url'];
$feed->user = $verify;
$feed->id = $verify['idu'];
$feed->username = $verify['username'];
$feed->per_page = $settings['perpage'];
$feed->time = $settings['time'];
$feed->cursor = $settings['cursor'];
$feed->smiles = $settings['smiles'];
$feed->c_per_page = $settings['cperpage'];
$feed->c_start = 0;
$feed->l_per_post = $settings['lperpost'];

if($verify['username']) {
    $feed->updateStatus($verify['offline']);
}

// If the $_GET user is empty, define default user as current logged in user,
else redirect to home-pag
if($_GET['u'] == "") {

```

```

        $_GET['u'] = (!empty($feed->username) ? $feed->username :
header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome"));
    }

    $feed->profile = $_GET['u'];
    $feed->profile_data = $feed->profileData($_GET['u']);
    $feed->subscriptionsList = $feed->getSubs($feed->profile_data['idu'], 0,
null);
    $feed->subscribersList = $feed->getSubs($feed->profile_data['idu'], 1, null);
    // $feed->image = $verify['image'];

    $TMPL_old = $TMPL; $TMPL = array();
    $skin = new skin('shared/rows'); $rows = "";

    if(empty($_GET['filter'])) {
        $_GET['filter'] = "";
    }
    // Allowed types
    list($timeline, $message) = $feed->getProfile(0, $_GET['filter']);

    if($_GET['r'] == 'subscriptions') {
        if($message !== 1) {
            $stop = ""; // Hide the message form
            $feed->s_per_page = $settings['sperpage'];
            $feed->subsList = $feed->getSubs($feed->profile_data['idu'],
0, 0);
            $TMPL['messages'] = $feed->listSubs(0);
            $x = 1;
        } else {

```

```

        $TMPL['messages'] = $timeline;
    }
} elseif($_GET['r'] == 'subscribers') {
    if($message !== 1) {
        $stop = ""; // Hide the message form
        $feed->s_per_page = $settings['sperpage'];
        $feed->subsList = $feed->getSubs($feed->profile_data['idu'],
1, 0);

        $TMPL['messages'] = $feed->listSubs(1);
        $x = 1;
    } else {
        $TMPL['messages'] = $timeline;
    }
} else {
    $TMPL['messages'] = $timeline;
}

$rows = $skin->make();

$skin = new skin('profile/sidebar'); $sidebar = "";
// If the username doesn't exist
if($message !== 1) {
    $TMPL['about'] = $feed->fetchProfileInfo($feed->profileData($_GET['u']));
    $TMPL['sidebar'] = $feed->sidebarTypes($_GET['filter'], 'profile');
    $TMPL['dates'] = $feed->sidebarDates($_GET['filter'], 'profile');

    $TMPL['places'] = $feed->sidebarPlaces($feed->profile_data['idu']);

```

```
$TMPL['subscriptions'] = $feed->sidebarSubs(0, $subscriptions, 0);
$TMPL['subscribers'] = $feed->sidebarSubs(1, $subscribers, 0);
$TMPL['ad'] = generateAd($settings['ad4']);
} else {
    $skin = new skin('profile/sidebar'); $sidebar = "";
    $TMPL['ad'] = generateAd($settings['ad4']);
}
$sidebar = $skin->make();

$TMPL = $TMPL_old; unset($TMPL_old);
$TMPL['top'] = $top;
$TMPL['rows'] = $rows;
$TMPL['sidebar'] = $sidebar;
$TMPL['cover'] = $feed->fetchProfile($feed->profile_data);

if(isset($_GET['logout']) == 1) {
    $loggedIn->logout();
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
}

$TMPL['url'] = $CONF['url'];
$TMPL['title'] = $LNG['title_profile'].' - '.$_GET['u'].' - '.$settings['title'];

if($x) {
    $skin = new skin('shared/timeline_x');
} else {
    $skin = new skin('shared/timeline');
}
```

```
        return $skin->make();
    }
?>
Post
<?php
function PageMain() {
    global $TMPL, $LNG, $CONF, $db, $loggedIn, $settings;

    if(isset($_SESSION['username']) && isset($_SESSION['password']) ||
isset($_COOKIE['username']) && isset($_COOKIE['password'])) {
        $verify = $loggedIn->verify();
    }

    // Start displaying the Feed
    $feed = new feed();
    $feed->db = $db;
    $feed->url = $CONF['url'];
    $feed->user = $verify;
    $feed->id = $verify['idu'];
    $feed->username = $verify['username'];
    $feed->per_page = $settings['perpage'];
    $feed->time = $settings['time'];
    $feed-> censor = $settings['censor'];
    $feed->smiles = $settings['smiles'];
    $feed->c_per_page = 99999; // Show n of comments
    $feed->c_start = 0;
    $feed->l_per_post = $settings['lperpost'];
    if(isset($_SESSION['usernameAdmin']) &&
isset($_SESSION['passwordAdmin'])) {
```

```

    $loggedInAdmin = new loggedInAdmin();
    $loggedInAdmin->db = $db;
    $loggedInAdmin->url = $CONF['url'];
    $loggedInAdmin->username = $_SESSION['usernameAdmin'];
    $loggedInAdmin->password = $_SESSION['passwordAdmin'];
    $loggedIn = $loggedInAdmin->verify();

    if($loggedIn['username']) {
        // Set admin level
        $feed->is_admin = 1;
    }
}

$TMPL_old = $TMPL; $TMPL = array();
$skin = new skin('post/rows'); $rows = "";

if(empty($_GET['filter'])) {
    $_GET['filter'] = "";
}

// If the message id is not set, or it doesn't consist from digits
if(!isset($_GET['m']) || !ctype_digit($_GET['m'])) {
    header("Location: ".$CONF['url']);
}

$message = $feed->getMessage($_GET['m']);
$TMPL['messages'] = $message[0];

// If the output is empty redirect to home-page

```



```
if(empty($TMPL['messages'])) {
    header("Location: ".$CONF['url']);
}
$rows = $skin->make();

$skin = new skin('post/sidebar'); $sidebar = "";

$TMPL['ad'] = generateAd($settings['ad5']);

$sidebar = $skin->make();

$TMPL = $TMPL_old; unset($TMPL_old);
$TMPL['rows'] = $rows;
$TMPL['sidebar'] = $sidebar;

if(isset($_GET['logout']) == 1) {
    $loggedIn->logout();
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
}

$TMPL['url'] = $CONF['url'];
$TMPL['title'] = $LNG['title_post'].' - '.$settings['title'];

$skin = new skin('shared/timeline_x');
return $skin->make();
}
?>
```

Notification

```
<?php
```

```
function PageMain() {
```

```
    global $TMPL, $LNG, $CONF, $db, $loggedIn, $settings;
```

```
    if(isset($_SESSION['username']) && isset($_SESSION['password']) ||  
isset($_COOKIE['username']) && isset($_COOKIE['password'])) {
```

```
        $verify = $loggedIn->verify();
```

```
        if(empty($verify['username'])) {
```

```
            // If fake cookies are set, or they are set wrong, delete  
everything and redirect to home-page
```

```
            $loggedIn->logOut();
```

```
            header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
```

```
        } else {
```

```
            // Start displaying the Feed
```

```
            $feed = new feed();
```

```
            $feed->db = $db;
```

```
            $feed->url = $CONF['url'];
```

```
            $feed->username = $verify['username'];
```

```
            $feed->id = $verify['idu'];
```

```
            $feed->per_page = $settings['perpage'];
```

```
            $feed->time = $settings['time'];
```

```
            $feed->cursor = $settings['cursor'];
```

```

$feed->c_per_page = $settings['cperpage'];
$feed->c_start = 0;
$feed->subscriptionsList = $feed->getSubs($verify['idu'], 0);
$feed->subscribersList = $feed->getSubs($verify['idu'], 1);
// $feed->image = $verify['image'];
$TMPL['uid'] = $verify['idu'];

$TMPL_old = $TMPL; $TMPL = array();
$skin = new skin('shared/rows'); $rows = "";

if(empty($_GET['filter'])) {
    $_GET['filter'] = "";
}
// Allowed types
if($_GET['filter'] == 'likes') {
    $x = $feed-
>checkNewNotifications($settings['nperpage'], 2, 1, null, null, null);
} elseif($_GET['filter'] == 'comments') {
    $x = $feed-
>checkNewNotifications($settings['nperpage'], 2, null, 1, null, null);
} elseif($_GET['filter'] == 'messages') {
    $x = $feed-
>checkNewNotifications($settings['nperpage'], 2, null, null, 1, null);
} elseif($_GET['filter'] == 'chats') {
    $x = $feed-
>checkNewNotifications($settings['nperpage'], 2, null, null, null, 1);
} else {
    $x = $feed-
>checkNewNotifications($settings['nperpage'], 2, 1, 1, 1, 1);
}

```

```
        $TMPL['messages'] = '<div class="message-container"><div
class="message-content" id="notifications-page"><div style="margin-top:-
1px;">'. $x. '</div></div></div>';
```

```
        $rows = $skin->make();
```

```
        $skin = new skin('feed/sidebar'); $sidebar = "";
```

```
        $TMPL['editprofile'] = $feed-
>fetchProfileWidget($verify['username'], $verify['name'], $verify['image']);
```

```
        $TMPL['sidebar'] = $feed-
>sidebarNotifications($_GET['filter'], 'feed');
```

```
        $TMPL['subscriptions'] = $feed->sidebarSubs(0, 0);
```

```
        $TMPL['subscribers'] = $feed->sidebarSubs(1, 0);
```

```
        $TMPL['ad3'] = generateAd($settings['ad3']);
```

```
        $sidebar = $skin->make();
```

```
        $TMPL = $TMPL_old; unset($TMPL_old);
```

```
        $TMPL['rows'] = $rows;
```

```
        $TMPL['sidebar'] = $sidebar;
```

```
    }
```

```
} else {
```

```
    // If the session or cookies are not set, redirect to home-page
```

```
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
```

```
}
```

```
if(isset($_GET['logout']) == 1) {
```

```
    $loggedIn->logout();
```

```
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
```

```
}

$TMPL['url'] = $CONF['url'];
$TMPL['title'] = $LNG['title_notifications'] . ' - ' . $settings['title'];

$skin = new skin('shared/timeline');
return $skin->make();
}
?>
```

Setting

<?php

```
function PageMain() {
    global $TMPL, $LNG, $CONF, $db, $loggedIn, $settings;

    if(isset($_SESSION['username']) && isset($_SESSION['password']) ||
isset($_COOKIE['username']) && isset($_COOKIE['password'])) {
        $verify = $loggedIn->verify();

        if($verify['username']) {

            $TMPL_old = $TMPL; $TMPL = array();
            $TMPL['url'] = $CONF['url'];
            if($_GET['b'] == 'security') {
                $skin = new skin('settings/security'); $page = "";

                // Create the class instance
                $updateUserSettings = new updateUserSettings();
                $updateUserSettings->db = $db;
```

```

$updateUserSettings->id = $verify['idu'];

if(!empty($_POST)) {
    // Unset the verified value if exist, by unsetting
it here and not in the class, I'm allowing the Admin to change this value
    unset($_POST['verified']);
    $TMPL['message'] = $updateUserSettings-
>query_array('users', $_POST);
}

$userSettings = $updateUserSettings->getSettings();

$page .= $skin->make();
} elseif($_GET['b'] == 'avatar') {
    $skin = new skin('settings/avatar'); $page = "";

    // Create the class instance
    $updateUserSettings = new updateUserSettings();
    $updateUserSettings->db = $db;
    $updateUserSettings->id = $verify['idu'];
    $TMPL['image'] = '';
    $TMPL['cover'] = '';

    $maxsize = $settings['size'];

    if(isset($_FILES['avatarselect']['name'])) {
        foreach ($_FILES['avatarselect']['error'] as $key
=> $error) {

```

```

                                $ext =
pathinfo($_FILES['avatarselect']['name'][$key], PATHINFO_EXTENSION);
                                $size = $_FILES['avatarselect']['size'][$key];
                                $extArray = explode(',', $settings['format']);

                                // Get the image size
                                list($width, $height) =
getimagesize($_FILES['avatarselect']['tmp_name'][0]);
                                $ratio = ($width / $height);

                                if (in_array(strtolower($ext), $extArray)
&& $size < $maxsize && $size > 0 && !empty($width) && !empty($height)) {
                                    $rand = mt_rand();
                                    $tmp_name =
$_FILES['avatarselect']['tmp_name'][$key];
                                    $name =
pathinfo($_FILES['avatarselect']['name'][$key], PATHINFO_FILENAME);
                                    $fullname =
$_FILES['avatarselect']['name'][$key];
                                    $size =
$_FILES['avatarselect']['size'][$key];
                                    $type =
pathinfo($_FILES['avatarselect']['name'][$key], PATHINFO_EXTENSION);
                                    $finalName =
mt_rand().'.'.mt_rand().'.'.mt_rand().'.'. $db->real_escape_string($ext);

                                // Move the file into the uploaded
folder
                                move_uploaded_file($tmp_name, 'uploads/avatars/'.$finalName);

                                // Send the image name in array
format to the function

```

```

$finalName);
                                $image = array('image' =>
                                $updateUserSettings-
>query_array('users', $image);

                                header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=s");
                                }
elseif($_FILES['avatarselect']['name'][$key] == "") {
                                //Daca nu este selectata nici o
fila.
                                header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=nf");
                                } elseif($size > $maxsize || $size == 0) {
                                //Daca fila are dimensiunea mai
mare decat dimensiunea admisa, sau egala cu 0.
                                header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=fs");
                                } else {
                                //Daca formatul filei nu este un
format admis.
                                header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=wf");
                                }
                                }
                                }

                                if(isset($_FILES['coverselect']['name'])) {
                                foreach ($_FILES['coverselect']['error'] as $key
=> $error) {
                                $ext =
pathinfo($_FILES['coverselect']['name'][$key], PATHINFO_EXTENSION);
                                $size = $_FILES['coverselect']['size'][$key];

```



```

        $extArray = explode(',', $settings['format']);

        // Get the image size
        list($width, $height) =
getimagesize($_FILES['coverselect']['tmp_name'][0]);
        $ratio = ($width / $height);

        if (in_array(strtolower($ext), $extArray)
&& $size < $maxsize && $size > 0 && !empty($width) && !empty($height)) {
            $rand = mt_rand();
            $tmp_name =
$_FILES['coverselect']['tmp_name'][$key];

            $name =
pathinfo($_FILES['coverselect']['name'][$key], PATHINFO_FILENAME);
            $fullname =
$_FILES['coverselect']['name'][$key];

            $size =
$_FILES['coverselect']['size'][$key];

            $type =
pathinfo($_FILES['coverselect']['name'][$key], PATHINFO_EXTENSION);
            $finalName =
mt_rand().'_' . mt_rand().'_' . mt_rand().'.' . $db->real_escape_string($ext);

            // Move the file into the uploaded
folder

            move_uploaded_file($tmp_name, 'uploads/covers/' . $finalName);

            // Send the image name in array
format to the function

            $image = array('cover' =>
$finalName);

            $updateUserSettings-
>query_array('users', $image);

```

```

header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=s");
    }
elseif($_FILES['coverselect']['name'][$key] == "") {
    //Daca nu este selectata nici o
    fila.
        header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=nf");
    } elseif($size > $maxsize || $size == 0) {
    //Daca fila are dimensiunea mai
    mare decat dimensiunea admisa, sau egala cu 0.
        header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=fs");
    } else {
    //Daca formatul filei nu este un
    format admis.
        header("Location:
".$CONF['url']."/index.php?a=settings&b=avatar&m=wf");
    }
    }
}

if($_GET['m'] == 's') {
    $TMPL['message'] = notificationBox('success',
    $LNG['image_saved'], $LNG['profile_picture_saved']);
    } elseif($_GET['m'] == 'nf') {
    $TMPL['message'] = notificationBox('error',
    $LNG['error'], $LNG['no_file']);
    } elseif($_GET['m'] == 'fs') {
    $TMPL['message'] = notificationBox('error',
    $LNG['error'], sprintf($LNG['file_exceeded'], round($maxsize / 1048576, 2)));
}

```

```

        } elseif($_GET['m'] == 'wf') {
            $TMPL['message'] = notificationBox('error',
$LNNG['error'], sprintf($LNNG['file_format'], $settings['format']));
        } elseif($_GET['m'] == 'de') {
            $TMPL['message'] = notificationBox('success',
$LNNG['image_removed'], $LNNG['profile_picture_removed']);
        }
        $page .= $skin->make();
    } elseif($_GET['b'] == 'notifications') {
        $skin = new skin('settings/notifications'); $page = "";

        // Create the class instance
        $updateUserSettings = new updateUserSettings();
        $updateUserSettings->db = $db;
        $updateUserSettings->id = $verify['idu'];

        if(!empty($_POST)) {
            // Unset the verified value if exist, by unsetting
it here and not in the class, I'm allowing the Admin to change this value
            unset($_POST['verified']);
            $TMPL['message'] = $updateUserSettings-
>query_array('users', array_map("strip_tags_array", $_POST));
        }

        $userSettings = $updateUserSettings->getSettings();

        if($userSettings['notification1'] == '0') {
            $TMPL['loff'] = 'selected="selected"';
        } else {
            $TMPL['lon'] = 'selected="selected"';
        }
    }
}

```

```
}
```

```
if($userSettings['notificationc'] == '0') {  
    $TMPL['coff'] = 'selected="selected";  
} else {  
    $TMPL['con'] = 'selected="selected";  
}
```

```
if($userSettings['notificationm'] == '0') {  
    $TMPL['moff'] = 'selected="selected";  
} else {  
    $TMPL['mon'] = 'selected="selected";  
}
```

```
if($userSettings['notificationd'] == '0') {  
    $TMPL['doff'] = 'selected="selected";  
} else {  
    $TMPL['don'] = 'selected="selected";  
}
```

```
if($userSettings['email_comment'] == '0') {  
    $TMPL['ecoff'] = 'selected="selected";  
} else {  
    $TMPL['econ'] = 'selected="selected";  
}
```

```
if($userSettings['email_like'] == '0') {  
    $TMPL['eloff'] = 'selected="selected";
```

```

    } else {
        $TMPL['elon'] = 'selected="selected"';
    }

    $page .= $skin->make();
} else {
    $skin = new skin('settings/general'); $page = "";

    // Create the class instance
    $updateUserSettings = new updateUserSettings();
    $updateUserSettings->db = $db;
    $updateUserSettings->id = $verify['idu'];

    if(!empty($_POST)) {
        // Unset the verified value if exist, by unsetting
        it here and not in the class, I'm allowing the Admin to change this value
        unset($_POST['verified']);

        $TMPL['message'] = $updateUserSettings->query_array('users', array_map("strip_tags_array", $_POST));
    }

    $userSettings = $updateUserSettings->getSettings();

    $date = explode('-', $userSettings['born']);

    $TMPL['years'] = generateDateForm(0, $date[0]);
    $TMPL['months'] = generateDateForm(1, $date[1]);
    $TMPL['days'] = generateDateForm(2, $date[2]);

```

```

    $TMPL['currentFirstName'] =
    $userSettings['first_name']; $TMPL['currentLastName'] = $userSettings['last_name'];
    $TMPL['currentEmail'] = $userSettings['email']; $TMPL['currentLocation'] =
    $userSettings['location']; $TMPL['currentWebsite'] = $userSettings['website'];
    $TMPL['currentBio'] = $userSettings['bio']; $TMPL['currentFacebook'] =
    $userSettings['facebook']; $TMPL['currentTwitter'] = $userSettings['twitter'];
    $TMPL['currentGplus'] = $userSettings['gplus'];

    if($userSettings['private'] == '1') {
        $TMPL['on'] = 'selected="selected"';
    } elseif($userSettings['private'] == '2') {
        $TMPL['semi'] = 'selected="selected"';
    } else {
        $TMPL['off'] = 'selected="selected"';
    }

    if($userSettings['privacy'] == '0') {
        $TMPL['pon'] = 'selected="selected"';
    } else {
        $TMPL['poff'] = 'selected="selected"';
    }

    if($userSettings['offline'] == '1') {
        $TMPL['con'] = 'selected="selected"';
    } else {
        $TMPL['coff'] = 'selected="selected"';
    }

    if($userSettings['gender'] == '0') {
        $TMPL['ngender'] = 'selected="selected"';
    } elseif($userSettings['gender'] == '1') {
        $TMPL['mgender'] = 'selected="selected"';
    }

```

```

        } else {
            $TMPL['fgender'] = 'selected="selected"';
        }

        $page .= $skin->make();
    }

    $TMPL = $TMPL_old; unset($TMPL_old);
    $TMPL['settings'] = $page;

    } else {
        // If fake cookies are set, or they are set wrong, delete
        everything and redirect to home-page
        $loggedIn->logOut();
        header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
    }
} else {
    // If the session or cookies are not set, redirect to home-page
    header("Location: ".$CONF['url']."/index.php?a=welcome");
}

// Bold the current link
if(isset($_GET['b'])) {
    $LNG["user_menu_{"$_GET['b']}"] =
'<strong>'.$LNG["user_menu_{"$_GET['b']}"].'</strong>';
    $TMPL['welcome'] =
'<strong>'.$LNG["user_ttl_{"$_GET['b']}"].'</strong>';
} else {

```

```
        $LNG["user_menu_general"] =
'<strong>'.$LNG["user_menu_general"].'</strong>';
        $TMPL['welcome'] = '<strong>'.$LNG["user_ttl_general"].'</strong>';
    }

    $TMPL['user_menu'] = '
    <a
href="'.$CONF['url'].'/index.php?a=settings">'.$LNG['user_menu_general'].'</a>
    <a
href="'.$CONF['url'].'/index.php?a=settings&b=avatar">'.$LNG['user_menu_avatar'].
'</a>
    <a
href="'.$CONF['url'].'/index.php?a=settings&b=notifications">'.$LNG['user_menu_n
otifications'].'</a>
    <a
href="'.$CONF['url'].'/index.php?a=settings&b=security">'.$LNG['user_menu_securi
ty'].'</a>';

    $TMPL['image'] = '';

    $TMPL['title'] = $LNG['title_settings'].' - '.$settings['title'];

    $skin = new skin('settings/content');
    return $skin->make();
}
?>
```