

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian <i>Implementasi</i>	6
2.2 Pengertian Steganografi	6
2.2.1 Manfaat <i>Steganografi</i>	8
2.2.2 Tipe <i>Steganografi</i>	9
2.2.3 Istilah-Istilah dalam <i>Steganografi</i>	11
2.2.4 Sejarah <i>Steganografi</i>	12

2.2.5	Kriteria <i>Steganografi</i>	13
2.2.6	Persyaratan dalam <i>Steganografi</i>	15
2.2.7	Teknik <i>Steganografi</i>	16
2.3	Metode <i>Least Significant Bit</i>	17
2.4	Multimedia	19
2.5	Audio <i>File</i>	20
2.5.1	Media Audio	20
2.5.2	Audio <i>Steganografi</i>	21
2.5.3	Musik	22
2.5.4	<i>MP3 (Moving Picture Experts Group)</i>	23
2.5.4.1	Struktur Header Frame <i>MP3</i>	26
2.5.4.2	Encode dan Decode <i>Mp3</i>	27
2.6	Internet	28
2.7	Java	29
2.7.1	Sejarah Java	29
2.7.2	Teknologi Java.....	31
2.7.2.1	<i>J2EE (Java 2 Enterprise Edition)</i>	31
2.7.2.2	<i>J2SE (Java 2 Standard Edition)</i>	32
2.7.2.3	<i>J2ME (Java 2 Micro Edition)</i>	36
2.7.2.4	<i>GUI (Graphical User Interface)</i>	37
2.7.2.5	<i>NetBeans 7.1</i>	38
2.7.2.6	<i>NetBeans IDE</i>	39
2.7.2.7	<i>Platform NetBeans</i>	40
2.7.2.8	<i>Komponen NetBeans 7.1</i>	40
2.8	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	41
2.9	Model UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	42
2.10	Diagram Alur (<i>Flowchart</i>).....	44
2.11	<i>Extreme Programming (XP)</i>	48
2.12	Analisis SWOT	50

BAB III GAMBARAN UMUM	52
3.1 Kerangka Pemikiran	52
3.2 Langkah Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi	55
3.2.1 Proses Pengiriman data yang berjalan	55
3.2.2 Analisis Masalah	56
3.2.3 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	59
 BAB IV PERANCANGAN DAN <i>IMPLEMENTASI</i>	 60
4.1 Perancangan aplikasi	60
4.1.1 <i>Use case Diagram</i>	62
4.2 Metode Perancangan Aplikasi	63
4.2.1 <i>Flowchart</i> Proses Login	63
4.2.2 <i>Flowchart</i> Proses Menu Utama	64
4.2.3 <i>Flowchart</i> proses sisipkan pesan	65
4.2.4 <i>Flowchart</i> proses tampilkan pesan	66
4.2.5 <i>Flowchart</i> proses sisipkan pesan (<i>via audio</i>)	67
4.2.6 <i>Flowchart</i> proses tampilkan pesan (<i>via audio</i>)	68
4.2.7 <i>Flowchart</i> proses steganografi file 1	69
4.2.8 <i>Flowchart</i> proses steganografi file 2	70
4.2.9 <i>Flowchart</i> proses about program	71
4.2.10 <i>Flowchart</i> proses about me	72
4.3 <i>Implementasi</i> Program	73
4.3.1 <i>Implementasi</i> tampilan layar form login	73
4.3.2 <i>Implementasi</i> tampilan layar menu utama	75
4.3.3 <i>Implementasi</i> tampilan layar form sisipkan pesan	75
4.3.4 <i>Implementasi</i> tampilan layar form tampilkan pesan	78
4.3.5 <i>Implementasi</i> tampilan layar sisipkan (<i>via audio</i>)	80
4.3.6 <i>Implementasi</i> tampilan layar tampilkan (<i>via audio</i>)	84
4.3.7 <i>Implementasi</i> tampilan layar steganografi file 1	85

4.3.8	<i>Implementasi</i> tampilan layar steganografi file 2.....	86
4.3.9	<i>Implementasi</i> tampilan layar form about program.....	87
4.3.10	<i>Implementasi</i> tampilan layar form about me	88
4.4	Perancangan pengujian	88
4.4.1	Pelaksanaan Pengujian	89
4.5	Efektifitas Penyisipan	92
4.6	Evaluasi program	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		