

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b>	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG</b>	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>KATA PENGANTAR</b>	vii
<b>DAFTAR ISI</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL</b>	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN</b>	
2.1 Teori Dasar	6
2.1.1 Java	6
2.1.2 Hyper Text Markup Language (HTML)	7
2.1.3 Java Script	8
2.1.4 RTMP (Real Time Messaging Protocol)	8
2.1.5 RPC (Remote Procedure Calls)	10
2.1.6 AMF(Action Message Format)	11
2.1.7 Screen Share	12
2.1.8 Remote Access	12

2.2 Kerangka Berpikir	12
2.3 Methodologi perencanaan atau pengembangan SI	16
2.3.1 The Planning Game	17
2.3.2 Small Releases	17
2.3.3 Metaphor	17
2.3.4 Simple Design	18
2.3.5 Refactoring	18
2.3.6 Testing	19
2.3.7 Pair Programming	19
2.3.8 Collective Ownership	20
2.3.9 Coding standards	20
2.3.10 Continous Integration	21
2.3.11 40-hours Week	21
2.3.12 On-Site Customer	21

### **BAB 3 GAMBARAN UMUM RESPONDEN**

3.1 Gambaran Umum Perusahaan	22
3.1.1 Sejarah dan perkembangan	22
3.1.2 Struktur Organisasi	22
3.2 Proses Bisnis	25
3.2.1 Proses rapat	25
3.2.2 Proses diskusi	28
3.3 Analisis Masalah	30

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Pembahasan dan Analisa Kebutuhan	33
4.2 Rencana Solusi Pemecahan	35
4.2.1 Rancangan Proses Rapat	35
4.2.2 Rancangan Proses Diskusi	36

4.3 Rancangan Desain Prototype	41
4.4 Rancangan Release tahap pertama	42
4.5 Rancangan Release tahap kedua	44
4.6 Rancangan Release Final	47
4.7 Tampilan Hasil Akhir	49
<b>BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	55
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	57