

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang Bangun.....	6
------------------------------------	---

2.2 Pengertian Sistem	6
2.3 Kualitas Informasi	6
2.4 Karakteristik Informasi	7
2.5 Definisi Forum	9
2.5.1 Tipe-tipe Forum	9
2.5.2 Istilah-istilah Forum <i>Internet</i>	10
2.5.3 Tipe-tipe Anggota Forum	13
2.6 Forum <i>Internet</i>	15
2.7 <i>Internet</i>	16
2.8 Pengertian Forum Diskusi	17
2.9 Manfaat Forum Diskusi <i>Online</i>	18
2.10 Organisasi Sosial / Nirlaba	19
2.11 Tahapan Membangun Komunitas	19
2.12 Definisi Kucing	21
2.13 <i>Web</i>	22
2.14 Perangkat Lunak Pendukung	22
2.15 HTML.....	22
2.16 PHP.....	23
2.16.1 Sejarah PHP.....	23
2.17 MySQL	23
2.18 XAMPP.....	24

2.19 UML	24
2.19.1 Macam-macam UML	25
2.20 Konsep Dasar Analisa Sistem.....	30
2.20.1 Definisi Analisa Sistem	30
2.20.2 Fungsi Analisa Sistem	31
2.21 Konsep Dasar <i>Database</i>	31
2.21.1 Definisi <i>Database</i>	31
2.21.2 Jenis <i>Database</i> Yang Digunakan.....	32
2.22 <i>Domain</i>	34
2.23 <i>Hosting</i>	36
2.24 Struktur Navigasi <i>Website</i>	37
2.25 <i>Interface</i>	39
2.26 <i>Storyboard</i>	40
2.27 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	40
2.27.1 Analisis PIECES	41
2.28 Pengembangan Perangkat Lunak	42
2.28.1 Metode <i>Extreme Programming</i> (XP).....	43
2.29 Definisi <i>Multimedia</i>	44
2.29.1 Penggunaan dan Manfaat <i>Multimedia</i>	44
2.30 Adobe Photoshop.....	46

2.31 Penelitian Sebelumnya	46
BAB III ANALISIS MASALAH	
3.1 Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.....	49
3.2 Perencanaan	51
3.2.1 Analisis PIECES	51
3.2.2 Analisis Perangkat Keras	54
3.2.3 Analisis Perangkat Lunak	55
3.2.4 Tahapan Membangun Komunitas Maya	55
3.2.5 Tahapan Pembuatan <i>Website</i>	57
BAB IV	
4.1 Usulan Prosedur Yang Baru	51
4.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	60
4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	62
4.1.3 <i>Class Diagram</i>	69
4.1.4 <i>Deployment Diagram</i>	70
4.1.5 Tabel <i>Database</i>	71
4.1.6 <i>Sequence Diagram</i>	79
4.2 Storyboard Yang Diusulkan	84
4.3 Struktur Navigasi <i>Website</i>	92
4.4 Coding (Pengkodean).....	93
4.5 Uji Coba Sistem (<i>Testing</i>).....	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	97
LAMPIRAN.....	98