

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	4
2.2.1 CentOS	5
2.2.2 Web Development	5

2.2.3 NodeJs.....	5
2.2.4 WebSocket.....	8
2.2.5 Socket.io.....	8
2.2.6 Heroku	9
2.2.7 Web Browser.....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	10
3.1 Analisis Sistem	
3.1.1 Analisis Proses Bisnis	12
3.1.2 Analisis kebutuhan IPO.....	12
3.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	12
3.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras	13
3.2 Perancangan Sistem.....	14
3.2.1 Pemodelan	14
1. Diagram alir(flowchart)	14
2. Flowchart secara keseluruhan.....	14
3. Arsitektur komunikasi	15
4. Rancangan tampilan	16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	18
4.1 Implementasi Sistem.....	19
4.1.1 Proses pengiriman berkas statis.....	20
4.1.2 Proses penanganan obrolan pada server.....	20
4.1.3 Penamaan guest.....	20
4.1.4 Join Room	20

4.1.5 Fungsi untuk merubah nama.....	21
4.1.6 Broadcast Pesan	22
4.1.7 Perubahan Room.....	23
4.1.8 Menangani klien yang keluar dari aplikasi.....	25
4.1.9 Proses penanganan obrolan pada sisi klien.....	25
4.1.10 Instansiasi object Chat.....	26
4.1.11 Fungsi untuk mengirim pesan.....	26
4.1.12 Fungsi Pindah Room.....	27
4.1.13 Fungsi untuk memproses <i>command</i>	27
4.1.14 Fungsi Chat_ui.js.....	28
4.2 Pengujian Sistem.....	28
4.2.1 Pengujian secara lokal	29
4.2.2 Pengujian Fungsional	30
4.2.2.1 Pengujian melakukan obrolan.....	30
4.2.2.2 Pengujian pindah Room.....	31
4.2.2.3 Pengujian command /nick.....	31
4.2.3 Pengujian secara live.....	32
4.2.4 Pengujian dengan smartphone.....	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran	36
	36
DAFTAR PUSTAKA	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Program.....	15
Gambar 3.2 Flowchart Sistem.....	17
Gambar 3.3 Arsitektur komunikasi	18
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan.....	19
Gambar 4.1 Menjalankan nodejs secara lokal.....	30
Gambar 4.2 Tampilan utama.....	31
Gambar 4.3 Mencoba Obrolan	31
Gambar 4.4 Berpindah Room	32
Gambar 4.5 Pengujian command /nick.....	33
Gambar 4.6 Heroku Create	34
Gambar 4.7 Rename Aplikasi.....	34
Gambar 4.8 Pengujian SmartPhone.....	35