

**APLIKASI PORTAL SERIAL KOMIK JEPANG BERBASIS
WEB**

TUGAS AKHIR

Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk mendapatkan Gelar
Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika

Disusun oleh:

RIVANA MONICA ANGKOUW

10013048



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO**

2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rivana Monica Angkouw
NIM : 10013048
Tempat/Tanggal Lahir : Manado, 29 Agustus 1992
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Karya Ilmiah/Tugas Akhir/Laporan KP dan atau Aplikasi/ Program berjudul APLIKASI PORTAL SERIAL KOMIK JEPANG BERBASIS WEB yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang ditetapkan oleh Fakultas, berupa pembatalan Karya Ilmiah/Tugas Akhir/Kerja Praktek dan hasilnya.

Manado, 27 Agustus 2014
Yang Menyatakan,

RIVANA MONICA ANGKOUW

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. Ir. Rinaldi Munir, MT

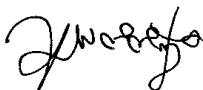
Dosen Pembimbing II



Thomas Suwanto, S.Kom., MMm

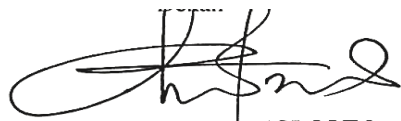
Mengetahui,

Ketua Program Studi



Angreine Kewo, S.T., MSc

Dekan Fakultas Teknik



Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed



**UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO – INDONESIA**

Nama : Rivana Monica Angkouw
NIM : 10013048
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Portal Serial Komik Jepang Berbasis *Web*
Pembimbing I : Dr. Ir. Rinaldi Munir, MT
Pembimbing II : Thomas Suwanto, S.Kom., Mmm

Manado, 27 Agustus 2014,
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Ir. Rinaldi Munir, MT

Thomas Suwanto, SKom., MMm

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Teknik

Angreine Kewo, S.T., M.Sc

Debby Paseru, ST., MMSI., M.Ed

ABSTRACT

In search of complete information to the readers of comics, especially Japanese comic series, sometimes get a portal associated with gmail contacts each of which can be a member and lagnsung obtain updated information on the portal., So that the reader does not get information about the comics comics they enjoy doing it quickly.

Application portal web-based Japanese comic series in today's highly diperlukan for many people who love to read Japanese comic series and is also equipped with a display with a mobile and accessible to all types of mobile phones that use through a browser.

The methodology used in this research that the RUP (Rational Unified Process), Kakas using UML (Unified Modeling Language) for modeling the interaction interfaces and systems. Programming using the programming language PHP (Hypertext Preprocessor) and JQuery.

In this methodology, there are stages to the research that is Inception, Elaboration, Construction and Transition. In the end that made the implementation phase (testing), has been tested and can be used to help users (readers) comics portal to get information quickly.

ABSTRAK

Dalam mencari informasi yang lengkap untuk para pembaca komik khususnya komik serial Jepang, kadang mendapatkan portal yang berhubungan dengan kontak gmail masing-masing yang dapat member dan langsung mendapatkan informasi ter-update pada portal tersebut., sehingga para pembaca komik tidak mendapatkan informasi tentang komik yang mereka gemari dengan cepat.

Aplikasi portal serial komik Jepang berbasis *web* pada jaman sekarang ini sangat diperlukan bagi banyak orang yang gemar membaca komik serial Jepang dan juga dengan dilengkapi dengan tampilan *mobile* dan di akses dengan semua jenis handphone yang penggunaan melalui *browser*.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu RUP (*Rational Unified Process*), dengan menggunakan kakas UML (*Unified Modelling Language*) untuk pemodelan interaksi antarmuka dan sistem. Pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *JQuery*.

Dalam metodologi ini terdapat tahapan-tahapan untuk penelitian yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction* dan *Transition*. Pada akhirnya yaitu dilakukan tahap implementasi (pengujian), telah diuji dan dapat digunakan untuk membantu pengguna (pembaca) portal mendapatkan informasi komik dengan cepat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kasih-Nya, maka Tugas Akhir yang dilaksanakan 27 Agustus 2014 dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pastor Revi Tanod, SS, SE, MA selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Ibu Debby Paseru, ST, MMSI selaku Dekan Fakultas Teknik
3. Ibu Anggreine Kewo, S.T, MSc selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Alvin Limando, BCs, MSc selaku pembimbing akademik.
5. Dr. Ir. Rinaldi Munir, MT selaku dosen pembimbing I, terima kasih atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan.
6. Thomas Suwanto, S.Kom., MMm selaku dosen pembimbing II terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan bagi penulis.
7. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis.
8. Kepada Papa Rohani dan Mama Rohani yang selalu mendoakan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
9. Kepada Michael Aldrian Tindage yang selalu membantu, menemani memberikan dukungan dan doa.
10. Kepada ka Dinan dan ebe yang selalu memberikan saran dan membantu.
11. Teman-teman angkatan 2010, seperti Jacqueline, Cheryl, Brammy, Mark, Titi dan lain-lain, yang telah membantu dan memberikan saran dalam pembuatan aplikasi dan laporan.
12. Teman-teman kos, Gaby, Manda, Linda, Cece, yang telah banyak membantu dan selalu memberikan semangat.

Penulis sadar bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih belum sempurna, oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari semua pihak.

Manado 27 , Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	2
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	2
1.5.1 Sistematika Penulisan	3
1.5.2 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Komik	6
2.2 Jenis-jenis Komik	6
2.3 Aplikasi	7
2.4 Aplikasi Web	8
2.4.1 Portal web	8
2.5 JQuery Mobile	9
2.6 Basis Data	10
2.6.1 Php	10
2.7 Metodologi Pengembangan	11

2.7.1	Metodologi yang digunakan.....	11
2.7.2	Kelebihan dan kelemahan RUP.....	12
2.7.3	Tahapan- tahapan Metodologi.....	12
2.7.4	Kakas yang Digunakan.....	14

BAB III ANALISIS

3.1	Analisis Sistem.....	16
3.2.	Analisis Permasalahan dan solusi	17
3.2.1	Permasalahan	17
3.3	Analisa perangkat lunak.....	17
3.3.1	Spesifikasi pengguna aplikasi.....	17
3.3.2	Pemeriksaan persyaratan proyek.....	18
3.3.1	Pemeriksaan Persyaratan Proyek.....	18
3.3.1.1	Persyaratan Fungsional.....	18
3.3.2.2	Persyaratan Non-Fungsional.....	18
3.3.2.3	Persyaratan Pengembang.....	21
3.3.2	Estimasi Manfaat dan Function Point.....	22
3.3.2.1	Function Point.....	23
3.3.3.2	Mengilustrasikan Model <i>Use Case</i>	24
3.3.3.3	Mendokumentasikan <i>Use Case Course of Events</i>	22
3.3.4.2	Estimasi Manfaat	25
3.3.4.3	Perkiraan Jadwal.....	25
3.3.4.4	Daftar Resiko	26

BAB IV PERANCANGAN

4.1.	<i>Elaboration</i>	28
4.1.1.	<i>Use Case Diagram</i>	28
4.1.2	Mendokumentasikan <i>Use Case Course Of Events</i>	29
4.1.3.	<i>Class Diagram</i> 4.1.4 <i>Activity Diagram</i>	36
4.1.5	<i>Sequence Diagram</i>	38
4.2.1	<i>Storyboard</i>	39

4.2.1.1.	<i>Storyboard User</i>	39
4.2.1.2.	<i>Storyboard Admin</i>	43

BAB V IMPLEMENTASI

5.1.	<i>Transition</i>	48
5.1.1.	Desain Sistem.....	48
5.1.2.	Lingkungan Implementasi	48
5.1.3.	Implementasi <i>Hardware, Software, Database, Interface dan Coding</i>	49
5.1.3.1.	Implementasi Database.....	49
	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Minimum.....	50
5.1.3.2.	Implementasi Antar Muka dan <i>Coding</i>	50
5.1.3.3.	<i>User Manual</i>	62

BAB VI PENGUJIAN

6.1.	Tujuan Pengujian Sistem	69
6.1.	Kriteria Pengujian Sistem	69
6.2.	Melakukan Pengujian Sistem	70
6.2.1.	Pengujian Fitur	72

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1	Kesimpulan.....	75
7.2	Saran.....	75
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar Target Pengguna	17
Tabel 3.2	Total <i>Unadjusted Function Point</i>	19
Tabel 3.3	Total <i>Processing Complexity</i> (TPC)	20
Tabel 3.4	Daftar Target Pengguna	21
Tabel 3.5	<i>Use Case #1: Melakukan Login</i>	22
Tabel 3.6	<i>Use Case #2: Melakukan Baca Komik</i>	23
Tabel 3.7	<i>Use Case #3: Melakukan Mengakses Forum</i>	24
Tabel 3.8	Perkiraan Jadwal Kerja.....	26
Tabel 3.9	Daftar Resiko.....	26
Tabel 4.1	<i>Use Case #1: Melakukan Login</i>	29
Tabel 4.2	<i>Use Case #2: Melakukan Registrasi</i>	29
Tabel 4.3	<i>Use Case #3: Membaca Komik</i>	30
Tabel 4.4	<i>Use Case #4: Mengolah Data</i>	31
Tabel 4.5	<i>Use Case #5: Mengakses Forum</i>	32
Tabel 5.1	Daftar Perangkat Keras	50
Tabel 5.2	Daftar Perangkat Lunak	50
Tabel 5.3	<i>Script</i> Tambah Komik	53
Tabel 5.4	<i>Script</i> Forum.....	57
Tabel 5.5	<i>Script</i> Baca Komik	64
Tabel 6.1	Daftar Tujuan Pengujian Sistem	76
Tabel 6.2	Daftar Kriteria Pengujian Sistem	76
Tabel 6.3	Pengujian Sistem <i>Admin</i>	77
Tabel 6.4	Pengujian Sistem Pengguna	78
Tabel 6.5	Pengujian <i>Browser</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Use Case</i> yang Sedang Berjalan.....	22
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i>	29
Gambar 4.2	<i>Class Diagram</i>	33
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Membaca Komik.....	34
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Mengolah Data.....	35
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Mengakses Forum.....	36
Gambar 4.6	<i>Sequence Diagram</i> Baca Komik	37
Gambar 4.7	<i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data.....	38
Gambar 4.8	<i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data <i>Admin</i>	38
Gambar 4.9	<i>Storyboard Login</i>	39
Gambar 4.10	<i>Storyboard</i> Registrasi	40
Gambar 4.11	<i>Storyboard</i> Beranda.....	40
Gambar 4.12	<i>Storyboard</i> Komik	41
Gambar 4.13	<i>Storyboard</i> Daftar Komik.....	41
Gambar 4.14	<i>Storyboard</i> Baca Komik	42
Gambar 4.15	<i>Storyboard</i> Forum	42
Gambar 4.16	<i>Storyboard</i> Tambah Komik.....	43
Gambar 4.17	<i>Storyboard</i> Data Komik	44
Gambar 4.18	<i>Storyboard</i> Tambah <i>Chapter</i>	45
Gambar 4.19	<i>Storyboard</i> Data <i>Chapter</i>	45
Gambar 4.20	<i>Storyboard</i> Tambah Halaman.....	46
Gambar 4.21	<i>Storyboard</i> Data Halaman	47
Gambar 4.22	<i>Storyboard Admin</i>	47
Gambar 5.1	Peta Navigasi Sistem Pengguna	49
Gambar 5.2	Daftar Tabel Basis Data.....	51
Gambar 5.3	Daftar Tabel <i>Admin</i>	51
Gambar 5.4	Daftar Tabel Forum	51
Gambar 5.5	Daftar Tabel <i>Member</i>	51
Gambar 5.6	Daftar Tabel Komik.....	51
Gambar 5.7	Daftar Tabel <i>Chapter</i>	51
Gambar 5.8	Daftar Tabel Halaman	51
Gambar 5.9	Antarmuka Tambah Komik.....	52
Gambar 5.10	Antarmuka Forum	57
Gambar 5.11	Antarmuka Baca Komik	63
Gambar 5.12	Tampilan <i>Network Connection</i>	68
Gambar 5.13	Tampilan <i>Network Connection Properties</i>	69
Gambar 5.14	Tampilan <i>Network Configuration</i>	69
Gambar 5.15	Tampilan Nama WIFI <i>Hotspot</i> yang Aktif.....	70
Gambar 5.16	Tampilan Tampilan IP Address <i>Handphone</i>	70
Gambar 5.17	<i>Login</i>	71
Gambar 5.18	Registrasi	71
Gambar 5.19	Beranda.....	72
Gambar 5.20	Daftar Komik.....	73
Gambar 5.21	Baca Komik	74

Gambar 5.22 Forum75