



ABSTRAK

Pada saat ini *website* merupakan salah satu cara untuk mencari teman dan bermain *game online* maupun *offline*. Dilihat dari pesatnya penggunaan *internet* untuk keperluan - keperluan mencari data, mencari bahan - bahan untuk kepentingan mereka masing - masing, tentunya dengan melakukan akses terhadap suatu *website* maka suatu *website* pun mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga *website - website* dapat mudah digunakan dan interaktif. Oleh karena itu penulis ingin membuat suatu *website* yang dapat menampung semua *game* yang telah dibuat oleh *member* dari *website* tersebut dan dapat dimainkan oleh *user* lainnya, tentunya sesama *member* memiliki hubungan / keterkaitan satu sama lainnya. Di dalam *website* ini pula, member dapat mencari teman baru dan teman lama yang tidak pernah dijumpai, proses pencarian ini didukung dengan adanya implementasi Algoritma Ant yang dirancang untuk mencari beberapa faktor kesamaan yang ada dalam setiap informasi member. Website yang berjudul BlackList ini adalah suatu web yang berjenis *social-networking website*. Website ini dikembangkan menggunakan *FLEX, AJAX, PHP dan berbasis Web 2.0*. Penelitian ini dimulai dari penganalisaan dan pemodelan, perancangan, hingga implementasi hingga menjadi sebuah *website*.

Kata Kunci : *website, game, internet, interaktif, Algoritma Ant, social-networking website*



ABSTRACT

Website is using internet to get many things, from a lot of information or data, and many more. Searching friends or playing game can be access from a website. From the data of using the internet, many people surfing the internet because it easy to use and a lot of interactive things. Because of that, writer want to make a website that user can upload or playing a game through the website, even searching some friends. Blacklist is one of the social-networking type, that provide one way to searching new friends and old friends, this automate searching is based on user information with implementation of ant algorithm. This website provide user playing the game that has been upload by another member. This website is made using AJAX framework, FLEX, PHP and basis web 2.0. This research starts from analyzing and modeling, design, and implementation until become a website.

Keyword : website, game, internet, iinteractive, Algortima Ant, social-networking type



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTEK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR PROGRAM	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Sistematika Pembahasan.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1. AJAX.....	5
2.1.1. Kelebihan dan Kekurangan AJAX.....	5
2.1.2. Batasan web berbasis AJAX.....	7
2.1.3. Teknologi Pendukung.....	7
2.2. JenisAJAX FrameWork yangdigunakan.....	9



2.2.1. Mootools.....	9
2.3. XMLHttpRequest.....	9
2.4. DOM dan Transfer Data dalam XML.....	10
2.4.1. Properties objek DOM.....	10
2.4.2. Method elemen DOM.....	11
2.5. JavaScript.....	11
2.5.1. Event di JavaScript.....	12
2.5.2. Tip memprogram JavaScript.....	13
2.6. PHP.....	13
2.7. MySQL.....	14
2.8. Web 2.0.....	14
2.8.1. Definisi Web 2.0.....	14
2.8.2. Karakteristik Web 2.0.....	15
2.8.3. Level Web 2.0.....	16
2.8.4. Teknologi pada Web 2.0.....	16
2.8.5. Prinsip Web 2.0.....	18
2.9. Adobe Flex	19
2.9.1. RIA	19
2.9.2. AIR	19
2.10. Komponen Website.....	20
2.10.1. Web Server.....	20
2.10.2. Bahasa Pemrograman Server-Side.....	20
2.10.3. Bahasa Pemrograman Client-Side.....	21



2.10.4. Web Browser.....	21
2.11. Teknologi penunjang yang digunakan.....	21
2.11.1 Macromedia Flash.....	21
2.12. Algoritma yang digunakan	21
2.12.1. Algoritma Ant	21
2.12.2. Penerapan Algoritma Ant pada Blacklist	23
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN.....	25
3.1. Arsitektur Apikasi.....	25
3.1.1. Uses Case.....	25
3.1.2. Activity Diagram.....	26
3.1.3. ERD (Entity-Relationship Diagram).....	36
3.2. Web Map dan Layout.....	36
3.3. Perancangan User Interface.....	39
3.3.1 Login Page.....	39
3.3.2 Menu.....	41
3.3.3 Home Page.....	43
3.3.4 Profile Page.....	45
3.3.5 Edit Profile Page.....	49
3.3.6 Friends Page.....	53
3.3.7 Add Friends Page.....	54
3.3.8 Messages Page.....	55
3.3.9 Blacklist Page.....	60
3.3.10 Play Game Page.....	62



3.3.11 ScreenShot Game Page.....	63
3.3.12 People You May Known Page	64
3.3.13 Reunion Page	65
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	67
4.1. Penjelasan Fitur	67
4.1.1. Vla.Cal.v2	67
4.1.2. SlideShow	67
4.1.3. tabAccordion	68
4.1.4. MultiBox.js	69
4.1.5. Settings	69
4.1.6. People You May Known	70
4.1.7. Reunion	71
4.2. Screen Shot	71
4.2.1 Index Page	72
4.2.2 Validate Page	72
4.2.3 Home Page	73
4.2.4 Profile Page	73
4.2.5 Edit Profile Page	74
4.2.6 Friends Page	76
4.2.7 Add Friends Page	77
4.2.8 Inbox Messages Page	77
4.2.9 Sent Messages Page	78
4.2.10 Compose Message Page	78



4.2.11 Blacklist Page	79
4.2.12 People You May Known Page	80
4.2.13 Reunion Page	80
4.3. Penjelasan Fungsi	81
BAB V PENGUJIAN.....	88
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	151
6.1 Kesimpulan.....	151
6.2 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA.....	153
LAMPIRAN.....	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Uses Case	25
Gambar 3.2 Activity Diagram Login	26
Gambar 3.3 Activity Diagram Melihat Profile	26
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengubah Profile	27
Gambar 3.5 Activity Diagram Melakukan Upload Photo	28
Gambar 3.6 Activity Diagram Memasukkan Shoutout	29
Gambar 3.7 Activity Diagram Mengirim Messages	29
Gambar 3.8 Activity Diagram Menerima Messages	30
Gambar 3.9 Activity Diagram Melakukan Upload Game	31
Gambar 3.10 Activity Diagram Memainkan Game	32
Gambar 3.11 Activity Diagram Melakukan Invite Friends	33
Gambar 3.12 Activity Diagram Melihat Photo & Profile Friends	33
Gambar 3.13 Activity Diagram Melihat People You May Known & Reunion	34
Gambar 3.14 Activity Diagram Memasukkan Data User	35
Gambar 3.15 ERD Blacklist	36
Gambar 3.16 Settings	37
Gambar 3.17 Name	37
Gambar 3.18 Email	38
Gambar 3.19 Password	38
Gambar 3.20 Security Question	39
Gambar 3.21 Login Page	39
Gambar 3.22 Menu	41



Gambar 3.23 Home Page	43
Gambar 3.24 Profile Page	45
Gambar 3.25 Edit Profile Page	49
Gambar 3.26 Friends Page	53
Gambar 3.27 Add Friends Page	54
Gambar 3.28 Inbox Messages Kosong	55
Gambar 3.29 Inbox Messages – 1 Message	56
Gambar 3.30 Sent Messages Kosong	57
Gambar 3.31 Sent Messages – 1 Message	58
Gambar 3.32 Compose Messages	59
Gambar 3.33 My Games	60
Gambar 3.34 All Games	61
Gambar 3.35 Play Game Page	62
Gambar 3.36 ScreenShot Game Page	63
Gambar 3.37 People You May Known Page	64
Gambar 3.38 Reunion Page	65
Gambar 4.1 Calender Picker	67
Gambar 4.2 Slide Show	68
Gambar 4.3 tabAccordion	68
Gambar 4.4 MultiBox	69
Gambar 4.5 Menu	69
Gambar 4.6 Settings	70
Gambar 4.7 Settings – Name	70

Gambar 4.8 People You May Known	71
Gambar 4.9 Reunion	71
Gambar 4.10 Index Page	72
Gambar 4.11 Validate Page	72
Gambar 4.12 Home Page	73
Gambar 4.13 Profile Page	73
Gambar 4.14 Edit Profile Page	74
Gambar 4.15 Friends Page	76
Gambar 4.16 Add Friends Page	77
Gambar 4.17 Inbox Messages Page	77
Gambar 4.18 Sent Messages Page	78
Gambar 4.19 Compose Messages Page	78
Gambar 4.20 Blacklist Page	79
Gambar 4.21 People You May Known Page	80
Gambar 4.22 Reunion Page	80
Gambar 4.23 CuryCorners	82



DAFTAR TABEL

Table 1.1 Time Schedule	4
Table 5.1 Tabel Pengujian Fungsi isEmail (\$str)	86
Table 5.2 Tabel Pengujian Button Sign In	87
Table 5.3 Tabel Pengujian Button Register	88
Table 5.4 Tabel Pengujian Button Vallidate	89
Table 5.5 Tabel Pengujian Button Save Changes – Basic Information	90
Table 5.6 Tabel Pengujian Button Save Changes – Personal Information	114
Table 5.7 Tabel Pengujian Button Save Changes – Contact Information	131
Table 5.8 Tabel Pengujian Button Save Changes – Education and Work	134
Table 5.9 Tabel Pengujian Button Upload	142
Table 5.10 Tabel Pengujian Kesamaan High School	143
Table 5.11 Tabel Pengujian Kesamaan Location	144
Table 5.12 Tabel Pengujian Kesamaan Company	145
Table 5.13 Tabel Pengujian Kesamaan Home Town	145
Table 5.14 Tabel Pengujian Kesamaan College / Univeristy	146
Table 5.15 Tabel Pengujian City Work	147
Table 5.16 Tabel Pengujian Age	148



DAFTAR PROGRAM

Program 4.1 Slideshow - part 1	81
Program 4.2 Slideshow - part 2	81
Program 4.3 Slideshow	82
Program 4.4 CurvyCorners	82
Program 4.5 Calender	83
Program 4.6 Randoming Image	84
Program 4.7 Algoritma Ant - part 1	85
Program 4.8 Algoritma Ant - part 2	85
Program 4.9 Algoritma Ant - part 3	85
Program 4.10 Algoritma Ant - part 4	86
Program 4.11 Algoritma Ant - part 5	86