

**PERANCANGAN APLIKASI KONTROL MIGME
MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0.**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Teknik Informatika



OLEH :

AGUNG HERLY BHORHAN

NPM: 09.1.03.02.0024

**FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2016

Skripsi Oleh :

AGUNG HERLY BHORHAN

NPM: 09.1.03.02.0024


Judul :

**PERANCANGAN APLIKASI KONTROL MIGME
MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0.**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal : *18 Agustus 2016*
.....

Pembimbing I



Ardi Sanjaya, M.Kom.
NIDN. 0706118101

Pembimbing II



Rina Firliana, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0731087703

Skripsi Oleh :

AGUNG HERLY BHORHAN

NPM: 09.1.03.02.0024

Judul :

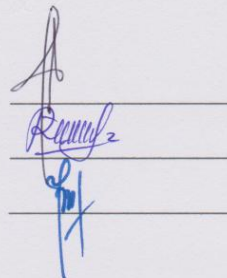
**PERANCANGAN APLIKASI KONTROL MIGME
MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0.**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ardi Sanjaya, M.Kom
2. Penguji I : Resty Wulanningrum, M.Kom
3. Penguji II : Rina Firliana, S.Kom., M.Kom



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Suryo Widodo, M.Pd.
NIP. 19640202 199103 1 002

PERANCANGAN APLIKASI KONTROL MIGME MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0.

Agung Herly Bhorhan

09.1.03.02.0024

Teknik – Teknik Informatika

sinjowboy@gmail.com

Ardi Sanjaya, M.Kom dan Rina Firliana, S.Kom., M.Kom.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil penelitian pada salah satu aplikasi *chatting* yang bernama Migme (perubahan dari mig33) karena adanya perbedaan antara pengguna telepon selular dengan pengguna komputer yaitu fitur multi login akun dan *vote kick user* tidak dimiliki oleh pengguna Migme komputer.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di atas, maka dalam hal ini masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis *client-server* untuk mengatasi perbedaan fitur antara pengguna telepon selular Migme dengan pengguna komputer Migme? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk menerapkan metode Remot Akses (*remote access*) dalam sebuah aplikasi *client-server* berbasis *desktop* untuk pengontrolan jarak jauh dalam mengatasi perbedaan fitur antara pengguna Migme telepon selular dengan pengguna Migme komputer.

Dengan menggunakan *Visual Basic 6.0* akan dibuat sebuah aplikasi kontrol Migme berbasis *desktop*. Metode remot akses akan diimplementasikan dalam aplikasi untuk melakukan pengontrolan aplikasi komputer melalui *private chat* Migme telepon selular seperti mengendalikan multi akun secara bersamaan dengan tujuan mengirim pesan kedalam *chatroom* dan *vote kick user*.

Hasil dari aplikasi kontrol Migme yaitu dapat membantu mengatasi perbedaan fitur antara pengguna Migme telepon selular dengan pengguna Migme komputer. Sehingga lebih efisien dalam menggunakan aplikasi Migme telepon selular.

Kata Kunci : *Chatting*, Migme, Kontrol, Remot Akses, *Visual Basic 6.0*

I. LATAR BELAKANG

Chatting biasa dilakukan dengan menggunakan jejaring sosial seperti *Yahoo Messenger*, *Whatsapp*, *Blackberry Messenger*, *Twitter*, *Facebook*, dan lain-lain. Salah satunya yaitu dengan menggunakan *Migme* (sebelumnya dikenal dengan nama *Mig33*).

Fitur yang dimiliki oleh para pengguna aplikasi *Migme* dengan menggunakan komputer tidak dimiliki oleh para pengguna aplikasi *Migme* yang menggunakan telepon selular, fitur tersebut seperti multi *Login* akun yaitu melakukan *login* beberapa akun sekaligus untuk bertujuan mengirim teks dalam *chatroom* secara bersamaan, bisa juga untuk melakukan *Vote Kick* yaitu melakukan dukungan pengusiran user tertentu yang berada dalam *chatroom* dengan melakukan *Kick* secara bersamaan. Jika menggunakan telepon selular kita hanya dapat melakukan login 1 user per 1 telepon selular dan tidak dapat melakukan multi *Vote Kick* agar pengusiran berhasil

Dengan metode pengontrol jarak jauh (*remote access*), pengguna yang tidak memiliki perangkat komputer akan mendapatkan hak akses untuk memiliki fitur tersebut

melalui telepon selular mereka dengan cara mengirimkan perintah (*command*) melalui obrolan pribadi (*private chat*) antara akun pengguna *Migme* telepon selular dengan akun yang dipasang pada aplikasi yang berada dikomputer. Hal inilah yang mendasari penulis untuk membuat judul: Perancangan Aplikasi Kontrol *Migme* Menggunakan Visual Basic 6.0.

II. METODE

1. Remote Access

Didefinisikan oleh Pramudi Utomo, Dkk (2010), *Remote Access* merupakan sistem yang bisa digunakan dalam pengendalian suatu manajemen jaringan, dimana *administrator* dapat dengan mudah mengontrol dan mengawasi komputer *client*, berinteraksi dengan *user*, *backup data*, atau aktifitas lainnya.

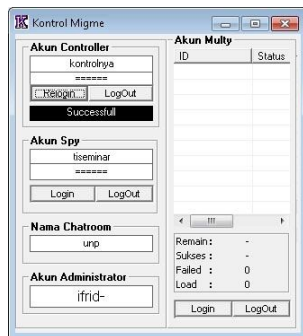
Sedangkan menurut Chander Dhawan (1998), dalam *Eliminate Guess Work* (2010), secara sederhana dapat dikatakan bahwa remot akses (*Remote Access*) adalah kemampuan untuk mengakses *resource-resource* pada jaringan komputer sentral dari lokasi manapun. Ini berarti menggunakan komputer di tempat yang jauh untuk berhubungan dengan komputer atau

server di jaringan komputer utama perusahaan melalui saluran telepon.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

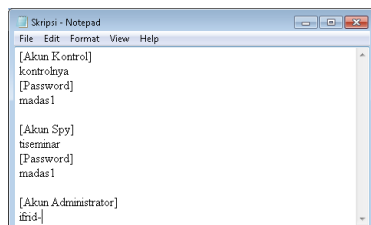
A. HASIL

Analisis dari perancangan dengan menggunakan Visual Basic 6.0 menghasilkan sebuah aplikasi kontrol Migme dengan tampilan seperti gambar G.1.



Gambar G.1. Tampilan Aplikasi

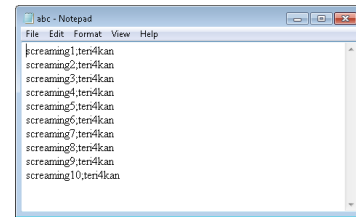
Sebelum melakukan uji coba aplikasi maka diperlukan konfigurasi akun seperti akun *administrator*, akun *controller*, akun *spy* dan akun multi. Konfigurasi akun administrator, akun *controller* dan akun *spy* dapat dilihat pada gambar G.2 yang akan disimpan di *Notepad* dalam folder “Data” dengan nama “Skripsi.txt”.



Gambar G.2. Konfigurasi akun

administrator, *controller* dan *spy*.

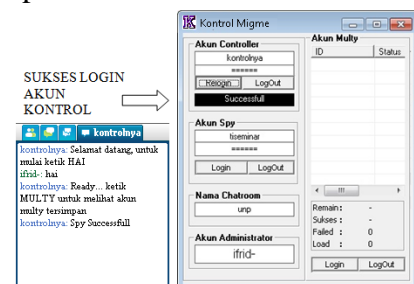
Selanjutnya pada gambar G.3 dapat dilihat konfigurasi akun multi yang disimpan dalam folder “Multy”



Gambar G.3. Konfigurasi akun multi.

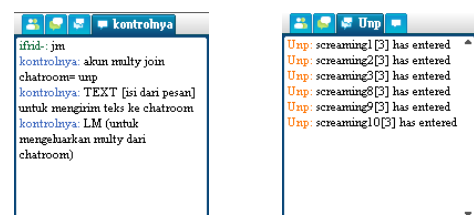
Setelah selesai melakukan konfigurasi maka akan dilakukan implementasi dari penelitian. Proses tersebut meliputi *login* akun, *enter room*, *sent text*, *vote kick*, *leave room* dan *logoff*. Dengan mengirim pesan melalui *private chat* dari aplikasi Migme telepon selular dapat menjalankan proses dengan fitur yang telah diprogram dalam aplikasi kontrol. Jika fi

Pada gambar G.4 dapat dilihat proses pengontrolan login akun melalui private chat aplikasi Migme telepon selular.



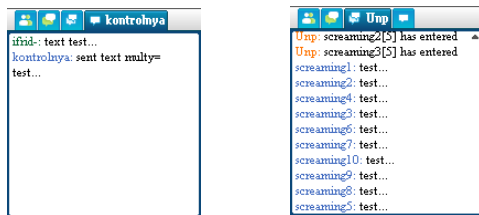
Gambar G.4. Proses Pengontrolan.

Pada gambar G.5 adalah proses dari enter room akun multi melalui pengontrolan.



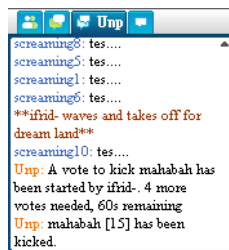
Gambar G.5. Proses *enter room*.

Selanjutnya pada gambar G.6 dapat dilihat proses sent text dalam chatroom.



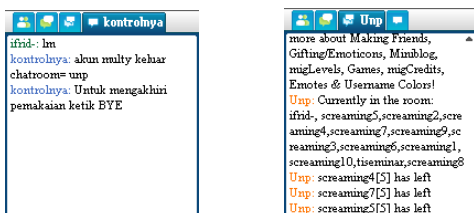
Gambar G.6. Proses *Sent Text*.

Proses *vote kick user* dapat dilihat pada gambar G.7 yang ditandai dengan teks "... has been kicked".



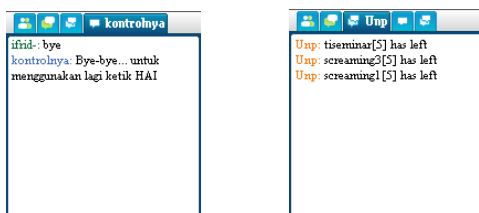
Gambar G.7. Proses *Vote Kick User*.

Pada proses selanjutnya akan diperlihatkan proses *leave room* akun multi. Seperti pada gambar G.8.



Gambar G.8. Proses *Leave Room*.

Dan proses terakhir adalah proses *logoff* seerti dalam gambar G.9 berikut ini:



Gambar G.9. Proses *Logoff*.

Setelah melakukan implementasi maka selanjutnya akan mencari hasil uji coba antara aplikasi Migme telepon selular dengan aplikasi Migme komputer. Pada gambar G.10 dapat dilihat aplikasi yang akan menjadi perbandingan, yaitu antara aplikasi *mobile client* dan aplikasi kontrol Migme pada komputer *server*.

MOBILE CLIENT KOMPUTER



Gambar G.10. Aplikasi *mobile client* dan aplikasi komputer *server*.

Hasil uji coba kelebihan dan kekurangan tersebut, akan dijelaskan dengan menggunakan table.

1. Login Akun

Setiap pengguna Migme harus melewati proses *login* sampai berhasil untuk dapat melakukan aktifitas *chatting*. Sebelum melakukan pengujian, dibutuhkan beberapa data yang nantinya akan digunakan untuk melakukan pengujian, data yang diperlukan berupa akun *login*, koneksi internet, dan aplikasi yang digunakan. Setelah melakukan pengujian pada aplikasi, ditemukan beberapa

perbedaan yang akan dijelaskan pada tabel T.1 berikut ini:

Tabel T.1. Hasil uji coba login akun.

No	Jenis Aplikasi	Akun Login	Jenis Koneksi	Durasi	Status
1.	Mobile Client	1 akun	GPRS	10 detik	Berhasil
2.	Komputer Server	10 akun	GPRS	10 detik	Berhasil

Pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa proses *login* akun dilakukan dengan 2 jenis aplikasi yang berbeda namun dengan jenis koneksi yang sama yaitu koneksi GPRS. Menghabiskan durasi yang sama yaitu 10 detik, dan akun yang berhasil *login* pada aplikasi *mobile client* hanya 1 akun. Berbeda dengan aplikasi komputer *server* yang berhasil *login* 10 akun dan tidak ada akun yang gagal *login*.

2. Enter Room

Enter room yaitu proses masuknya akun kedalam *chatroom*. Untuk pengujian *enter room* dilakukan uji coba dengan akun yang terdapat pada aplikasi komputer *server*, dan akun yang terdapat pada aplikasi *mobile client*. Untuk penjelasan mengenai hasil dari uji coba fitur *enter room* dapat diperhatikan pada tabel T.2 berikut:

Tabel T.2. Hasil uji coba *enter room*.

No	Jenis Aplikasi	Metode Enter	Jumlah Akun Yang Masuk Chatroom
1.	Mobile Client	Manual	1 Akun
2.	Komputer Server	Otomatis	10 Akun

Dari hasil dapat dijelaskan bahwa saat menggunakan aplikasi pada *mobile client*, jumlah akun yang dapat masuk kedalam *chatroom* hanya 1 akun, dan juga masih menggunakan metode *enter* secara *manual*, sedangkan saat menggunakan aplikasi pada komputer *server*, jumlah akun yang masuk kedalam *chatroom* adalah 10 akun, dan menggunakan metode *enter* otomatis, dimana semua akun mengikuti akun lainnya dengan syarat *chatroom* tidak penuh.

3. Sent Text

Untuk lebih jelas mengenai hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel T.3.

Tabel T.3. Hasil uji coba *sent text*.

No	Jenis Aplikasi	Jenis Pengiriman	Hasil Pengiriman Dalam Chatroom	Jumlah Akun Yang Mengirim Teks
1.	Mobile Client	Text	Ada	1 Akun
2.	Komputer Server	Text	Ada	10 Akun

Berdasarkan data dari tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa aplikasi yang ada pada komputer *server* mampu melakukan pengiriman teks kedalam *chatroom* sebanyak 10 akun, sedangkan aplikasi pada *mobile client* hanya mampu mengirim teks dengan 1 akun kedalam *chatroom*.

4. Vote Kick

Adapun perbedaannya dapat dilihat pada tabel T.4 berikut:

Tabel T.4. Hasil uji coba *vote kick*.

No	Jenis Aplikasi	Metode Vote Kick	Akun Yang Melakukan Vote Kick
1.	Mobile Client	Manual	1 Akun
2.	Komputer Server	Otomatis	10 Akun

Dari hasil yang ditunjukkan dalam tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa saat menggunakan aplikasi pada *mobile client*, jumlah akun yang dapat melakukan *vote kick* didalam *chatroom* hanya 1 akun dan juga masih menggunakan metode *kick* secara *manual*. Sedangkan dengan menggunakan aplikasi pada komputer *server*, jumlah akun yang melakukan *vote kick* adalah 10 akun, dan dilakukan dengan metode secara otomatis

5. Leave Room

Dapat dilihat pada tabel T.5 berikut ini:

Tabel T.5. Hasil uji coba *leave room*.

No	Jenis Aplikasi	Metode Leave Room	Jumlah Akun Yang Keluar Chatroom
1.	Mobile Client	Manual	1 Akun
2.	Komputer Server	Otomatis	10 Akun

Penjelasan dari tabel diatas adalah pada aplikasi *mobile client*, jumlah akun yang keluar dari *chatroom* adalah 1 akun, sedangkan pada aplikasi komputer *server* akun yang keluar dari *chatroom* adalah 10 akun, jadi dengan demikian hasil uji coba fitur *leave room* menghasilkan kelemahan pada *mobile client* yaitu hanya dapat melakukan proses *leave room* dengan 1 akun, dan kelebihan

pada aplikasi komputer *server* yaitu karena dapat melakukan proses *leave room* lebih dari 1 akun yang berada didalam *chatroom*.

6. Log Off

Pada tabel T.6 dibawah ini akan diuraikan mengenai hasil dari proses uji coba tersebut.

Tabel T.6. Hasil uji coba *log off*.

No	Jenis Aplikasi	Akun Log Off	Durasi	Status	Jumlah Akun Berhasil Log Off
1.	Mobile Client	1 Akun	3 Detik	Berhasil	1 Akun
2.	Komputer Server	10 Akun	3 Detik	Berhasil	10 Akun

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada aplikasi *mobile client* hanya dapat melakukan *log off* dengan 1 akun, namun pada aplikasi komputer *server* mampu melakukan *log off* dengan 10 akun, dalam waktu yang sama yaitu 3 detik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi komputer *server* lebih banyak melakukan proses *log off* akun daripada aplikasi *mobile client*.

Setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kontrol Migme pada komputer *server* memiliki kinerja yang melebihi dari aplikasi Migme pada *mobile client*.

B. KESIMPULAN

Setelah melakukan rancangan implementasi dan uji coba aplikasi,

maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dapat melakukan pengontrolan jarak jauh berbasis *client-server* untuk mengatasi perbedaan fitur antara pengguna Migme telepon selular dan pengguna Migme komputer melalui *private chat* aplikasi Migme telepon selular seperti mengontrol multi akun dan *auto vote kick* yang sebelumnya tidak dapat dilakukan oleh pengguna Migme telepon selular.
2. Cara menguji coba aplikasi diterapkan dalam sebuah aplikasi berbasis *desktop* menggunakan Visual Basic 6.0 dengan bantuan penguji aplikasi mendapatkan hasil yang memuaskan, karena lebih efisien dalam penggunaan dan dapat mengatasi perbedaan fitur antara para pengguna Migme telepon selular dengan pengguna Migme komputer.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Boby, Alen. 2010. *Perancangan Aplikasi Mig33 Messenger*. Mediakita. Jakarta.

Dhawan, Chander. 1998. *A Remote Access Network*. Edisi Bahasa Indonesia. Diakses (Februari 2015)

Hanifa, Rebecca Maulina. 2013. *Perancangan Sistem Chatting Mig33*

Dengan Visual Basic 6.0. Skripsi. Disertai. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI

Madcoms. 2005. *Pemrograman Tingkat Lanjut dengan Visual Basic 6.0 dan Crystal Report*. Yogyakarta: Andi.

Noy, Ahmad. 2015. *Sejarah Perkembangan Migme*. Yogyakarta: Mediakom.

Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: Andi.

Purbo, Onno W. 2007. *Teori Dasar Remote Akses*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.

Utomo, Pramudi. Dkk,. 2006. *Teknik Telekomunikasi Jilid 3*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Wijaya, I Made Yonatan. 2010. *Implementasi Remote Access menggunakan Visual Basic 6.0*. Library SMIK AMIKOM: Yogyakarta

Zandra, Luzia. 2011. *Pembuatan Aplikasi Guardian Room*. Yogyakarta: Andi.