

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Definisi Operasional .....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2 LATAR BELAKANG.....</b>	<b>5</b>
2.1 LifeCasting.....	5
2.2 Sejarah LifeCasting .....	5
2.3 Cloud Computing .....	5
2.4 GamingAnywhere .....	6
2.4.1 GA Server-Event-Driven .....	6
2.4.2 GA Server-Periodic .....	6
2.5 Javascript.....	7
2.6 Xampp .....	7
2.6.1 Apache .....	7
2.7 PHP.....	7
2.8 ScriptCam .....	8
2.8.1 One-to-One Chat.....	8

2.9	Apache OpenMeetings.....	9
2.10	Red5 Server.....	9
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	10
3.1	Gambaran Sistem saat ini .....	10
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	10
3.2.1	Perancangan Sistem.....	10
3.2.2	Flowchart Diagram.....	11
3.2.3	Use Case Diagram .....	12
3.2.4	Flowmap Diagram .....	13
3.3	Fitur Aplikasi.....	18
3.3.1	Desain Antarmuka.....	18
3.4	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	19
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	21
4.1	Implementasi .....	21
4.1.1	Instalasi GamingAnywhere .....	21
4.1.2	Instalasi <i>Microsoft C++ 2010 Express</i> .....	23
4.1.3	Implementasi Antarmuka Halaman LifeCasting.....	26
4.2	Pengujian .....	28
4.2.1	Pengujian Fungsionalitas.....	28
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran .....	31
DAFTAR PUSTAKA	.....	32
LAMPIRAN	.....	33