

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAKSI</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
.....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Metodologi Penelitian .....	2
1.5.1 Teknik Penelitian Kepustakaan.....	3
1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak dengan RUP	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pengertian Aplikasi .....	5
2.2 Teknologi Informasi .....	5
2.3 Klien-Server .....	5
2.4 <i>Database</i> (Basis Data).....	6
2.5 <i>GPRS</i> .....	8
2.6 Java .....	9
2.6.1 <i>Java2 Micro Edition (J2ME)</i> .....	10
2.6.1.1 <i>Connected Limited Device Configuration (CLDC)</i> .	13
2.6.1.2 <i>Connected Device Configuration (CDC)</i> .....	13
2.6.1.3 <i>Mobile Information Device Profile (MIDP)</i> .....	14
2.6.1.4 <i>MIDlet</i> .....	15
2.6.1.5 <i>Daur Hidup MIDlet</i> .....	15
2.6.1.6 <i>J2ME Wireless Toolkit (Emulator J2ME)</i> .....	17
2.7 <i>Rational Unified Process (RUP)</i> .....	17
2.8 Konsep <i>Object Oriented</i> .....	18
2.8.1 Objek .....	18
2.8.2 Kelas .....	19
2.8.3 Atribut .....	19
2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	19
2.10 Hubungan / <i>Relationship</i> .....	24
2.11 Kota Palembang .....	25

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1 Analisis .....	28
3.2 Perancangan Sistem .....	29
3.2.1 Aktor .....	29
3.2.2 Arsitektur Sistem .....	29
3.2.3 Diagram <i>Use Case</i> .....	30

3.2.4 Diagram <i>Activity</i> .....	41
3.2.5 Diagram <i>Sequence</i> .....	51
3.2.6 Diagram <i>Class</i> .....	61
3.2.7 Diagram <i>Component</i> .....	63
3.2.8 Diagram <i>Deployment</i> .....	64
3.3 <i>Detail</i> Desain .....	65
3.3.1 Rancangan Tabel .....	65
3.4 Rancangan Antarmuka .....	71

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

4.1 Implementasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	73
4.1.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	73
4.1.2 Spesifikasi <i>Software</i> .....	73
4.2 Implementasi Basis Data .....	74
4.3 Implementasi Program .....	75
4.4 Pengujian Program .....	85

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	90
5.2 Saran .....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
-----------------------------	----

#### **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Ruang Lingkup Keterhubungan J2EE, J2SE, dan J2ME .....	10
Gambar 2.2 Arsitektur J2ME .....	11
Gambar 2.3 Lingkup <i>Configuration</i> .....	12
Gambar 2.4 Hubungan J2ME dan J2SE .....	12
Gambar 2.5 Arsitektur J2ME ( <i>Configuration</i> ).....	13
Gambar 2.6 Arsitektur J2ME (MIDP) .....	14
Gambar 2.7 MIDP <i>User Interface</i> .....	15
Gambar 2.8 Alur Hidup <i>MIDlet</i> .....	16
Gambar 3.1 Arsitektur Aplikasi Palembang Mobile News.....	30
Gambar 3.2 Diagram <i>Use Case</i> .....	31
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Pariwisata .....	42
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Hotel .....	43
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Belanja .....	44
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Kuliner .....	45
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Restaurant .....	46
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Budaya .....	47
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Travel.....	48
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Bandara.....	49
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Sport Center.....	50
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Petunjuk .....	51
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Pariwisata .....	52
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Hotel .....	53
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Belanja .....	54
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Kuliner .....	55

Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram Restaurant</i> .....	56
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram Budaya</i> .....	57
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram Travel</i> .....	58
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram Bandara</i> .....	59
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram Sport Center</i> .....	60
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram Petunjuk</i> .....	61
Gambar 3.23 <i>Class Diagram</i> .....	62
Gambar 3.24 <i>Component Diagram</i> .....	63
Gambar 3.25 <i>Deployment Diagram</i> .....	64
Gambar 3.26 Contoh Rancangan Aplikasi Palembang <i>Mobile News</i> .....	71
Gambar 3.27 Contoh Rancangan Aplikasi Palembang <i>Mobile News</i> .....	72
Gambar 4.1 Antarmuka <i>PHPMyAdmin Version 2.2.3</i> .....	74
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi .....	76
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	76
Gambar 4.4 Tampilan Daftar Pariwisata .....	76
Gambar 4.5 Benteng Kuto Besak .....	77
Gambar 4.6 Bukit Siguntang .....	77
Gambar 4.7 Hutan Wisata Pundi kayu.....	77
Gambar 4.8 Masjid Agung .....	77
Gambar 4.9 Tampilan Kategori Hotel Bintang 3 .....	78
Gambar 4.10 Tampilan Kategori Hotel Bintang 4 .....	78
Gambar 4.11 Tampilan Kategori Hotel Bintang 5 .....	78
Gambar 4.12 Tampilan Spesifikasi Hotel .....	78
Gambar 4.13 Tampilan Kategori Belanja .....	79
Gambar 4.14 Tampilan Spesifikasi Belanja.....	79
Gambar 4.15 Tampilan Daftar Makanan Khas .....	79
Gambar 4.16 Pempek .....	79
Gambar 4.17 Kerupuk/Kemplang .....	80
Gambar 4.18 Tampilan Daftar Restoran .....	80

Gambar 4.19 Selatan Indah .....	80
Gambar 4.20 Pecel Lele .....	80
Gambar 4.21 Pagi Sore .....	81
Gambar 4.22 Warung Legenda .....	81
Gambar 4.23 Tampilan Daftar Budaya .....	81
Gambar 4.24 Gending Sriwijaya .....	81
Gambar 4.25 Tampilan Daftar Travel .....	82
Gambar 4.26 Carmeta Tour .....	82
Gambar 4.27 Mega World Tour .....	82
Gambar 4.28 Wisin Tour .....	82
Gambar 4.29 Tampilan Daftar Bandara .....	83
Gambar 4.30 Bandara Sultan Mahmud Badaruddin .....	83
Gambar 4.31 Tampilan Daftar <i>Sport Center</i> .....	83
Gambar 4.32 Sriwijaya <i>Sport Center</i> .....	83
Gambar 4.33 Planet Futsal .....	84
Gambar 4.34 Puspita .....	84
Gambar 4.35 Tampilan Isi Petunjuk .....	84

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Perbandingan antara CLDC dengan CDC .....	14
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Tabel 2.3 Simbol <i>Activiy Diagram</i> .....	21
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	22
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	23
Tabel 2.6 Simbol <i>Component Diagram</i> .....	23
Tabel 2.7 Simbol <i>Deployment Diagram</i> .....	24
Tabel 3.1 Aktor <i>Use Case</i> pada <i>User</i> .....	31
Tabel 3.2 Deskripsi Use Case Pengaksesan Informasi .....	31
Tabel 3.3 tbpariwisata .....	65
Tabel 3.4 tbkathotel.....	65
Tabel 3.5 tbhotel .....	66
Tabel 3.6 tbkatbelanja .....	66
Tabel 3.7 tbbelanja .....	67
Tabel 3.8 tbmakanan .....	67
Tabel 3.9 tbrestoran .....	68
Tabel 3.10 tbbudaya .....	68
Tabel 3.11 tbtravel .....	69
Tabel 3.12 tbbandara .....	69
Tabel 3.13 tbsport .....	70