

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
E. Perumusan Masalah	3
F. Hipotesis.....	3
G. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Pemograman Berorientasi Objek.....	5
1. Objek.....	6
2. Kelas	6
3. Abstrak.....	7
4. Enkapsulasi.....	7
5. Pewarisan.....	8

6. Polimorfisme.....	10
B. Teknologi Java.....	10
1. Karakteristik Java.....	12
2. Beberapa Fitur dalam Java.....	13
a. JVM.....	14
b. <i>Garbage Collection</i>	14
c. <i>Code Security</i>	15
3. Cara kerja Java.....	16
C. Perkembangan Java.....	17
a. J2SE.....	18
b. J2EE.....	18
c. J2ME.....	18
D. Pengenalan J2ME.....	19
E. Jenis Aplikasi Pada J2ME.....	21
a. <i>Walled garden application</i>	21
b. <i>Network aware application</i>	21
F. J2ME Wirelees Toolkit.....	23
1. Menu <i>Default Device Selection</i>	23
2. Menu Ktoolbar	25
G. Dasar MIDlet.....	25
1. Status MIDlet	25
2. MIDlet <i>Suite</i> dan <i>application Descriptor</i>	25
H. Model Pemrograman GUI pada Midlet.....	27
1. <i>Display</i>	27

2. <i>Screen</i>	27
a. <i>List</i>	27
b. <i>Form</i>	29
I. Manajemen Event Tingkat Rendah.....	31
J. Definisi masukan pada kelas Canvas.....	32
K. Pengenalan Teknologi Wireless dan Aplikasi Mobile.....	34
L. Rekayasa Perangkat Lunak.....	45
1. Disiplin rekayasa.....	45
2. Aspek produksi perangkat lunak.....	45
M. <i>Rational Unified Process</i>	36
1. Fase inepsi.....	39
2. Fase elaborasi.....	40
3. Fase konstruksi.....	42
4. Fase Transisi.....	43
 BAB III Metode Penelitian	44
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
B. Alat dan Bahan.....	44
C. Prosedur Kerja.....	45
1. Studi Literatur.....	45
2. Perancangan sistem.....	45
 BAB IV Hasil dan Pembahasan	54

A. Pengembangan Perangkat Lunak Berdasarkan RUP.....	54
1. Insepsi.....	54
a. Visi dan Scope.....	55
b. Deskripsi Umum Sistem.....	55
c. <i>General Use Case</i>	56
d. Identifikasi Resiko.....	57
e. Membangun infrastruktur dan lingkungan.....	57
f. Kandidat Arsitektur Sistem.....	58
2. Elaborasi.....	59
a. Melakukan Identifikasi <i>Use Case</i>	59
b. Detail <i>Use Case</i>	60
c. Skenario <i>Use Case</i>	61
d. Desain <i>Class Diagram</i>	61
e. Identifikasi <i>Class</i>	61
f. Desain <i>Sequence Diagram</i>	63
g. Desain <i>Activity Diagram</i>	63
h. Arsitektur <i>Framework</i>	64
3. Konstruksi.....	65
a. Pengujian <i>Use Case</i>	65
b. Pengujian <i>Beta release</i>	69
4. Transisi.....	69
a. Pengujian aplikasi.....	69
b. <i>Packaging ZPUZZLE</i>	70
c. Pengujian Perangkat Lunak.....	70

B. Pembahasan.....	72
1. Pengaturan Pada Ponsel.....	72
2. Keberhasilan Perangkat Lunak.....	72
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran A listing program

Lampiran B Skenario *Use Case*

Lampiran C *Activity Diagram*

Lampiran D *Sequence Diagram*

Lampiran E *Class Diagram*