DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR SIMBOL ix

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah 2

1.3. Maksud dan Tujuan 3

1.4. Batasan Masalah 3

1.5. Metodologi Penelitian 4

1.5.1. Tahap Pengumpulan Data 4

1.5.2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak 5

1.6. Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI 9

2.1. Pengertian Aplikasi 9

2.2. Pengertian Kamus 9

2.3. Kamus Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris 9

2.4. Pemograman Berorientasi Objek (PBO) 11

2.5.1. Sejarah UML 13

2.5.2. Tujuan Penggunaan UML 14

2.5.3. Gambaran Dari UML 14

2.5.4. Notasi Dalam UML 15

2.5.5. Diagram Grafis 18

2.6. Pengenalan J2ME 21

2.7. Pengertian J2ME 21

2.7.1. MIDlet 23

2.7.2. RMS (*Record Management System*) 23

2.7.3. Menyeleksi *Record* 24

2.7.3. J2ME WTK (*Wireless Tool Kit*) 25

2.8. Metode Pencarian Beruntun 26

2.8.1. Metode Pencarian Beruntun Tanpa Boolean 26

2.8.2. Metode Pencarian Beruntun Dengan Boolean 27

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM 30

3.1. Analisis Kebutuhan Fungsional 30

3.1.1. *Use Case Diagram* 30

3.1.2. *Activity Diagram* 31

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem 54

3.3. Perancangan Sistem 57

3.3.1. *Requirement* 57

3.3.2. Diagram Interaksi 58

3.3.3. *Class Diagram* 75

3.3. Rancangan Antarmuka 76

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 99

4.1. Implementasi 99

4.1.1. Implementasi RMS 99

4.1.2. Implementasi Antarmuka 100

4.1.3. Implementasi Sistem 101

4.2. Pengujian Sistem 104

4.2.1. Rencana Pengujian 104

4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 105

4.2.3. Pengujian Alpha 105

4.2.4. Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha 108

4.2.5. Pengujian Beta 108

4.2.6. Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 121

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 122

5.1. Kesimpulan 122

5.2. Saran 123

DAFTAR PUSTAKA 124

LAMPIRAN