DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN PLAGIAT

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Maksud Dan Tujuan 4

1.4 Batasan Masalah 5

1.5 Metodologi Penelitian 5

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI 8

2.1 Telekomunikasi 8

2.2 Telepon Seluler (Ponsel) 8

2.3 Layanan Internet Ponsel (WAP, GPRS, 3G) 10

2.4 HSCSD dan HSDPA 14

2.5 Bahasa Pemrograman C#.Net 17

2.5.1 Microsoft Framework.Net 17
2.5.2 Pengenalan Bahasa C#.Net 20
2.6 *Web Service* 25
2.7 Rekayasa Perangkar Lunak 27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 37
3.1 Analisis Sistem 37
3.1.1 Use Case Text 37
3.2 Analisis Sistem Apliaksi Pocket PC 39
3.2.1 Use Case Diagram 40
3.2.2 Class Diagram 43
3.2.3 Statechart Diagram 44
3.2.4 Activity Diagram 45
3.2.5 Sequence Diagram 46
3.2.6 Collaboration Diagram 47
3.3 Analisis Sistem Web Aplication 48
3.3.1 Use Case Diagram 49
3.3.2 Activity Diagram 57
3.3.3 Sequence Diagram 58
3.4 Perancangan Antar muka sistem aplikasi Pocket PC 59
3.5 Perancangan Antar muka Web Aplication 64
3.6 Perancangan Database 73

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 76
4.1 Implementasi..... 76
4.1.1 Batasan Implementasi..... 76
4.1.2 Perangkat Keras 76
4.1.3 Perangkat Lunak..... 77
4.1.4 Implementasi Basis Data 77
4.1.5 Implementasi Antarmuka aplikasi mobile 78
4.1.5.1 Implementasi Antarmuka menu utama 78
4.1.5.2 Daftar Penyalur dan Daftar POP (Program Orangtua Peduli) 80
4.1.5.3 About 80
4.1.6 Implementasi Antarmuka aplikasi web 81
4.2 Pengujian 84
4.2.1 Metode Pengujian..... 85
4.2.2 Rencana Pengujian 85
4.3 Pengujian Alpha..... 86
4.3.1 Pengujian Alpha aplikasi *mobile*..... 86
4.3.2 Pengujian Alpha web..... 89
4.4 Kesimpulan Hasil Pengujian 95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 96
5.1 Kesimpulan..... 96
5.2 Saran..... 96
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jaringan GPRS yang terdiri dari beberapa BTS 12

Gambar 2.2 Daftar Keywords dalam bahasa C# 23

Gambar 2.3 Form untuk membuat project baru 24

Gambar 2.4 Form kerja Visual Studio 2005 untuk aplikasi mobile 25

Gambar 2.5 Web Service Concepts 26

Gambar 2.6 Sistem Pesan SOAP sederhana..... 26

Gambar 2.7 Model Pertukaran Pesan Request/Respone 27

Gambar 2.8 Konsep Dasar UML 31

Gambar 2.9 Contoh Use Case Diagram 32

Gambar 2.10 Contoh Class Diagram 34

Gambar 2.11 Contoh State Chart Diagram 25

Gambar 2.12 Contoh Activity Diagram 36

Gambar 2.13 Contoh Sequance Diagram..... 37

Gambar 2.14 Contoh Collaboration Diagram 38

Gambar 3.1 Use Case Diagram Untuk User 40

Gambar 3.2 Class Diagram Untuk User..... 44

Gambar 3.3 Statechart Diagram Untuk class user 45

Gambar 3.4 State Chart Diagram untuk class anak asuh 45

Gambar 3.4 Activity Diagram untuk User 46

Gambar 3.6 Sequence Diagram untuk User 47

Gambar 3.7 Collaboration Diagram untuk User..... 48

Gambar 3.8 Use Case Diagram Untuk User Admin 50
Gambar 3.9 Activity Diagram Webaplication..... 58
Gambar 3.10 Sequence Diagram web aplikasi..... 59
Gambar 3.11 Form Utama..... 60
Gambar 3.12 Form lihat anak asuh..... 61
Gambar 3.13 Form daftar donatur 62
Gambar 3.14 Form daftar penyalur 63
Gambar 3.15 interface web application untuk form login 64
Gambar 3.16 tampilan utama aplikasi web 65
Gambar 3.17 Page User pada aplikasi web 66
Gambar 3.18 Page Penyalur pada aplikasi web 67
Gambar 3.19 Page Donatur untuk aplikasi web 69
Gambar 3.20 Page Anak Asuh untuk aplikasi web 71
Gambar 3.21 Relasi Tabel Yang aterdapat dalam database sekar galih 76
Gambar 4.1 Form Menu Utama Aplikasi Mobile..... 79
Gambar 4.2 Form Lihat Anak Asuh 79
Gambar 4.3 Form daftar Penyalur 80
Gambar 4.4 Form Program Orang Tua Peduli 81
Gambar 4.5 Menu About 81
Gambar 4.6 Form Login untuk aplikasi Web..... 82

Gambar 4.7 Form Menu Utama untuk aplikasi Web 82

Gambar 4.8 Form Pengolahan data User 83

Gambar 4.9 Form Pengolahan data anak asuh 83

Gambar 4.10 Form Pengolahan Data Penyalur 84

Gambar 4.11 Form Pengolahan data Donatur 84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skenario lihat data anak asuh oleh user aplikasi mobile 41

Tabel 3.2 Skenario Pencarian data anak asuh oleh user aplikasi mobile..... 41

Tabel 3.3 Skenario tambah data Penyalur oleh user aplikasi mobile 42

Tabel 3.4 Skenario Lihat data Penyalur oleh user aplikasi mobile 42

Tabel 3.5 Skenario Tambah Data Donatur oleh User aplikasi mobile 43

Tabel 3.6 Skenario Login User Admin..... 51

Tabel 3.7 Skenario Tambah data anak asuh oleh user Admin 51

Tabel 3.8 Skenario Edit data anak asuh oleh user Admin 52

Tabel 3.9 Skenario Edit data anak asuh oleh user Admin 52

Tabel 3.10 Skenario Tambah data Penyalur Oleh user admin..... 53

Tabel 3.11 Skenario Edit Data Penyalur Oleh user Admin 53

Tabel 3.12 Skenario Penghapusan Data Penyalur oleh User Admin..... 54

Tabel 3.13 Skenario Tambah Data Donatur oleh User Admin 54

Tabel 3.14 Skenario Edit Data Donatur oleh user Admin 55

Tabel 3.15 Skenario Penghapusan Data Donatur oleh user Admin 55

Tabel 3.16 Skenario Tambah Data User oleh User Admin..... 56

Tabel 3.17 Skenario Edit Data User oleh user Admin..... 56

Tabel 3.18 Skenario Penghapusan Data User oleh user Admin..... 57

Tabel 3.19 Komponen-komponen Form Utama..... 60

Tabel 3.20 Komponen-komponen Form lihat anak asuh..... 61

Tabel 3.21 komponen-komponen Form daftar Donatur 62

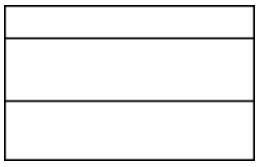
Tabel 3.22 Komponen-komponen Form Daftar Penyalur 63

Tabel 3.23 komponen-komponen page login 64
Tabel 3.24 komponen-komponen page utama dari aplikasi web 65
Tabel 3.25 komponen-komponen dari page link user..... 67
Tabel 3.26 Komponen-komponen yang diguanakan oleh page Penyalur..... 68
Tabel 3.27 Komponen-komponen page donatur untuk aplikasi web 70
Tabel 3.28 Komponen-komponen yang terdapat pada page anak asuh..... 73
Tabel 3.29 Rancangan Tabel User..... 73
Tabel 3.30 Rancangan Tabel Anakasuh..... 74
Tabel 3.31 Rancangan tabel Penyalur..... 75
Tabel 3.32 Rancangan Tabel POP..... 75
Tabel 4.1 Struktur Tabel tb_user..... 77
Tabel 4.2 Struktur tabel tb_anakasuh 78
Tabel 4.3 Struktur tabel tb_penyalur 78
Tabel 4.4 Struktur tabel tb_POP..... 78
Tabel 4.5 Rencana Pengujian Aplikasi Mobile..... 85
Tabel 4.6 Rencana Pengujian Aplikasi web..... 86
Tabel 4.7 Pengujian konfigurasi emulator dan connection..... 87
Tabel 4.8 Pengujian lihat data anak asuh dan pencarian data anak asuh..... 87
Tabel 4.9 Pengujian tambah data penyalur dan lihat data penyalur 88
Tabel 4.10 Pengujian tambah data donatur..... 88
Tabel 4.11 pengujian verifikasi username dan password 89
Tabel 4.12 Pengujian tambah, edit, hapus, lihat dan cari data user..... 89
Tabel 4.13 Pengujian tambah, edit,hapus,lihat dan cari data anak asuh91

Tabel 4.14 pengujian tambah, ubah, hapus, lihat dan cari donatur 92

Tabel 4.15 Pengujian tambah, edit, hapus, lihat dan cari data penyalur..... 94

DAFTAR SIMBOL

Simbol UML	
	Actor, entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.
	Use case, level tertinggi dari bagian-bagian fungsional yang akan disediakan oleh sistem.
<<include>>	Include use case
<<extend>>	Extend use case
	Actifity, mengambarkan aktifitas aktor
	Decision Activity, menggambarkan keputusan aktifitas aktor
	Class, deskripsi statis dari himpunan objek yang diciptakan