

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.3 Perumusan Masalah .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penulisan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Java 2 .....	5
2.1.1 J2ME (Java 2 Micro Edition) .....	6
2.1.2 Komponen-Komponen J2ME .....	6
2.1.3 J2ME Configuration .....	7
2.1.3.1 Connected Limited Device Configuration (CLDC) .....	8
2.1.3.1 Connected Device Configuration (CDC) .....	8
2.1.4 Profil J2ME .....	9
2.1.5 MIDP Application (MIDlet) .....	10
2.1.6 MIDlet Development Lifecycle .....	11
2.1.7 MIDlet Lifecycle .....	11
2.1.8 Generic Connection Framework (GCF) .....	13

2.1.9	Menggunakan Kelas Connector pada CLDC -----	14
2.1.10	Networking pada MIDlet CLDC -----	15
2.1.11	Java Exception -----	16
2.2	Motion JPEG -----	17
 <b>BAB III PERANCANGAN SISTEM -----</b>		<b>18</b>
3.1	Spesifikasi Perangkat yang dibutuhkan -----	18
3.2	Arsitektur Sistem -----	19
3.3	Perancangan Aplikasi -----	20
3.4	Desain Sistem -----	20
3.4.1	Use Case Diagram -----	20
3.4.2	Identifikasi Use Case -----	21
3.4.2.1	Use Case Login -----	21
3.4.2.2	Use Case ViewImage -----	22
3.4.3	Sequence Diagram -----	22
3.4.4	Activity Diagram dari Aplikasi -----	23
3.4.4.1	Activity Diagram Login -----	24
3.4.4.2	Activity Diagram ViewImage -----	24
3.4.5	Diagram Kelas -----	25
3.4.6	Perancangan di Server -----	26
 <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS -----</b>		<b>28</b>
4.1	Implementasi Sistem -----	28
4.1.1	User (Telepon Bergerak) -----	28
4.1.2	Server -----	30
4.2	Pengujian system -----	31
4.2.1	Uji Coba Fungsionalitas -----	31
4.3	Hasil Pengujian Menggunakan Emulator -----	32
4.3.1	Analisa Kebutuhan Memori Program -----	34
4.3.2	Analisa Byte Data -----	36
 <b>BAB V PENUTUP -----</b>		<b>39</b>
5.1	Kesimpulan -----	39

5.2	Saran	-----	39
-----	-------	-------	----

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	-----	<b>xii</b>
-----------------------	-------	------------

**LAMPIRAN**

LAMPIRAN A: Listing Program

LAMPIRAN B: Data Percobaan

LAMPIRAN C: Tampilan Aplikasi di Emulator