

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR SINGKATAN.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Pembahasan.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. MMS (Multimedia Messaging Services)	
2.1.1. Overview.....	5
2.1.2. Arsitektur MMS secara umum.....	5
2.1.3 Mekanisme Transport MM message delivery	7
2.2. <i>Socket</i>	8
2.2.1. Java Socket Programming.....	8
2.3. <i>Java 2 Micro Edition (J2ME)</i>	12
2.3.1. J2ME Configuration.....	13
2.3.2. J2ME Profile.....	14
2.4. GPRS (General Packet Radio Service).....	14
2.4.1 Cara Kerja GPRS.....	14
2.4.2 Keunggulan GPRS.....	15
 BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Analisa Sistem.....	16
3.1.1. Deskripsi Sistem.....	16
3.1.2. Skenario Implementasi Sistem.....	16
3.1.3 Analisa Kebutuhan Sistem.....	18
3.1.3.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	18
3.1.3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	18
3.1.3.3 Analisa Input dan Output Sistem.....	19
3.1.3.4 Analisa User.....	19
3.2. Perancangan Subsistem Registrasi	
3.2.1 Diagram Aliran Data.....	19
3.2.2 Kamus Data.....	21

3.2.3	Spesifikasi Proses.....	21
3.3.	Perancangan Subsistem MMsocket Client	
3.3.1.	Diagram Use Case.....	22
3.3.2.	Skenario	22
3.3.3.	Diagram Sequence	
3.3.3.1	Diagram Sequence untuk Proses Log On.....	22
3.3.3.2	Diagram Sequence untuk Proses Kirim Pesan.....	23
3.3.3.3	Diagram Sequence untuk Proses Terima Pesan	24
3.3.3.4	Diagram Class.....	25
3.3.4	Perancangan Arsitektur Sistem.....	26
3.3.5	Pemodelan Entitas.....	26
3.3.6	Perancangan Format Isi Paket.....	27
3.3.6.1	Proses Connection Setup.....	29
3.3.6.1	Proses Kirim Nomor.....	29
3.3.6.2	Proses Kirim Pesan.....	30
3.3.7	Perancangan Basis Data.....	31
3.3.8	Perancangan Antar Muka.....	31
3.3.8.1	Antarmuka untuk MMsocket.....	31
3.3.8.2	Antarmuka untuk Registrasi dan Download.....	31
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN		
4.1.	Implementasi	
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
4.1.3	Sistem Server.....	33
4.1.4	Sistem Client.....	33
4.2	Analisa Hasil Pengujian	34
4.2.1	Analisa Fungsionalitas Sistem.....	35
4.2.2	Analisa Kelakuan Sistem.....	36
4.2.3	Kuantitatif Waktu Koneksi ke Server.....	36
4.2.4	Analisa Kuantitatif Waktu Total Pengiriman dan Penerimaan Pesan.....	37
 BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan.....	39
5.2.	Saran.....	40
 DAFTAR PUSTAKA.....		ix
LAMPIRAN A : KAMUS DATA		
LAMPIRAN B : SPESIFIKASI PROSES REGISTRASI DAN DOWNLOAD APLIKASI		
LAMPIRAN C : SKENARIO USE CASE SISTEM CLIENT SERVER		
LAMPIRAN D : ANTARMUKA UNTUK REGISTRASI DAN DOWNLOAD APLIKASI		
LAMPIRAN E : PENGUJIAN KELAKUAN SISTEM		