

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR ISTILAH	IX
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	1
1.3 TUJUAN	2
1.4 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
2. LANDASAN TEORI	3
2.1 POCKET PC DAN WINDOWS MOBILE 5.0	3
2.2 .NET COMPACT FRAMEWORK.....	3
2.3 UDP (USER DATAGRAM PROTOCOL).....	3
2.3.1 <i>UDP Format</i>	4
2.4.3.1 IGMP versi 1	7
3. ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	9
3.1 ANALISIS DAN KEBUTUHAN SISTEM	9
3.1.1 <i>Arsitektur Sistem</i>	9
3.1.2 <i>Analisis Kebutuhan Perangkat</i>	9
3.1.2 <i>Analisis Spesifikasi Sistem</i>	11
3.2 USE CASE MODEL	12
3.2.1 <i>Aktor</i>	12
3.2.2 <i>Use Case</i>	12
3.3 SEQUENCE DIAGRAM	14
3.3.1 <i>Invite</i>	14
3.3.2 <i>Conference</i>	14
3.3.2.1 <i>Recording</i>	15
3.3.2.2 <i>Playing</i>	16
3.3.2.3 <i>Transport</i>	16
3.4 CLASS DIAGRAM.....	17
3.5 STATECHART DIAGRAM.....	18
3.5.1 <i>Recorder</i>	18
3.5.2 <i>Player</i>	18
3.6 COMPONENT DIAGRAM	19

3.7 DEPLOYMENT DIAGRAM	19
4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 IMPLEMENTASI APLIKASI.....	20
4.1.1 <i>Gambaran Implementasi Aplikasi Secara Umum</i>	20
4.1.2 <i>Implementasi Antarmuka</i>	21
4.2. PENGUJIAN APLIKASI	21
4.2.1 <i>Skenario Pengujian</i>	21
4.2.2 <i>Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi</i>	22
4.2.3 <i>Hasil Pengujian Kualitas Suara</i>	25
4.2.5 <i>Analisis Hasil Pengujian</i>	28
5. KESIMPULAN DAN SARAN	29
5.1 KESIMPULAN.....	29
5.2 SARAN	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN A.....	31
LAMPIRAN B	37