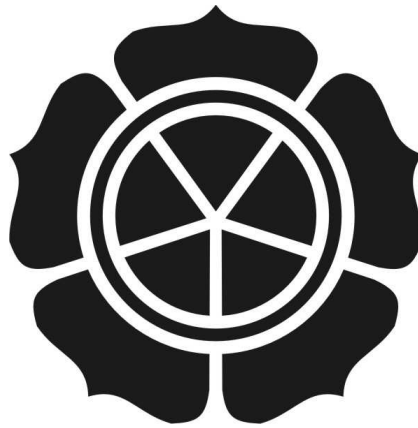


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI CLIENT MOBILE WEB
SERVICE INFO TEMPAT WISATA DI YOGYAKARTA DENGAN
J2ME DAN RSS 2.0**

SKRIPSI



disusun oleh

Rachmad Erry Kurniawan

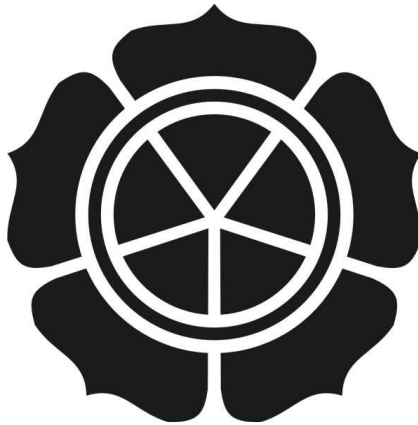
06.11.1284

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI CLIENT MOBILE WEB
SERVICE INFO TEMPAT WISATA DI YOGYAKARTA DENGAN
J2ME DAN RSS 2.0**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Rachmad Erry Kurniawan

06.11.1284

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Aplikasi Client Mobile Web Service Info Tempat
Wisata Di Yogyakarta Dengan J2ME Dan RSS 2.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rachmad Erry Kurniawan

06.11.1284

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2010

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Perancangan Aplikasi Client Mobile Web Service Info Tempat

Wisata Di Yogyakarta Dengan J2ME Dan RSS 2.0

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rachmad Erry Kurniawan

06.11.1284

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK.190302105**

**Amir Fatah Sofyan, ST, MKom
NIK.190302047**

**Krisnawati, S.Si, MT
NIK.190302038**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 April 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 April 2010

Rachmad Erry Kurniawan

06.11.1284

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Selalu ingat pada Allah.SWT
2. Berbakti pada kedua orang tua.
3. Selalu rendah hati dan jujur.
4. Menghargai orang lain.
5. Jika orang lain bisa, kita juga pasti bisa.



Karya ini saya persembahkan kepada :

Ayah dan Ibunda tercinta

Adik-adikku tersayang

Semua teman-teman S1 TI E angkatan 2006

Semua teman-teman Suyadi kost

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI CLIENT MOBILE WEB SERVICE INFO TEMPAT WISATA DI YOGYAKARTA DENGAN J2ME DAN RSS 2.0**

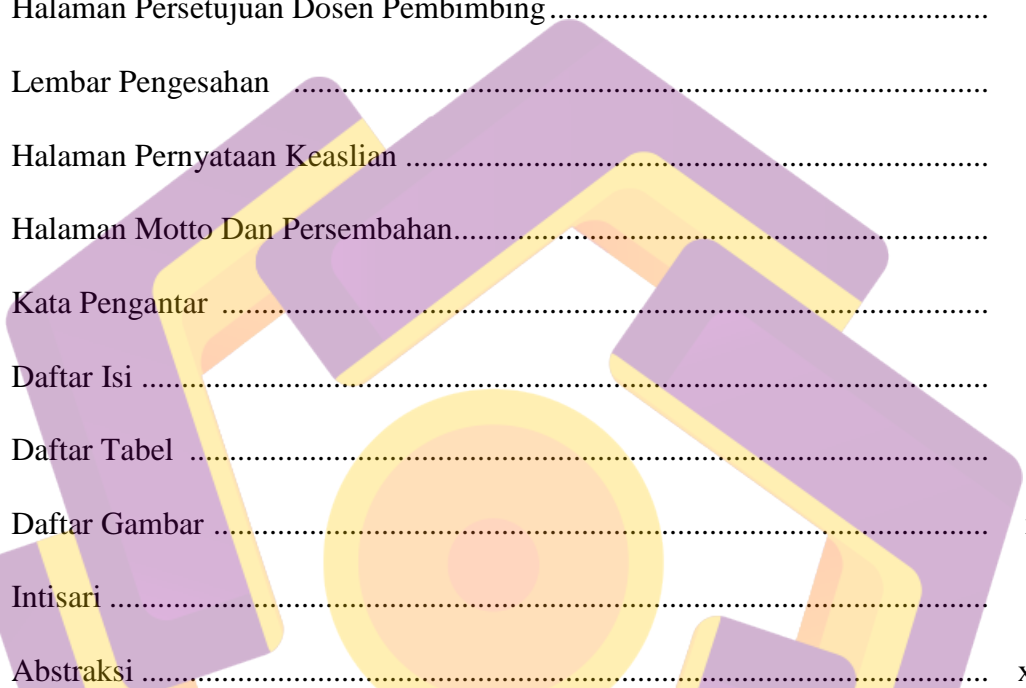
Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga dapat bermanfaat bagi penulis dalam penyempurnaannya untuk dapat diterapkan dikemudian hari. Skripsi ini dapat berjalan dengan baik berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

Yogyakarta, 19 April 2010

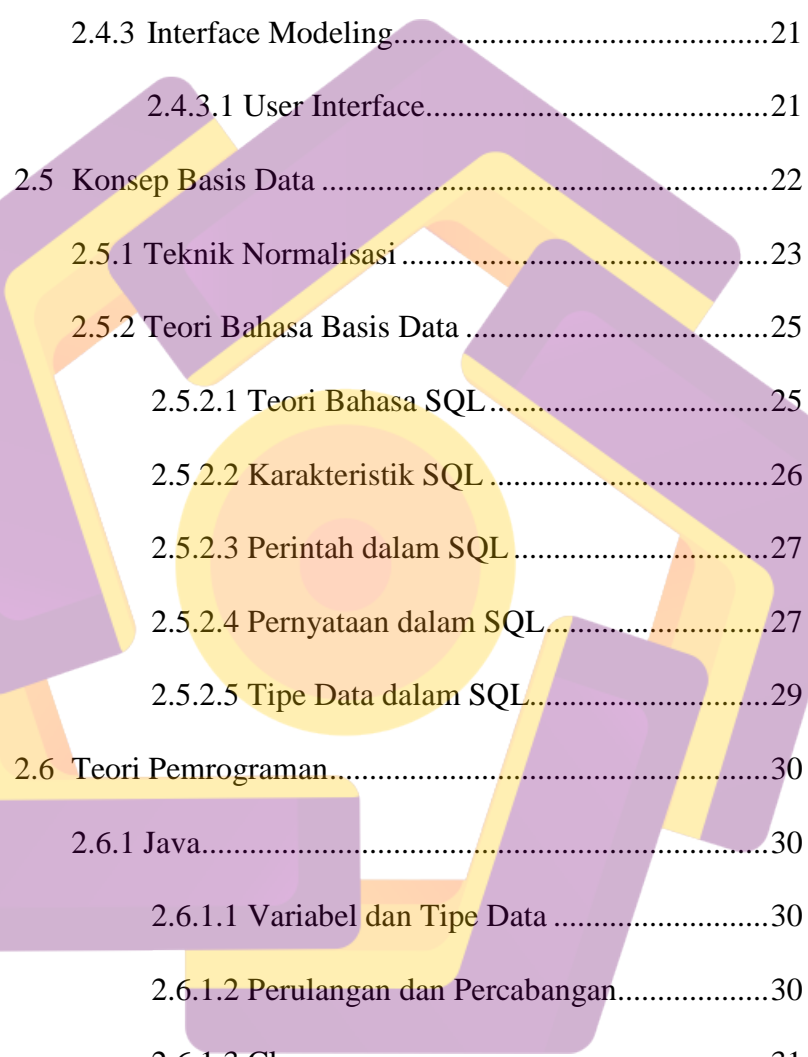
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Motto Dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Intisari	xvi
Abstraksi	xvii



BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem informasi.....	7
2.1.1 Definisi Sistem.....	7
2.1.2 Definisi Informasi	7
2.1.3 Definisi Sistem Informasi.....	9
2.1.3.1 Kriteria Sistem Informasi	9
2.2 Karakteristik Sistem Informasi	10
2.2.1 Karakteristik/ciri-ciri Sistem Informasi	10
2.2.2 Komponen atau elemen Sistem Informasi	12
2.3 Konsep Arsitektur Sistem	14
2.3.1 Konsep Arsitektur Stand Alone	14
2.3.2 Konsep Arsitektur Client Server	15
2.4 Konsep Pemodelan Sistem.....	15
2.4.1 Data Modeling	15



2.4.1.1 Entity Relationship Diagram	15
2.4.2 Proses Modeling	17
2.4.2.1 Data Flow Diagram (DFD)	17
2.4.2.2 Flowchart	20
2.4.3 Interface Modeling.....	21
2.4.3.1 User Interface.....	21
2.5 Konsep Basis Data	22
2.5.1 Teknik Normalisasi	23
2.5.2 Teori Bahasa Basis Data	25
2.5.2.1 Teori Bahasa SQL	25
2.5.2.2 Karakteristik SQL	26
2.5.2.3 Perintah dalam SQL	27
2.5.2.4 Pernyataan dalam SQL.....	27
2.5.2.5 Tipe Data dalam SQL.....	29
2.6 Teori Pemrograman.....	30
2.6.1 Java.....	30
2.6.1.1 Variabel dan Tipe Data	30
2.6.1.2 Perulangan dan Percabangan.....	30
2.6.1.3 Class	31
2.6.1.4 Method dan Atribut	31
2.6.2 PHP	32
2.6.3 XML.....	33
2.6.3.1 RSS.....	34

2.7	Perangkat Lunak Yang digunakan.....	35
2.7.1	IDE.....	35
2.7.2	Emulator	35
2.7.3	RDBMS	36
2.7.4	Web Server	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		38
3.1	Analisis Sistem	38
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	38
3.1.1.1	Identifikasi Masalah	39
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	43
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	44
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Informasi.....	45
3.1.2.4	Analisis kebutuhan Pengguna	46
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.1.3.1	Kelayakan teknologi.....	46
3.1.3.2	Kelayakan operasional	47
3.1.3.3	Kelayakan hukum.....	47
3.2	Perancangan Sistem	48
3.2.1	Rancangan Proses.....	48
3.2.2	Perancangan Database.....	54

3.2.3	Perancangan Interface/Antarmuka	61
3.2.3.1	Perancangan MIDlet.....	61
3.2.3.2	Perancangan Website RSS	64
3.2.3.3	Perancangan Website Administrator	65
BAB IV	PEMBAHASAN.....	71
4.1	Implementasi Sistem.....	71
4.1.1	Implementasi Basis Data.....	71
4.1.2	Manual Program.....	75
4.1.3	Pembahasan Program.....	84
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Proses Koneksi Ke Server Untuk Pengambilan Data Tempat Wisata.....	93
4.2.2	Hasil Pengujian Aplikasi.....	95
4.2.3	Proses Timing Pengaksesan Data	97
4.2.4	Kategori Tempat Wisata Yang di Sajikan	99
BAB V	PENUTUP	100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Hubungan ERD	16
Tabel 2.2 Simbol-simbol pada DFD	17
Tabel 2.3 Simbol-simbol pada flowchart.....	20
Tabel 3.1 Tabel hasil analisis PIECES.....	42
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware	43
Tabel 3.3 Perangkat lunak yang di butuhkan.....	47
Tabel 3.4 Category	58
Tabel 3.5 Info Wisata.....	58
Tabel 3.6 Biro Wisata	59
Tabel 3.7 Info Wisata.....	59
Tabel 3.8 Modul	60
Tabel 3.9 Admin.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengolahan Data.....	8
Gambar 2.2 Entiti	16
Gambar 2.3 Atribut	16
Gambar 2.4 Atribut	27
Gambar 3.1 Flowchart Sistem.....	50
Gambar 3.2 DFD Level Context.....	52
Gambar 3.3 DFD Level 0.....	53
Gambar 3.4 ERD.....	57
Gambar 3.5 Halaman Main Menu.....	61
Gambar 3.6 Halaman Kategori Tempat Wisata.....	62
Gambar 3.7 Halaman Daftar Nama Tempat Wisata.....	62
Gambar 3.8 Halaman Detail Tempat Wisata.....	63
Gambar 3.9 Halaman Gambar.....	63
Gambar 3.10 Halaman Website RSS.....	64
Gambar 3.11 Halaman Home.....	65
Gambar 3.12 Halaman Account Administrator.....	66
Gambar 3.13 Halaman Kategori Tempat Wisata.....	67
Gambar 3.14 Halaman Biro Wisata.....	68
Gambar 3.15 Halaman Tempat Wisata.....	69
Gambar 3.16 Halaman Info Wisata.....	70
Gambar 4.1 Editor MySQL dengan PHP myadmin.....	72
Gambar 4.2 Tabel admin.....	72

Gambar 4.3 Tabel category	73
Gambar 4.4 Tabel Tempat Wisata	73
Gambar 4.5 Tabel Biro Wisata	74
Gambar 4.6 Tabel Info Wisata	74
Gambar 4.7 Tabel Modul	75
Gambar 4.8 Main Menu MIDlets	76
Gambar 4.9 Gambar Depan MIDlets	76
Gambar 4.10 Menu Kategori MIDlets	77
Gambar 4.11 Halaman daftar MIDlets	77
Gambar 4.12 Halaman detail MIDlets	78
Gambar 4.13 Halaman Gambar MIDlets	78
Gambar 4.14 Halaman Profile MIDlets	79
Gambar 4.15 Halaman Help MIDlets	79
Gambar 4.16 Halaman RSS	80
Gambar 4.17 Halaman Login Website Admin	80
Gambar 4.18 Halaman Home website admin	81
Gambar 4.19 Halaman Account Website Admin	81
Gambar 4.20 Halaman Kategori website admin	82
Gambar 4.21 Halaman Biro Wisata website admin	82
Gambar 4.22 Halaman Tempat Wisata website admin	83
Gambar 4.23 Halaman Info Wisata website admin	83
Gambar 4.24 Form Category Wisata	84
Gambar 4.25 Form Daftar Nama Tempat Wisata	90

Gambar 4.26 Form Detail	90
Gambar 4.27 Form Gambar	90
Gambar 4.28 RSS Tempat Wisata	91
Gambar 4.29 Menu Utama.....	95
Gambar 4.30 Gambar Depan.....	95
Gambar 4.31 Menu Kategori.....	95
Gambar 4.32 Daftar Nama Wisata	96
Gambar 4.33 Form Detail	96
Gambar 4.34 Form Gambar	96
Gambar 4.35 Timing Menu Utama	97
Gambar 4.36 Timing Gambar Depan.....	97
Gambar 4.37 Timing Menu Kategori.....	97
Gambar 4.38 Timing Daftar Wisata.....	98
Gambar 4.39 Timing Detail Wisata	98
Gambar 4.40 Timing Form Gambar.....	98
Gambar 4.41 Menu Utama.....	99
Gambar 4.42 Gambar Depan.....	99
Gambar 4.43 Menu Kategori.....	99

INTISARI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI CLIENT MOBILE WEB SERVICE INFO TEMPAT WISATA DI YOGYAKARTA DENGAN J2ME DAN RSS 2.0

Selama ini dalam mendapatkan informasi tempat wisata di Yogyakarta penyampaian informasinya masih terbatas hanya melalui PC yang terkoneksi internet, buku dan lainnya yang dirasa kurang efektif.

Skripsi ini bertujuan untuk membuat sistem informasi tempat wisata di Yogyakarta menggunakan teknologi J2ME MIDP 2.0 programming model dengan sebuah media RSS 2.0 yang dijalankan pada handphone. Aplikasi ini berkonsep client-server, dimana cara kerja dari sistem ini yakni user mencari informasi tentang tempat-tempat wisata di Yogyakarta dari aplikasi yang dipasang di mobile phone sebagai aplikasi client, guna untuk mengakses data-data dari database server yang dikelola oleh administrator, melalui media RSS yang akan ditampilkan sebagai informasi yang dibutuhkan pengguna.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba menganalisa, merancang dan membuat MIDlet berbentuk simulasi dan penerapannya dengan J2ME MIDP 2.0 untuk akses informasi tempat wisata di Yogyakarta yang dijalankan pada handphone dengan sebuah media RSS 2.0". Sehingga pengguna mudah untuk mencari informasi tempat wisata kapanpun dan dimanapun melalui handphone.

Kata Kunci : J2ME, RSS 2.0, informasi tempat wisata.

ABSTRACT

ANALYSIS AND DESIGN APPLICATION CLIENT MOBILE WEB SERVICE TOURISM PLACE INFO AT YOGYAKARTA WITH J2ME AND RSS 2.0

All this time in get tourism place information at Yogyakarta forwarding its information stills circumscribed just via PC that most internet connection, book and another one is perceived less effective.

This paper intent for making tourism place information system at Yogyakarta utilizes J2ME MIDP 2.0 technology model programming with one RSS 2.0 media one is running on mobile phone. This application gets client server concept, where is ways of working of this system namely user looks for information about tourism place at Yogyakarta of application that is assembled at mobile phone as client application, utilised to access data of server database that brought off by administrator, via RSS media that will be featured as information that needed user.

On this paper, researcher tries to analysis, design and makes MIDlet gets simulation and implement form its with J2ME MIDP 2.0 for tourism place information access at Yogyakarta who is running on mobile phone with one RSS'S media 2.0 ". So user is easily to look for tourism place information whenever and wherever via mobile phone.

Key word: J2ME , RSS 2.0 , tourism place information.