

**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMASAK BILINGUAL
BERBASIS J2ME**

SKRIPSI



disusun oleh

Apriliana Suci Wulandari

11.21.0599

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMASAK BILINGUAL
BERBASIS J2ME**

Skripsi

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



disusun oleh

Apriliana Suci Wulandari

11.21.0599

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMASAK BILINGUAL
BERBASIS J2ME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apriliana Suci Wulandari

11.21.0599

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 November 2012

Dosen Pembimbing,

Dr. Kusrini, M.Kom

NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN MEMASAK BILINGUAL
BERBASIS J2ME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apriliana Suci Wulandari

11.21.0599

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Kusriani, M. Kom
NIK. 190302106

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302207

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya 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, 24 November 2012

APRILIANA SUCI WULANDARI

11.21.0599

MOTTO

“Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan”

(Thomas A. Edison)

“Hidup adalah kegelepan jika tanpa hasrat dan keinginan. Dan semua hasrat dan keinginan adalah buta jika tidak disertai pengetahuan.

Dan pengetahuan adalah hampa jika tidak diikuti pelajaran.

Dan setiap pelajaran akan sia – sia jika tidak disertai cinta”

(Kahlil Gibran)



PERSEMBAHAN

- ♥ *Allah SWT, atas petunjuk serta rahmat dan ridho-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar dan tanpa halangan yang berarti.*
- ♥ *Kedua orangtuaku terimakasih banyak atas segala do'a, nasehat, dan dukungan baik material maupun spiritual yang tak pernah henti sehingga aku bisa menyelesaikan Skripsiku dengan baik.*
- ♥ *Lindhiana Etyk Pullastri, Rhio Bambang Susanto, kedua kakakku terima kasih atas doa dan supportnya selama ini.*
- ♥ *Mamik Rahmawati dan Gunadi, kedua kakak iparku terima kasih atas doa dan supportnya selama ini.*
- ♥ *Muhammad Halim Nurrofiq yang selalu memberikan motivasi, doa dan semangat yang luar biasa untukku.*
- ♥ *Terima kasih untuk sahabat-sahabatku, dyah, nunung, nirma, luthfia yang selalu mendoakan dan memberi support.*
- ♥ *Semua teman-teman S1 TI Transfer yang tak bisa ku sebut satu persatu, terimakasih banyak untuk doa dan supportnya.*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sejak persiapan sampai selesainya Skripsi ini penulis menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang penulis butuhkan guna terselesaikannya laporan ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Dr.Kusrini, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang telah menmbagi ilmu selama perkuliahan..
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

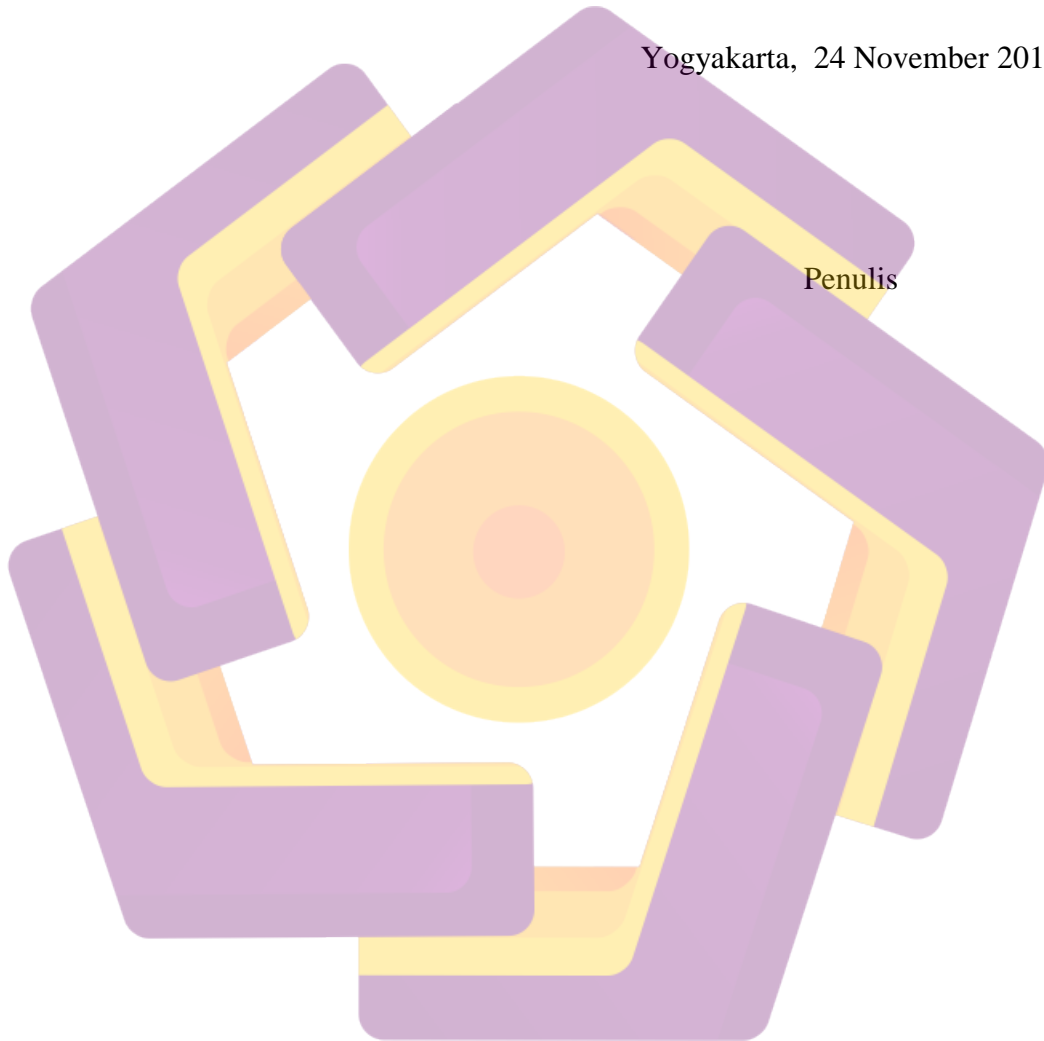
Penulis menyadari bahwa laporan ini masih mempunyai kekurangan - kekurangan, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 24 November 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i>	7
2.1.2 Pengertian J2ME (<i>Java 2 Micro Edition</i>)	7
2.1.3 Pengertian MIDlet	9
2.1.4 Pengaksesan Jaringan	11
2.1.4.1 Lingkungan Perangkat <i>Mobile</i>	11
2.1.4.2 <i>Generic Connection Framework (GCF)</i>	12

2.1.4.3 <i>Connector</i>	14
2.1.5 Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	16
2.1.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.1.5.2 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.1.5.3 <i>Class Diagram</i>	20
2.1.5.4 <i>Activity Diagram</i>	20
2.1.6 Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	22
2.1.7 Pengertian MySQL	22
2.1.8 Pengertian <i>Web server</i>	22
2.1.9 Pengertian Apache	23
2.2 Tinjauan Umum	23
2.2.1 Definisi Memasak	23
2.2.2 Belajar Memasak Bagi Pemula	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Analisis Sistem.....	27
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	27
3.1.1.1 <i>Strengths</i> (Kekuatan)	27
3.1.1.2 <i>Weakness</i> (Kelemahan).....	28
3.1.1.3 <i>Opportunities</i> (Peluang)	28
3.1.1.4 <i>Thread</i> (Ancaman)	28
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	29
3.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	31
3.1.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.1.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
3.1.2.3 Kebutuhan Pengguna	33
3.1.2.3.1 Perangkat Pengguna.....	33
3.2 Perancangan Sistem	
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
3.2.2 <i>Class Diagram</i>	37
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	38

3.2.3.1	<i>Sequence Diagram</i> Register Pelanggan	38
3.2.3.2	<i>Sequence Diagram</i> Login	39
3.2.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Alat	40
3.2.3.4	<i>Sequence Diagram</i> Bumbu	41
3.2.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Proses Memasak	42
3.2.3.6	<i>Sequence Diagram</i> Tips	43
3.2.3.7	<i>Sequence Diagram</i> Input Resep.....	44
3.2.3.8	<i>Sequence Diagram</i> LihatResep.....	46
3.2.3.5	<i>Sequence Diagram</i> Saran	47
3.2.4	<i>Activity Diagram</i>	48
3.2.4.1	<i>Activity Diagram</i> PadaSisi Client	48
3.2.4.2	<i>Activity Diagram</i> PadaSisi Server.....	49
3.2.5	<i>Entity Relational Diagram(ERD)</i>	50
3.2.6	Relasi Antar Tabel	50
3.2.7	Perancangan <i>Database</i>	51
3.2.7.1	Tabel Admin	52
3.2.7.2	Tabel Alat.....	53
3.2.7.3	Tabel Bahan	54
3.2.7.4	Tabel Bukutamu.....	55
3.2.7.5	Tabel Bumbu.....	56
3.2.7.6	Tabel Kategori.....	57
3.2.7.7	Tabel Pelanggan.....	58
3.2.7.8	Tabel Tips	60
3.2.7.9	Tabel Saran	61
3.2.7.10	Tabel Resep.....	61
3.2.7.11	Tabel Prosmem	64
3.2.7.12	Tabel Resepalat.....	66
3.2.7.13	Tabel Resepbumbu.....	67
3.2.7.14	Tabel Resepbahan	68
3.2.8	Rancangan <i>Interface</i>	69
3.2.8.1	Rancangan Desain Web Administrator	69

3.2.8.2 Rancangan Desain Aplikasi J2ME Pelanggan	83
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Implementasi Sistem	86
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	86
4.1.2 Implementasi <i>User Interface</i>	90
4.1.2.1 Aplikasi di Sisi <i>Client</i>	90
4.1.2.2 Aplikasi di Sisi <i>Server</i>	111
4.2 Uji Coba Program dan Sistem.....	133
4.3 Manual Program	13
4.4 Manual Instalasi	138
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	141
BAB IV PENUTUP	142
5.1 Kesimpulan	142
5.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i>	18
Tabel 2.2 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	21
Tabel 3.1 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i>	21
Tabel 3.2 Tabel Admin	52
Tabel 3.3 Tabel Alat.....	52
Tabel 3.4 Tabel Bahan	54
Tabel 3.5 Tabel Buku Tamu	55
Tabel 3.6 Tabel Bumbu.....	56
Tabel 3.7 Tabel Kategori	57
Tabel 3.8 Tabel Pelanggan.....	59
Tabel 3.9 Tabel Tips	60
Tabel 3.10 Tabel Saran	61
Tabel 3.11 Tabel Resep.....	61
Tabel 3.12 Tabel Prosmem	64
Tabel 3.13 Tabel Resepalat.....	65
Tabel 3.14 Tabel Resepbumbu.....	67
Tabel 3.15 Tabel Resepbahan	68
Tabel 4.1 Pengujian Sistem.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur J2ME	8
Gambar 2.2 Siklus Hidup MIDlet	10
Gambar 2.3 Arsitektur Jaringan Perangkat <i>Mobile</i>	11
Gambar 2.4 <i>Interface</i> Inti GCF.....	12
Gambar 2.5 <i>Interface</i> dan Kelas GCF.....	13
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 3.2 <i>Class Diagram</i>	37
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram Register</i>	38
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram Login</i>	39
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram Alat</i>	40
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram Bumbu</i>	41
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram Proses Memasak</i>	42
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram Tips</i>	43
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram Resep</i>	45
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram Input Resep</i>	46
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram Saran</i>	47
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Pada Sisi <i>Client</i>	48
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Pada Sisi <i>Server</i>	49
Gambar 3.14 <i>Entity Relational Diagram</i>	50
Gambar 3.15 Relasi Antar Tabel.....	51
Gambar 3.16 Entitas Admin	52
Gambar 3.17 Entitas Alat.....	53
Gambar 3.18 Entitas Bahan	54
Gambar 3.19 Entitas BukuTamuan.....	55
Gambar 3.20 Entitas Bumbu.....	56
Gambar 3.21 Entitas Kategori.....	58
Gambar 3.22 Entitas Pelanggan	59
Gambar 3.23 Entitas Tips	60
Gambar 3.24 Entitas Saran.....	61

Gambar 3.25 Relasi Entitas Kategori dengan Entitas Resep	62
Gambar 3.26 Entitas Proses Memasak.....	64
Gambar 3.27 Relasi Entitas Resep dengan Entitas Alat	66
Gambar 3.28 Relasi Entitas Resep dengan Entitas Bumbu	67
Gambar 3.29 Relasi Entitas Resep dengan Entitas Bahan	68
Gambar 3.30 Rancangan Desain Web Administrator	70
Gambar 3.31 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Admin	70
Gambar 3.32 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Resep.....	71
Gambar 3.33 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Alat Memasak.....	71
Gambar 3.34 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Bumbu.....	72
Gambar 3.35 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Bahan	72
Gambar 3.36 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Proses Memasak	73
Gambar 3.37 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Tips	73
Gambar 3.38 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Pelanggan.....	74
Gambar 3.39 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Suara Pelanggan.....	74
Gambar 3.40 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman <i>Guest Book</i>	75
Gambar 3.41 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Input Admin.....	76
Gambar 3.42 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Input Resep	77
Gambar 3.43 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Input Alat Memasak	78
Gambar 3.44 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Bumbu Masakan	79
Gambar 3.45 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Bahan Masakan.....	80
Gambar 3.46 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Proses Memasak	81
Gambar 3.47 Rancangan <i>User Interface</i> Halaman Tips	82
Gambar 3.48 Rancangan <i>User Interface</i> Form Depan.....	83
Gambar 3.49 Rancangan <i>User Interface</i> Form Login.....	83
Gambar 3.50 Rancangan <i>User Interface</i> Form Registrasi	84
Gambar 3.51 Rancangan <i>User Interface</i> Form Bahasa.....	84
Gambar 3.52 Rancangan Menu dengan Bahasa Indonesia	85
Gambar 3.53 Rancangan Menu dengan Bahasa Inggris	85
Gambar 4.1 Struktur Tabel Admin	86
Gambar 4.2 Struktur Tabel Alat.....	86

Gambar 4.3 Struktur Tabel Bahan	87
Gambar 4.4 Struktur Tabel Bukutamu	87
Gambar 4.5 Struktur Tabel Bumbu	87
Gambar 4.6 Struktur Tabel Kategori.....	88
Gambar 4.7 Struktur Tabel Pelanggan	88
Gambar 4.8 Struktur Tabel Proses Memasak	88
Gambar 4.9 Struktur Tabel Resep.....	89
Gambar 4.10 Struktur Tabel Resepalat	89
Gambar 4.11 Struktur Tabel Resepbumbu.....	89
Gambar 4.12 Struktur Tabel Resepbahan	89
Gambar 4.13 Struktur Tabel Tips	90
Gambar 4.14 Struktur Tabel Saran	90
Gambar 4.15 Form Depan Sisi <i>Client</i>	91
Gambar 4.16 Form Registrasi Pelanggan	91
Gambar 4.17 Potongan Script Pada Prosesinsert.php.....	92
Gambar 4.18 <i>Query</i> Pada Prosesinsert.php.....	92
Gambar 4.19 Form Login Pelanggan	93
Gambar 4.20 Potongan Script Login.php	93
Gambar 4.21 Form Bahasa	94
Gambar 4.22 Form Menu Utama Bahasa Indonesia.....	94
Gambar 4.23 Form Menu Utama BahasaInggris	95
Gambar 4.24 Form Pengenalan Alat Memasak	96
Gambar 4.25 <i>Query</i> Pada Halaman Konten.php?menu=2.....	96
Gambar 4.26 <i>Introduce of Cooking Tools</i>	97
Gambar 4.27 <i>Query</i> Pada Halaman Konten.php?menu=7.....	97
Gambar 4.28 Form Pengenalan Bumbu Masakan	98
Gambar 4.29 <i>Query</i> Pada Halaman Konten.php?menu=3.....	98
Gambar 4.30 <i>Introduce of Seasonings</i>	99
Gambar 4.31 <i>Query</i> Pada Halaman Konten.php?menu=8.....	99
Gambar 4.32 Form Pengenalan Proses Memasak.....	100
Gambar 4.33 <i>Query</i> Pada Halaman Konten.php?menu=5.....	100

Gambar 4.34 <i>Introduce of Cooking Process</i>	101
Gambar 4.35 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Konten.php?menu=10</code>	101
Gambar 4.36 Form Resep Masakan	102
Gambar 4.37 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Konten.php?menu=1</code>	102
Gambar 4.38 <i>Cooking Recipe</i>	103
Gambar 4.39 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Konten.php?menu=11</code>	103
Gambar 4.40 Form Tips Dalam Bahasa Indonesia	104
Gambar 4.41 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Konten.php?menu=4</code>	105
Gambar 4.42 Form Tips Dalam Bahasa Inggris	105
Gambar 4.43 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Konten.php?menu=9</code>	106
Gambar 4.44 Form Pencarian Berdasarkan Judul Resep	106
Gambar 4.45 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Search.php</code>	107
Gambar 4.46 Form Pencarian Berdasarkan BahanUtama	107
Gambar 4.47 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Searchbahan.php</code>	107
Gambar 4.48 Form Saran	108
Gambar 4.49 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Prosin.php</code>	108
Gambar 4.50 Form <i>Suggestion</i>	109
Gambar 4.51 <i>Query</i> Pada Halaman <code>Prosin.php</code>	109
Gambar 4.52 Form Petunjuk	110
Gambar 4.53 Form <i>About</i>	110
Gambar 4.54 Halaman Utama Untuk Admin	111
Gambar 4.55 Halaman Utama Untuk Superadmin	112
Gambar 4.56 Halaman Resep	113
Gambar 4.57 Halaman Input Resep	114
Gambar 4.58 <i>Query</i> Untuk Input Data Resep	114
Gambar 4.59 Halaman Detail Resep	115
Gambar 4.60 Halaman Alat Memasak	116
Gambar 4.61 Halaman Input AlatMemasak	117
Gambar 4.62 <i>Query</i> Untuk Input Data Alat Memasak	118
Gambar 4.63 Halaman Detail Alat Memasak	118
Gambar 4.64 Halaman Bumbu	119

Gambar 4.65 Halaman Input Bumbu Masakan.....	120
Gambar 4.66 <i>Query</i> Untuk Input Data Bumbu Masakan.....	121
Gambar 4.67 Halaman Detail Bumbu.....	121
Gambar 4.68 Halaman Input Bahan Masakan	122
Gambar 4.69 <i>Query</i> Untuk Input Data Bahan Masakan	123
Gambar 4.70 Halaman Bahan Masakan.....	124
Gambar 4.71 Halaman Input Proses Memasak.....	125
Gambar 4.72 <i>Query</i> Untuk Input Data Proses Memasak.....	125
Gambar 4.73 Halaman Proses Memasak	126
Gambar 4.74 Halaman Detail Proses Memasak	127
Gambar 4.75 Halaman Input Tips.....	128
Gambar 4.76 <i>Query</i> Untuk Input Data Tips.....	129
Gambar 4.77 Halaman Tips	129
Gambar 4.78 Halaman Pelanggan.....	130
Gambar 4.79 Halaman Suara Pelanggan.....	131
Gambar 4.80 Halaman <i>Guest Book</i>	132
Gambar 4.81 Halaman Tampilan Awal <i>Running Program</i>	133
Gambar 4.82 Logika Program Pada Proses Penampilan Data.....	134
Gambar 4.83 Tampilan Daftar Resep Dalam Bahasa Indonesia.....	135

INTISARI

Aplikasi pembelajaran memasak bilingual berbasis J2ME merupakan aplikasi yang menyajikan informasi mengenai resep masakan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran memasak bagi pengguna.

Aplikasi pembelajaran memasak bilingual dibangun meliputi dua sisi yaitu sisi pelanggan sebagai *client* dan sisi administrator sebagai *server*. Sisi pelanggan dibangun dengan J2ME sedangkan sisi administrator dibangun dengan PHP. Aplikasi ini menggunakan jaringan internet untuk pemanfaatannya.

Telah dibuat aplikasi pembelajaran memasak bilingual berbasis J2ME. Aplikasi ini berbasis J2ME karena teknologi ini bersifat *multiplatform*. Aplikasi ini hanya membutuhkan memori yang kecil untuk pemasangannya sehingga tidak akan memberatkan *handphone* sebagai perangkat pengguna aplikasi

Kata kunci: J2ME, pembelajaran memasak, aplikasi *mobile*

ABSTRACT

Bilingual cooking course application base on J2ME is an application which display information about cooking recipe in Indonesia and English. This application used to simplify user in cooking course.

Bilingual cooking course application built covered two side of customer side as client and administrator side as server. Customer side was built based on J2ME while administrator side was built based on PHP. This application used facilities of internet network.

It has already been developed cooking course application based on J2ME. This application based on J2ME because this technology is multiplatform. This application only require small memory capacity so it does not burden mobile phone as user device.

Keywords: *J2ME, cooking course, mobile application*