

**IMPLEMENTASI FLASHLITE UNTUK MENGETAHUI INFO KAMPUS
DI YOGYAKARTA SECARA ONLINE MENGGUNAKAN PONSEL**

SKRIPSI



disusun oleh

ADI PRASETYO

06.11.1309

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

2010

**IMPLEMENTASI FLASHLITE UNTUK MENGETAHUI INFO KAMPUS
DI YOGYAKARTA SECARA ONLINE MENGGUNAKAN PONSEL**

Skripsi

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



disusun oleh

ADI PRASETYO

06.11.1309

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

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI FLASHLITE UNTUK MENGETAHUI INFO KAMPUS
DI YOGYAKARTA SECARA ONLINE MENGGUNAKAN PONSEL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ADI PRASETYO

06.11.1309

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juni 2010

Dosen Pembimbing,



M.RUDYANTO ARIEF, M.T.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI FLASHLITE UNTUK MENGETAHUI INFO KAMPUS DI YOGYAKARTA SECARA ONLINE MENGGUNAKAN PONSEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Prasetyo

06.11.1309

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, M.T.

NIK. 190302098

Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 19030204

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 24 Juni 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

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, 24 Juni 2010

Adi Prasetyo

06.11.1309

MOTTO

**Kebahagiaan amat penting dalam kehidupan..
Kebahagiaan tidak mudah untuk dimiliki dan dirasakan..
Ia harus dicari dengan penuh keinginan dan ketulusan hati...
Karena tidak semua orang bisa merasakan arti sebenar
kebahagian..**

**Ada kalanya kita punya banyak harta
Tapi tapi tersebut tidak bisa membeli semua kebahagiaan
kita
Karena di dunia ini harta bukan lah segalanya
Hanya kebahagiaan yang dapat membuat tentram hidup kita
Jadi jangan pernah jemu mencarinya..
Karena ia milik kita semua..**

So.....NEVER GIVE UP

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkah, rahmat dan anugrahNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “IMPLEMENTASI FLASHLITE UNTUK MENGETAHUI INFO KAMPUS DI YOGYAKARTA SECARA ONLINE MENGGUNAKAN PONSEL”

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta serta untuk menambah wawasan dan menguji kemampuan penulis dalam pembuatan aplikasi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof.Dr. Muhammad Suyanto, Drs, M.M selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Sudarmawan S.T, M.T dan Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Penguji
4. Bapak Agung Trikoraatmojo sebagai bapak sekaligus teman yang sudah bekerja keras untuk kelangsungan kuliahku
5. Dra Dyah Tavipa, Pak Bambang Jaka Prasetya, Ika Ayu, Adit, Itan dan Ritus yang juga telah berjasa besar dalam karirku dan pengalamannya di PT Kalika Multimedia
6. Linda Permata Sari beserta Keluarga sebagai Motivator terbesar

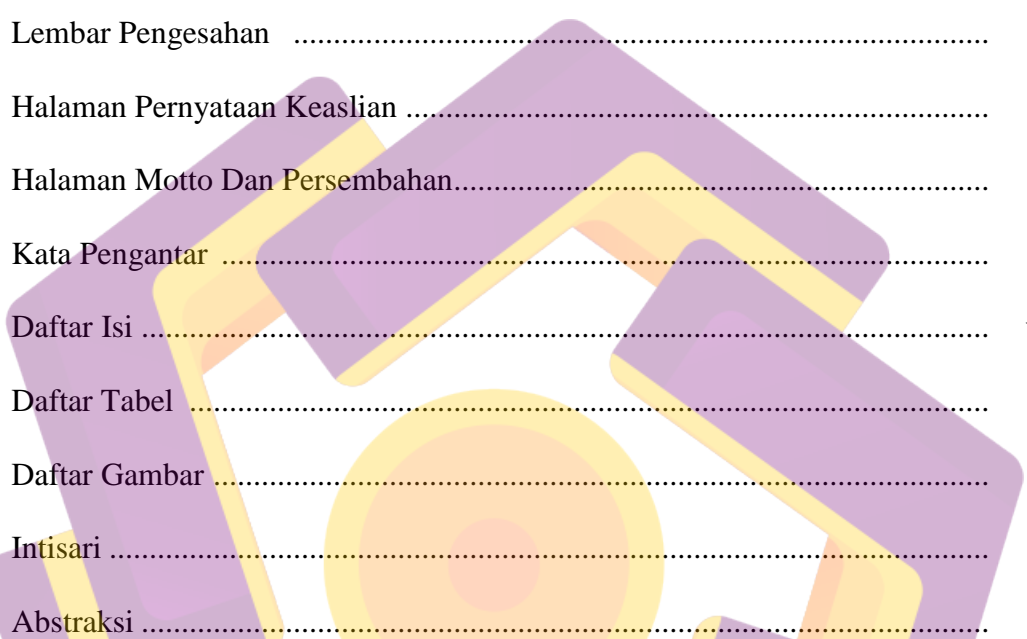
7. Arief Ikhwan W,S.Kom sebagai teman dan juga mentor yang baik yang membimbing saya menjadi manusia yang berguna
 8. Keluarga Besar Hj. Ayu Satyanti Sri Rahayu yang telah memberikan tempat buatku untuk belajar skripsi
 9. Sahabat terbaikku Sigit Nugroho yang selalu mendukung dan memberikan masukan dan saran
 10. Teman,Sahabat,dan keluarga Besar Kelas E angkatan 2006,kita telah lalui 4 tahun bersama-sama,susah,sedih dan senang menjadi bumbu yang indah dalam 4 tahun itu,,miss u all my friends.
 11. Keluarga Besar CV Kalika Multimedia,Danu,Parjiyo dan Mbak Retno
 12. Kelurga Besar Tsalatsa Internet dan Intersat yang telah mengijikanku menimba ilmu di sana
 13. Semua pihak yang telah membantu, memberi dukungan serta bimbingannya kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan Skripsi ini. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 24 Juni 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	viii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xi
Intisari	xix
Abstraksi	xx



BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengambilan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi Kampus.....	6
2.2 Teknologi Multimedia.....	7
2.2.1 Pengertian.....	7
2.2.1 Multimedia.....	7
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.1 Komponen Multimedia.....	9
2.3 Teknologi Mobile.....	13
2.3.1 Pengertian.....	13
2.3.2 Komunikasi Mobile.....	15
2.3.3 Model Mobile Business Application.....	17
2.4 Flashlite.....	19
2.4.1 Sejarah Flashlite.....	20
2.4.2 Konsep Dasar Flashlite.....	21
2.4.3 Arsitektur Flashlite.....	22

2.4.3	Arsitektur Program.....	22
2.4.3	Arsitektur Flashlite Player.....	24
2.4.4	Komunikasi Flashlite	25
2.4.5	Navigasi Flashlite.....	26
2.5	Protocol Hypertext Transfer Protocol	27
2.6	PHP.....	32
2.7	MySQL.....	33
2.8	Basis Data.....	34
2.8.1	Definisi Basis Data.....	34
2.8.2	Bahasa Basis Data.....	35
2.9	Diagram Alir Data.....	35
2.10	XML.....	37
BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....		39
3.1	Arsitektur Program.....	39
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	40
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.1.2	Rancangan Sistem.....	41
3.1.2.1	Normalisasi.....	42
3.1.3	Rancangan Proses.....	42
3.1.3.1	Diagram Korteks	43
3.1.3.2	DAD Level 0 – Layanan Informasi.....	44
3.1.3.3	DAD Level 1- Layanan Informasi.....	45

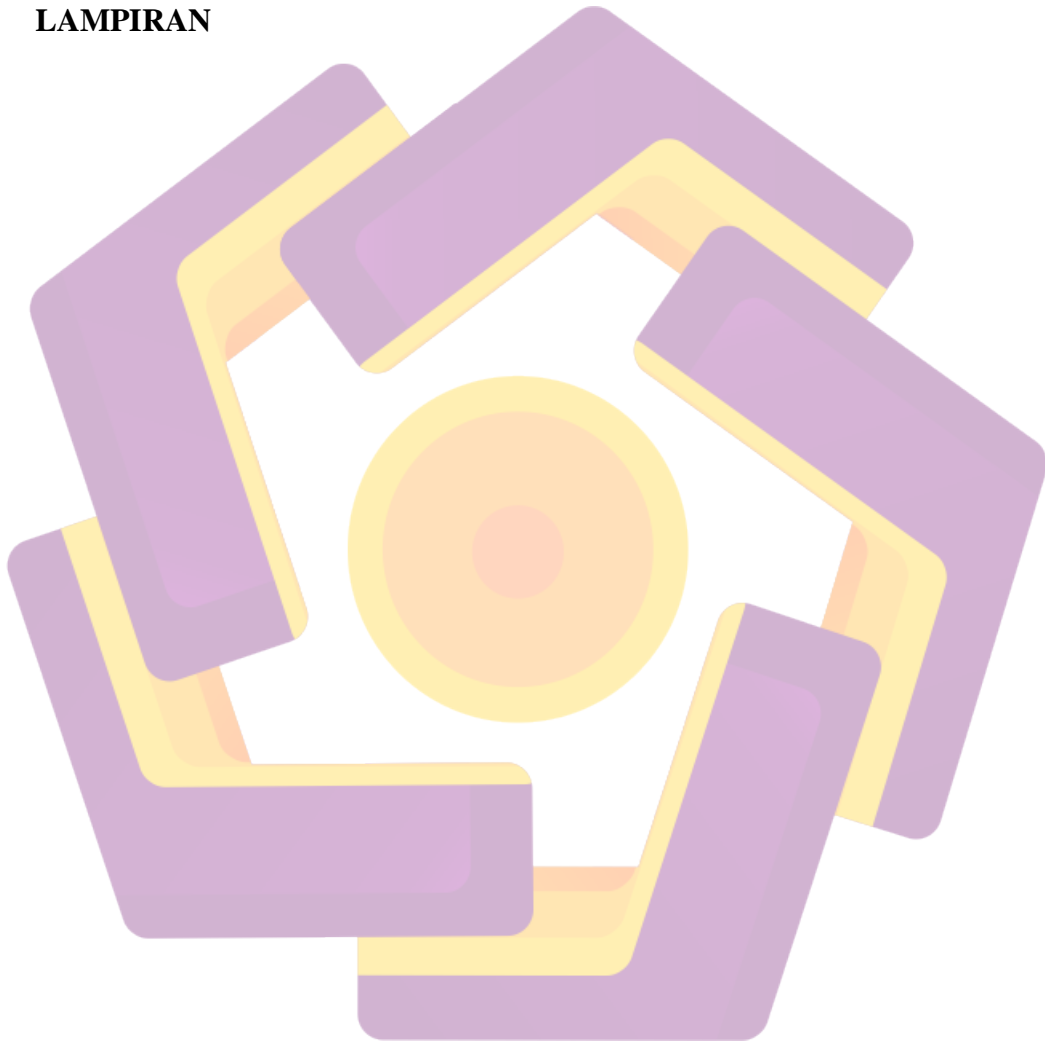
3.1.4	Rancangan Basis Data.....	48
3.1.4.1	Diagram ER.....	49
3.1.4.2	Rancangan Tabel.....	49
3.1.4.3	Relasi Antar Tabel.....	51
3.2	Perancangan Antar Muka Web.....	51
3.2.1	Rancangan Struktur Menu Web.....	51
3.2.2	Rancangan Halaman Login.....	52
3.2.2.1	Rancangan Halaman Utama.....	53
3.2.2.2	Rancangan Halaman Info PMB.....	53
3.2.2.3	Rancangan Form Tambah,Ubah dan Hapus.....	54
3.2.2.4	Rancangan Halaman Registrasi.....	55
3.2.3	Perancangan Antar Muka Sistem.....	56
3.2.4	Perancangan Struktur Menu Multimedia Mobile Computing.....	56
3.2.4.1	Rancangan Halaman Utama.....	57
3.2.4.2	Rancangan Halaman Info PMB.....	58
3.2.4.3	Rancangan Halaman Utama Registrasi.....	59
3.2.4.4	Rancangan Halaman Registrasi.....	59
3.2.4.5	Rancangan Halaman Registrasi PMB.....	60

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Implementasi Sistem	61
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	61
4.2 Spesifikasi Sistem.....	63
4.3 Antar Muka Web Administrator.....	64
4.3.1 Halaman Login.....	65
4.1.1 Antar Muka Untuk Administrator.....	68
4.1.1.1 Halaman Utama.....	68
4.1.1.2 Halaman PMB.....	68
4.1.1.3 Halaman Register.....	73
4.4 Sistem Mobile Multimedia Computing.....	75
4.4.1 XML Parser.....	77
4.4.2 Load PMB.....	78
4.4.3 Menu Utama Mobile Multimedia Computing.....	79
4.4.4 Menu Informasi PMB.....	81
4.4.5 Menu Reservasi.....	84
4.4.6 Menu Registrasi.....	86
4.4.7 Autentifikasi Pendaftaran.....	88

BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89

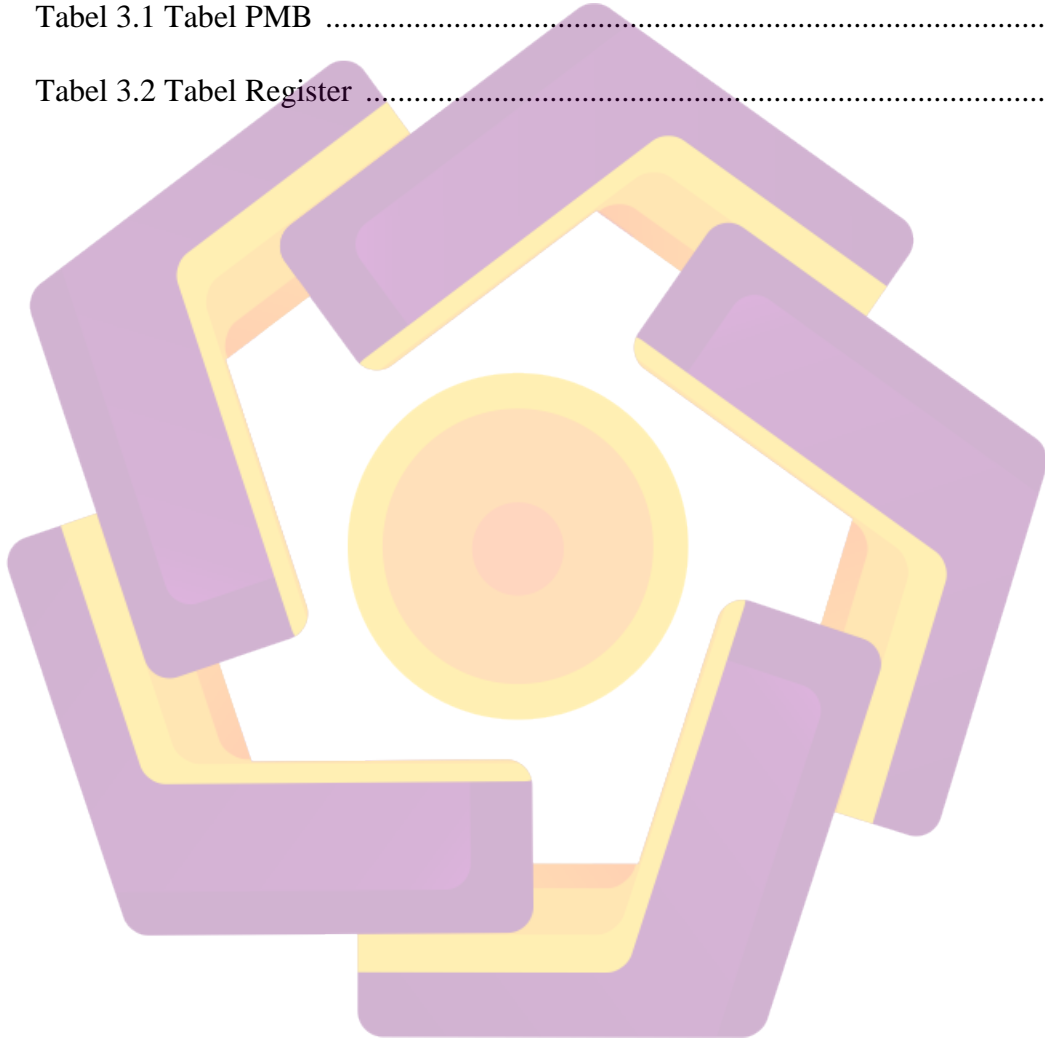
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Arsitektur Flashlite	25
Tabel 2.2 Tabel Navihasi Dalam Flashlite	26
Tabel 2.3 Tabel Keterangan dan Gambar Komponen DAD	37
Tabel 3.1 Tabel PMB	50
Tabel 3.2 Tabel Register	50



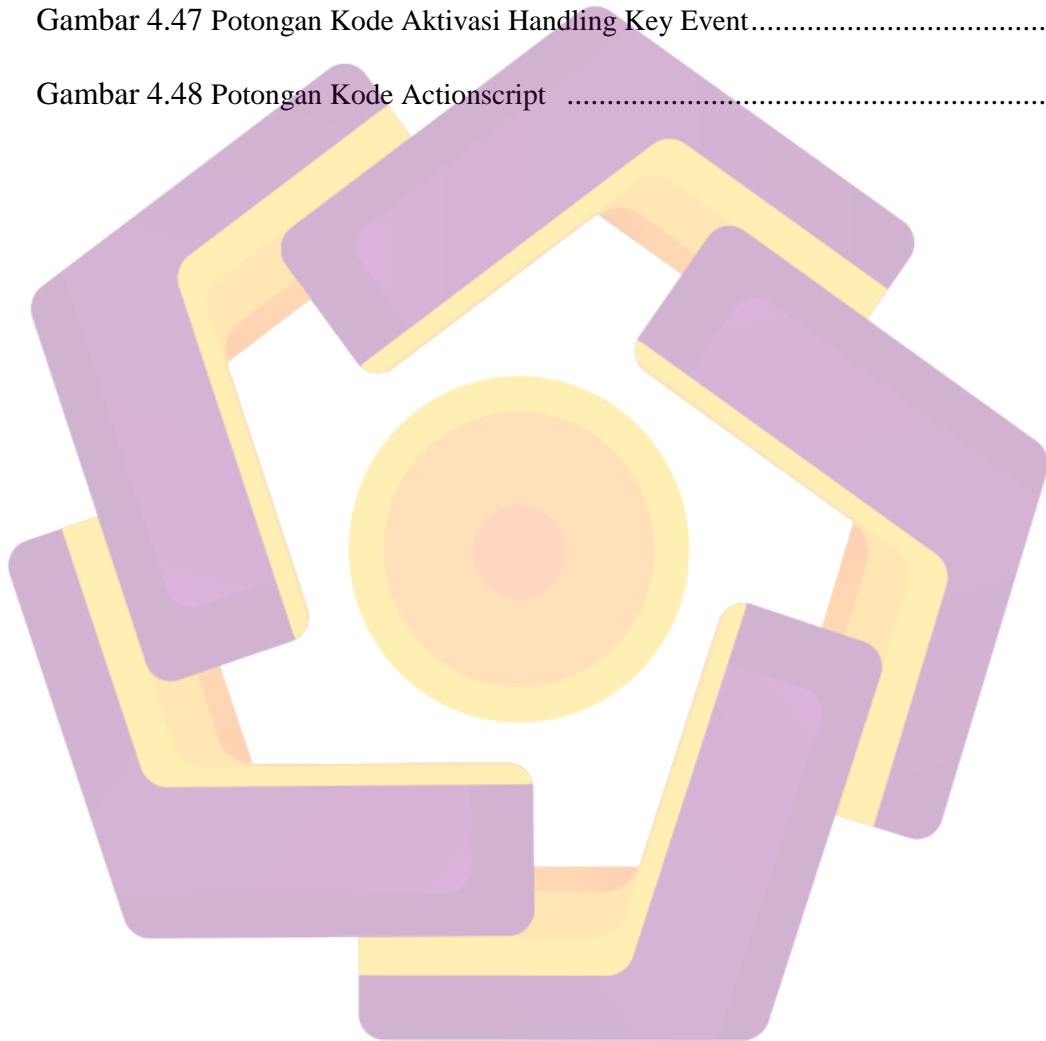
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Flashlite.....	24
Gambar 2.2	Arsitektur Flashlite Player	25
Gambar 2.3	Navigasi Flashlite	26
Gambar 3.1	Arsitektur Analisis Sistem	39
Gambar 3.2	Diagram Multi-Tier.....	41
Gambar 3.3	Diagram Korteks	43
Gambar 3.4	DAD Level 0 Sistem Layanan Informasi	45
Gambar 3.5	DAD Level 1 Proses PMB.....	46
Gambar 3.6	DAD Level 1 Proses Register	47
Gambar 3.7	Diagram Entity Relationship.....	49
Gambar 3.8	Relasi Antar Tabel	51
Gambar 3.9	Rancangan Menu Web	52
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Log in.....	53
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Utama.....	53
Gambar 3.12	Rancangan Halaman PMB.....	54
Gambar 3.13	Rancangan Form.....	54
Gambar 3.14	Rancangan Form Ubah.....	55
Gambar 3.15	Rancangan Form Hapus Info PMB.....	55
Gambar 3.16	Halaman Register	56
Gambar 3.17	Rancangan Hapus Registrasi.....	56
Gambar 3.18	Struktur Menu Mobile Multimedia Computing	57
Gambar 3.19	Halaman Utama	58

Gambar 3.20 Halaman Info PMB	58
Gambar 3.21 Halaman Utama Registrasi	59
Gambar 3.22 Halaman Registrasi	59
Gambar 3.23 Halaman Registrasi PMB	60
Gambar 4.1 Editor MSQL dan PHP MyAdmin.....	61
Gambar 4.2 Tabel Log.....	62
Gambar 4.3 Tabel PMB.....	62
Gambar 4.4 Tabel Register	63
Gambar 4.5 Tampilan Waktu Log in	65
Gambar 4.6 Halaman Log in.....	65
Gambar 4.7 Potongan Kode kelas cek log in.php.....	66
Gambar 4.8 Potongan Kode modul cek log in.php.....	67
Gambar 4.9 Salah satu controller yang di lindungi waktu login	67
Gambar 4.10 Pesan peringatan pada saat login	67
Gambar 4.11 Halaman Utama Administrator	68
Gambar 4.12 Halaman PMB	68
Gambar 4.13 Potongan Kode untuk membuat list PMB	69
Gambar 4.14 Potongan Kode untuk membuat list.....	69
Gambar 4.15 Potongan Kode memnuat list jadwal PMB.....	70
Gambar 4.16 Potongan Kode untuk membuat gelombang PMB	71
Gambar 4.17 Potongan Kode uentuk menampilkan list data PMB	71
Gambar 4.18 Form Ubah PMB	72
Gambar 4.19 Potongan Kode ubah PMB	72

Gambar 4.20 Form Konfirmasi Hapus data PMB	72
Gambar 4.21 Potongan Kode Hapus PMB	73
Gambar 4.22 Halaman Register	73
Gambar 4.23 Potongan Kode Tampil PMB	74
Gambar 4.24 Potongan Kode filter register	74
Gambar 4.25 Potongan Kode aktivasi Register	75
Gambar 4.26 Form Konfirmasi Hapus data Register	75
Gambar 4.27 Potongan Kode Hapus Register	75
Gambar 4.28 Kode Pengambila data ke XML	76
Gambar 4.29 Kode Actioncript XML parser	77
Gambar 4.30 Output saat swf di jalan kan	78
Gambar 4.31 Kode Load Variable	78
Gambar 4.32 Tahap Awal membangun Aplikasi Mobile	79
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Utama	79
Gambar 4.34 Susunan Layer Halaman Utama	80
Gambar 4.35 Potongan Kode Actionscript Aktivasi Softkey	80
Gambar 4.36 Potongan Kode Actionscript Aktivasi 2 Softkey	81
Gambar 4.37 Tampilan pada saat loading	82
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Utama Info terbaru	82
Gambar 4.39 Potongan Kode Navigasi next PMB	83
Gambar 4.40 Pemeberian Label pada frame PMB	83
Gambar 4.41 Tampilan Menu Reservasi	84
Gambar 4.42 Halaman Registrasi	85

Gambar 4.43 Potongan Kode Aktivasi Phoe mobile devices.....	85
Gambar 4.44 Potongan Kode navigasi tombol online registration	85
Gambar 4.45 Susunan Layer Halaman Form Registrasi	86
Gambar 4.46 Tampilan Menu Online registration.....	86
Gambar 4.47 Potongan Kode Aktivasi Handling Key Event.....	88
Gambar 4.48 Potongan Kode Actionsript	88



INTISARI

Sistem informasi memiliki peranan penting bagi perkembangan teknologi. Karena dalam setiap informasi berguna bagi kepentingan masyarakat agar lebih mudah untuk mengoperasikan dan memajemen suatu pekerjaan. Oleh karena itu banyak masyarakat yang mengembangkan berbagai system informasi untuk mempermudah mendapatkan informasi secara mudah dan efisien. sistem informasi tersebut misalnya sistem informasi kampus.

Sebagai contoh dari informasi kampus adalah Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) secara Online. PMB Online tersebut dapat di akses dengan menggunakan handphone. info yang di dapat dari handphone dapat dengan mudah di akses dimanapun ketika koneksi dengan internet sehingga masyarakat tidak perlu repot untuk mencari informasi tentang PMB.

PMB online di akses dengan handphone ini menggunakan program dari Flash. Program Flash yang paling compatible dengan aplikasi mobile adalah aplikasi Flashlite. Flashlite digunakan untuk menginformasikan Info Kampus berupa PMB tempat informasi yang merupakan bagian dari server dengan menggunakan website. dari Flashlite tersebut kemudian di parser agar dapat di baca dengan handphone. Sehingga info kampus yang berupa PMB dapat dengan mudah di akses dan juga para calon pendaftar dapat registrasi secara online lewat ponsel.

Kata Kunci: PMB, Flashlite, Flash, information system.

ABSTRACT

Information system has an important role for the development of technology Because in every useful information for the public interest to make it easier to operate and manage a job. Therefore many people who develop information systems to facilitate sharing information easily and efficiently. information systems such as the campus information system. As an example of information is the campus Admissions (PMB) in Online.

PMB Online can be accessed by using handphone.info which can be from your mobile phone can easily be accessed anywhere with internet connection so that when people do not have to bother to search for information aboutPMB.

PMB online access with this phone using a program from Flash.Program Flash is most compatible with the mobile application is an application used to inform Flashlite.Flashlite Campus Info PMB form where the information is part of the server by using Flashlite website.dari is then in the parser so that can be read by mobile phone. So the info in the form of PMB campus can easily access and also the prospective registrant list online registration via phone

Keywords: PMB, Flashlite, Flash, information system