

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA dan LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	5

2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Sholat	5
2.2.2 J2me (<i>Java 2 Micro Edition</i>).....	6
a). Profil J2me.....	6
b). CLDC	9
c). MIDP.....	10
d). KVM (<i>Kilobyte Virtual Machine</i>).....	10
e). CVM (<i>C – Virtual Machine</i>)	10
f). MIDlet.....	11
a. Siklus Hidup MIDlet	11
2.2.3 J2ME Wireless Toolkit	13
2.2.4 NetBeans.....	13
2.2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	14

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem	15
3.1.1 Input dan Output.....	15
3.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	16

3.1.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	16
3.2 Perancangan Sistem	17
3.2.1 Pemodelan	17
a). Use Case Diagram	18
b). Class Diagram	19
c). Sequence Diagram.....	20
d). Activity Diagram	21
3.2.2 Rancangan Tampilan	22

BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem	24
4.1.1 <i>Form</i> Menu	25
4.1.2 Kelas dan Objek shalat	28
4.1.3 Kelas dan Objek Gerakan	32
4.2 Pembahasan Sistem	35
4.2.1 Pengujian Program	35
4.2.1.1. <i>Emulator</i> Standar (<i>Defaultcolorskin</i>)	35
4.2.1.2. Sony Ericson K610i	37

4.2.2 Analisis Pengujian Program	37
4.2.2.1. <i>Emulator</i> Standar (<i>Defaultcolorskin</i>)	37
4.2.2.2. Sony Ericson K610i	38

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka.....	40
---------------------	----