

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2

1.4 Tujuan Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	5
2.2.1 Teknik Dalam Mancing	6
2.2.2 Java Micro Edition (Java ME)	9
2.2.3 Java MIDP Emulator	9
2.2.4 MIDlet	10
2.2.5 Unified Modelling Language	11
2.2.6 PHP Hypertext Preprocessor (PHP)	11
2.2.7 MySQL.....	11
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Analisis Kebutuhan	12
3.1.1 Kebutuhan Input.....	12
3.1.2 Kebutuhan Output.....	12
3.1.3 Kebutuhan Hardware	12
3.1.4 Kebutuhan Software.....	13
3.1.5 Kebutuhan Data.....	13
3.2 Perancangan Sistem	13
3.2.1 Pemodelan	13

3.2.2 Rancangan Jaringan Ke Database.....	22
3.2.3 Perancangan Form Aplikasi	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	31
4.1 Implementasi Sistem	31
4.1.1 Program Utama	31
4.1.2 Menu Utama	31
4.1.3 Teknik Mancing.....	32
4.1.4 Panduan	32
4.1.5 Data Lokasi	33
4.1.6 Bantuan.....	34
4.1.7 Tentang	34
4.2 Pembahasan Sistem	34
4.2.1 Pengujian Dengan Emulator	34
4.2.2 Pengujian Dengan Hanphone	35
4.2.3 Analisa Hasil Pengujian	38
4.2.4 Analisis Hasil Quisioner	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Siklus MIDlet	10
Gambar 3.1 Use Case implementasi Panduan Mancing	14
Gambar 3.2 Class Diagram Panduan Mancing Laut	17
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama	19
Gambar 3.4 Sequence Diagram Panduan Mancing Laut	21
Gambar 3.5 Rancangan Jaringan ke Database	22
Gambar 3.6 Form Menu Utama	23
Gambar 3.7 Form Teknik Mancing	24
Gambar 3.8 Form Jigging	24
Gambar 3.9 Form Panduan	25
Gambar 3.10 Form Joran	26
Gambar 3.11 Form Umpan	26
Gambar 3.12 Form Umpan Buatan	27
Gambar 3.13 Form Umpan Alami	28
Gambar 3.14 Form Data Lokasi	28
Gambar 3.15 Form Sumatra	29
Gambar 3.16 Form Bantuan	29
Gambar 3.17 Form Tentang	30
Gambar 4.1 Menu Utama	35
Gambar 4.2 Teknik Mancing	35

Gambar 4.3 Menu Utama	37
Gambar 4.4 Teknik Mancing	37

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Hasil Pengujian	38
Table 4.2 Tabel Prosentase Hasil Quisioner.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Activity Diagram Teknik Mancing.....	1
Lampiran 2. Activity Diagram Data Lokasi	2
Lampiran 3. Activity Diagram Panduan	3
Lampiran 4. Cuplikan Program Video	4
Lampiran 5. Cuplikan Program Mengkoneksi Database.....	5
Lampiran 6. Gambar Emulator	6
Lampiran 7. Gambar Emulator	7
Lampiran 8. Gambar Handphone.....	8
Lampiran 9. Gambar Handphone.....	9
Lampiran 10. Gambar Handphone	10