

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama mari kita panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul "Online Advertising Dengan Teknologi J2ME" dengan baik. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah juga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Fakultas Ilmu Komputer, jurusan Teknik Informatika, Universitas Indonusa Esa Unggul, Jakarta.

Penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak yang banyak membantu, membimbing, memberi informasi, serta memberikan dukungan moril. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

- 1) Bapak Ir. Munawar, MMSI., M.Com selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
- 2) Bapak Ir. Joko Dewanto, MM selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Komputer.
- 3) Bapak Ahmad Nurul Fajar ST., MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan dan masukan yang berbeda dengan yang lain dan dengan sabar membimbing dari awal sampai akhir.
- 4) Bapak Kundang Karsono., Skom., Mkom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak informasi dan tatacara penulisan yang luar biasa.
- 5) Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonusa Esa Unggul yang telah memberikan informasi-informasi yang berguna bagi penulisan Tugas Akhir ini.

- 6) Ibu dan kakak saya yang selalu memberi dukungan baik secara moril maupun materil demi keberhasilan anaknya menjadi sarjana S1.
- 7) Evi yang selalu memberikan motivasi dan dukungan secara moril tiada hentinya demi terwujudnya penyelesaian tugas akhir ini.
- 8) Teman-teman seperjuangan saya yang saling memberi semangat dan motivasi yang luar biasa.
- 9) Kakak saya yang telah meminjamkan handphonenya demi menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 10) Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidaklah sempurna, walaupun sudah dikerjakan dengan keterbatasan pengetahuan dan waktu. Karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila masih terdapat kekurangan disana-sini dan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, smoga tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi perusahaan yang membutuhkan aplikasi ini , tentunya dengan perbaikan kedepannya dan disesuaikan dengan perkembangan yang ada.

Jakarta, Februari 2010

Penulis

## **ABSTRAKSI**

Perkembangan teknologi selalu mengalami perubahan yang sangat cepat dari waktu ke waktu, dimana selalu dikembangkan terus menerus untuk memberikan kemudahan kepada manusia. Belakangan ini di Indonesia, harga ponsel pun semakin terjangkau dengan masuknya handphone-handphone China, sehingga masyarakat Indonesia tentunya sudah tidak asing lagi dan menjadi semakin mudah untuk memilikinya.

Kegunaan dari handphone sekarang ini tidaklah hanya untuk melakukan komunikasi suara maupun data, tetapi sekarang semakin banyak aplikasi yang mendukung dan memberikan kemudahan untuk penggunaannya.

PT Satu Satu Dua Dua International yang berdiri sejak tahun 2007, dimana bergerak di bidang jasa advertising, mulanya selalu mengeluarkan tabloid dan melayani pelayanan pemasangan iklan cetak. Proses kerja perusahaan ini dilakukan secara manual yaitu melalui fax, koordinasi telepon dan internet. Melihat peluang pasar Indonesia, rata-rata masyarakat kota besar maupun kecil sudah memiliki handphone karena berbagai kemudahan diatas. Melihat peluang ini, perusahaan ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan kepada client untuk mengirimkan promosi mereka dimana dan kapan saja, tentunya dengan harga yang murah dan hasil yang maksimal, maka perusahaan memerlukan sebuah aplikasi untuk memenuhi keperluan diatas melalui perangkat mobile seperti handphone untuk mengirimkan promosi mereka ke database aplikasi web yang dapat diakses oleh seluruh pengguna internet.

**Kata Kunci:** Internet, Mobile, Database, Web, Teknologi, dan Nirkabel

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.4.1 Tujuan .....	4
1.4.2 Manfaat .....	5
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Online .....	8
2.2 Advertising .....	8
2.3 Internet .....	9
2.4 World Wide Web .....	9
2.5 Teknologi.....	10
2.6 Mobile Phone .....	11
2.7 Java.....	11
2.8 J2ME .....	14
2.9 CLDC.....	15
2.10 CDC .....	16
2.11 IDE Netbeans .....	17
2.12 Apache Tomcat .....	18
2.13 J2SE.....	19
2.14 JDBC.....	20
2.15 SQL.....	20
2.16 MY SQL.....	21
2.17 RDBMS .....	22
2.18 MIDP .....	22

2.19 MIDlet.....	23
2.20 DATABASE .....	23
2.21 HTTP .....	24
2.22 HTML.....	25
2.23 Javascript .....	26
2.24 Komputer.....	26
2.25 JDK .....	26
2.26 JSP.....	27
2.26 Iklan baris .....	27
<b>BAB III PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI .....</b>	<b>28</b>
3.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	28
3.1.1 Visi Perusahaan .....	29
3.1.2 Misi Perusahaan .....	29
3.1.3 Struktur Organisasi.....	29
3.2 Analisa Kebutuhan Aplikasi.....	35
3.2.1 Analisa dan Pembahasan Aplikasi .....	36
3.2.1.1 Aplikasi Mobile Phone .....	36
3.2.1.2 Aplikasi Web.....	37
3.2.1.3 Aplikasi Database.....	38
3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Aplikasi.....	39
3.2.3 Perancangan Aplikasi.....	39
3.2.3.1 Rancangan Struktur Menu.....	40
3.2.3.2 Rancangan STD.....	41
3.2.3.3 Rancangan Basis Data.....	47
3.2.3.4 Rancangan Layar Mobile Phone .....	50
3.2.3.5 Pseudocode Modul Utama.....	56
3.2.3.6 Rancangan Aplikasi Web.....	59
3.2.4 Cara Kerja Aplikasi.....	66
3.2.5 Prinsip Kerja Aplikasi .....	67
3.2.5.1 Prinsip Kerja Aplikasi Mobile Phone .....	67
3.2.5.2 Prinsip Kerja Aplikasi Web .....	68
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI .....</b>	<b>75</b>
4.1 Spesifikasi Aplikasi.....	75
4.2 Infrastruktur Hardware dan Software.....	75
4.2.1 Spesifikasi Perangkat Keras .....	75
4.2.2 Spesifikasi Perangkat Lunak .....	75
4.3 Pengembangan Aplikasi.....	76
4.3.1 Koneksi Database .....	76
4.3.2 Aplikasi MIDlet.....	82
4.4 Tampilan Aplikasi .....	98
4.4.1 Tahap Mobile Phone .....	98

4.4.2	Tahap pengaturan .....	99
4.4.3	Tahap Tambah Data .....	100
4.4.4	Tahap Edit Data .....	103
4.4.5	Tahap Tampil Data.....	105
4.5	Tahap Aplikasi Web .....	106
4.5.1	Tahap Login ke Web .....	106
4.5.2	Tahap Tambah Data Pemakai.....	108
4.5.3	Tahap Ubah / Hapus Pemakai .....	108
4.5.4	Tahap Tambah Data Iklan.....	111
4.5.5	Tahap Ubah / Hapus Iklan.....	112
4.6	Source Code Javascript .....	114
4.7	Evaluasi Program Aplikasi .....	114
4.7.1	Aplikasi Mobile Phone.....	115
4.7.2	Aplikasi web .....	117
4.7.3	Hasil Evaluasi.....	117
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>120</b>
5.1	Kesimpulan.....	120
5.2	Saran.....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>121</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>122</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi PT. 1122 Int	30
Gambar 3.2	Struktur Menu Mobile phone	40
Gambar 3.3	Struktur Menu Website	40
Gambar 3.4	STD Menu Utama Web Server	41
Gambar 3.5	STD Menu Utama Mobile Phone	42
Gambar 3.6	STD Menu Data Mobile Phone	43
Gambar 3.7	STD Menu Data Website	44
Gambar 3.8	STD Menu Online Advertising	45
Gambar 3.9	Flowchart J2ME dengan My Sql	46
Gambar 3.10	Flowchart Servlet	47
Gambar 3.11	Rancangan Layar Utama	51
Gambar 3.12	Rancangan Layar Menu Data	52
Gambar 3.13	Rancangan Layar Edit Data	53
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Layar Edit Data	54
Gambar 3.15	Rancangan Layar Tambah Data	55
Gambar 3.16	Rancangan Layar Simpan Data	56
Gambar 3.17	Rancangan Layar Utama Login	60
Gambar 3.18	Rancangan Layar Menu Login	61
Gambar 3.19	Rancangan Layar Tambah Pengguna	62
Gambar 3.20	Rancangan Layar Ubah/ Hapus Pengguna	63
Gambar 3.21	Rancangan Layar Menu Iklan	64
Gambar 3.22	Rancangan Layar Ubah/ Hapus Iklan	65
Gambar 3.23	Rancangan Aplikasi	66
Gambar 3.24	Cara Kerja Aplikasi	66

Gambar 3.25	Desain Mobile Phone	68
Gambar 3.26	Desain web Application	69
Gambar 3.27	Desain Skema Aplikasi	72
Gambar 4.1	Layar Menu Main	96
Gambar 4.2	Layar Menu Tambah	99
Gambar 4.3	Layar Menu Edit	102
Gambar 4.4	Layar Menu Login	103
Gambar 4.5	Pesan Kesalahan Login	104
Gambar 4.6	Info Login	104
Gambar 4.7	Tambah Data Pengguna Iklan	105
Gambar 4.8	Mengubah / Menghapus	106
Gambar 4.9	Mengubah	106
Gambar 4.10	Menghapus	107
Gambar 4.11	Tambah Iklan	108
Gambar 4.12	Mengubah / Menghapus	109
Gambar 4.13	Mengubah	110
Gambar 4.14	Menghapus	111