

LAMPIRAN

A. Hasil Implementasi (*Code Program*)

[Code Program ada dalam CD]

B. Hasil Uji Coba / Survey / Wawancara

- Soal Survei *User* :

Survey Kriteria Mobil

Nama(*)	:	<input type="text"/>
Jenis Kelamin(*)	:	<input type="checkbox"/> Pria <input type="checkbox"/> Wanita
Umur(*)	:	<input type="text"/> (dalam tahun)
Pekerjaan(*)	:	<input type="text"/>
Universitas (jika pekerjaan : mahasiswa)	:	<input type="text"/>
Jurusan (jika pekerjaan : mahasiswa)	:	<input type="text"/>
NRP (jika Jurusan : IT UKM)	:	<input type="text"/>

Pilihan dibawah adalah pilihan untuk mencari mobil dengan 5 kriteria yaitu merk, jenis, type, harga dan keterangan lain - lain. Pilihan pertama adalah pilihan untuk mencari mobil pada saat akan membeli mobil, semakin ke bawah maka pilihan mobil berdasarkan kriteria kedua, ketiga dan seterusnya.
(Pilihlah kriteria mobil secara terurut)

Pilihan kriteria mobil dibawah (1-5) tidak boleh ada yang sama!

Ranking 1(*)	:	<input type="checkbox"/> Merk <input type="checkbox"/> Jenis <input type="checkbox"/> Type <input type="checkbox"/> Harga <input type="checkbox"/> Keterangan (misalnya : mobil sport, mobil mewah, dll)
Ranking 2(*)	:	<input type="checkbox"/> Merk <input type="checkbox"/> Jenis <input type="checkbox"/> Type <input type="checkbox"/> Harga <input type="checkbox"/> Keterangan
Ranking 3(*)	:	<input type="checkbox"/> Merk <input type="checkbox"/> Jenis <input type="checkbox"/> Type <input type="checkbox"/> Harga <input type="checkbox"/> Keterangan
Ranking 4(*)	:	<input type="checkbox"/> Merk <input type="checkbox"/> Jenis <input type="checkbox"/> Type <input type="checkbox"/> Harga <input type="checkbox"/> Keterangan
Ranking 5(*)	:	<input type="checkbox"/> Merk <input type="checkbox"/> Jenis <input type="checkbox"/> Type <input type="checkbox"/> Harga <input type="checkbox"/> Keterangan
Alasan memilih urutan diatas*	:	<input type="text"/>

Pilihan dibawah adalah pilihan untuk menampilkan informasi mobil apa saja yang anda butuhkan jika anda ingin mencari mobil, misalnya kapasitas mesin, ukuran fisik mobil (panjang, lebar, tinggi), tahun, jenis mesin, warna, dll.

Pilihan dibawah boleh dikosongkan, tidak perlu semua diisi. Tapi klo mau semua juga gpp...

Pilihan 1 :

Pilihan 2 :

Pilihan 3 :

Pilihan 4 :

Pilihan 5 :

Pilihan dibawah adalah jika anda membeli mobil bekas (*second*), apakah data - data dibawah diperlukan ?

Warna(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Polisi(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Mesin(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Rangka(*) : perlu tidak
perlu

Nomor STNK(*) : perlu tidak
perlu

Nomor BPKB(*) : perlu tidak
perlu

- Soal Survei Dealer :

Survey Kriteria Mobil - untuk dealer mobil

Nama Dealer(*) :

Alamat Dealer(*) :

Pilihan dibawah adalah 5 pilihan kriteria mobil yang paling banyak dicari oleh orang yang mau membeli mobil yaitu merk, jenis, type, harga dan keterangan lain - lain. Pilihan pertama adalah pilihan yang paling dicari saat orang akan membeli mobil, semakin ke bawah maka pilihan mobil berdasarkan kriteria kedua, ketiga dan seterusnya.

(Pilihlah kriteria mobil secara terurut)

Pilihan kriteria mobil dibawah (1-5) tidak boleh ada yang sama!

Ranking 1(*) : Merk Jenis Type Harga Keterangan (misalnya : mobil sport, mobil mewah, elegance, dll)

Ranking 2(*) : Merk Jenis Type Harga Keterangan

Ranking 3(*) : Merk Jenis Type Harga Keterangan

Ranking 4(*) : Merk Jenis Type Harga Keterangan

Ranking 5(*) : Merk Jenis Type Harga Keterangan

Pilihan dibawah adalah pilihan untuk menampilkan informasi mobil apa saja yang dibutuhkan jika konsumen ingin mencari mobil, misalnya kapasitas mesin, ukuran fisik mobil (panjang, lebar, tinggi), tahun, jenis mesin, warna, dll.

Pilihan dibawah boleh dikosongkan, tidak perlu diisi semua.

Pilihan 1 :

Pilihan 2 :

Pilihan 3 :

Pilihan 4 :

Pilihan 5 :

Pilihan dibawah adalah jika konsumen ingin membeli mobil bekas (*second*), apakah data - data dibawah sering ditanyakan ?

Warna(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Polisi(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Mesin(*) : perlu tidak
perlu

Nomor Rangka(*) : perlu tidak
perlu

Nomor STNK(*) : perlu tidak
perlu

Nomor BPKB(*) : perlu tidak
perlu

DAFTAR PUSTAKA

1. Barbagallo, Ralph. 2004. "Wireless Game Development in Java™ with MIDP 2.0".
2. Hartanto, A.Aditya. 2003. *Java 2 Micro Edition Tingkat Lanjut*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
3. Hartanto, A.Aditya. 2003. *Tip dan Trik Java 2 Micro Edition*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
4. Jim Farley and William Crawford with Prakash Malani, John G. Norman, and Justin Gehtland. 2006. *Java Enterprise in a Nutshell, 3rd Edition*. O'Reilly Media.
5. Lam, Jason. 2004. "J2ME & Gaming".
6. Luke Taylor and The JBoss Group. 2004. *Getting Started with JBoss*.
7. Shalahuddin dan Rosa. 2006. *J2EE Dalam Aplikasi Enterprise*. Bandung : Penerbit Informatika.
8. The J2EE™ 1.4 Tutorial for NetBeans™ IDE 4.1.
9. Wicaksono, Ady. 2002. *Dasar-dasar Pemrograman Java 2*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
10. Wicaksono, Ady. 2003. *Pemrograman Internet dan XML pada Ponsel dengan MIDlet Java*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
11. Wicaksono, Ady. 2003. *Pemrograman Wireless dengan Java*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
12. Yan, Michael Juntao and Sharp, Kevin. 2004. "Developing Scalable Series 40 Applications: A Guide for Java Developers".

DAFTAR INDEX / ISTILAH / KATA SUKAR

A

About – Penjelasan tentang data programmer pada aplikasi Birojasa

API – Kependekan dari Application Programming Interface yaitu tampilan pada suatu aplikasi.

Aplikasi – Program yang terdapat pada komputer

B

Background – Gambar latar belakang yang terdapat pada aplikasi

Birojasa – Usaha yang bergerak di bidang pengurusan STNK kendaraan yang dijadikan topik dari aplikasi ini

Button – Tombol yang ada pada aplikasi

C

CheckBox – Istilah pada bahasa pemrograman yang berarti suatu kotak (kotak kecil pada aplikasi) yang dapat dicentang / diberi tanda

Class – Kelas yang dipakai pada aplikasi ini

Client – User yang mempunyai hak akses yang terbatas. (Client lawan kata dari Server)

Coding - Pembuatan aplikasi yang menggunakan tool – tool tertentu agar aplikasi dapat dibuat

ComboBox – Kumpulan button pada aplikasi yang dapat dijadikan pilihan bagi user

D

Database – Kumpulan data yang digunakan pada aplikasi

Desktop – Tampilan pada windows atau OS lainnya yang berguna untuk menampung data / aplikasi – aplikasi lainnya yang berjalan pada lingkungan komputer

Developer – Pengembang / pembuat program

F

Faktur – Nota pembayaran / bon dan terdapat pada form pencetakan struk pembayaran pada aplikasi

G

GB – Kependekan dari GigaByte

GHz – Kependekan dari GigaHertz

GUI – Graphical User Interface atau tampilan dari aplikasi

I

Install – Proses pemasukan data – data aplikasi pertama kali pada satu computer

J

J2EE – Kependekan dari Java 2 Enterprise Edition dimana fungsinya adalah untuk membuat aplikasi yang sifatnya enterprise.

J2ME – Kependekan dari Java 2 Micro Edition dimana fungsinya adalah untuk membuat aplikasi pada handphone atau PDA yang mempunyai kapasitas memory terbatas.

J2SE – Kependekan dari Java 2 Standard Edition dimana fungsinya adalah untuk membuat aplikasi desktop biasa pada komputer.

Java – Salah satu bahasa pemrograman Object – Oriented di komputer untuk membuat aplikasi

JCreator LE – Tool gratis untuk membuat aplikasi java tapi tanpa tampilan GUI sehingga user yang membuatnya harus menulis semua kodenya secara manual. (LE singkatan dari Limited Edition)

JDBC – Kependekan dari Java Database Connectivity yaitu suatu API pada Java yang mengurus database sehingga aplikasi yang dibuat nantinya memiliki suatu system yang stabil dalam mengurus database.

JDK – Java Development Kit, ini adalah tool yang digunakan oleh pihak developer dalam membuat suatu aplikasi Java

JRE – Java Runtime Environment, ini adalah tool paling minimal yang harus ada untuk menjalankan semua aplikasi berbasis java. (catatan : jika hanya ingin menjalankan

aplikasi berbasis java cukup install JRE-nya saja, tetapi jika ingin membuat dan menjalankan aplikasi java harus menginstall JDK)

Baik JDK maupun JRE, angka – angka yang terdapat dibelakangnya adalah versi dari JDK dan JRE-nya dan revisi-nya, contoh : JDK 1.50_06 / JRE 1.50_06 artinya adalah Java Versi 1.5 revisi ke-enam.

L

Linux – Salah satu system operasi yang cukup berkembang saat ini. System operasi ini semakin hari semakin berkembang mengingat sifatnya yang open-source sehingga banyak dari pihak programmer yang ikut terlibat didalamnya. Tidak hanya itu bahkan aplikasi – aplikasi java pun sudah dapat berjalan dengan Linux sehingga pemrograman dengan menggunakan java dan system operasi linux sudah sangat mudah dan boleh dibilang setara dengan menggunakan Windows.

M

MB – Kependekan dari MegaByte

MHz – Kependekan dari MegaHertz

MySQL – Database yang digunakan pada aplikasi ini yang sifatnya gratis. Database ini juga terdapat pada System Operasi selain windows diantaranya Linux dan Sun Solaris.

N

NetBeans - Tool yang digunakan oleh pihak developer dalam membuat aplikasi berbasis Java. Perbedaan yang sangat jauh dari tool seperti JCreator adalah NetBeans dapat membangun / membuat sebuah aplikasi dengan mendrag saja dari mouse ke tampilan yang disediakan sehingga pembuatan coding dari aplikasi tidak sepenuhnya secara manual seperti JCreator.

Network – Jaringan komputer dimana nantinya terdapat server dan client pada jaringan tersebut. Dan sebagai catatan aplikasi birojasa ini dapat digunakan sebagai aplikasi Client – Server.

Notepad – Aplikasi text – editor yang terdapat pada Windows.

O

OS – Kependekan dari Operating System yaitu Sistem operasi yang dapat menjalankan banyak aplikasi sekaligus. Contoh – contoh dari operating system yaitu Windows, Linux, Sun Solaris, dsb.

Object – oriented – Pembuatan aplikasi yang sudah lebih dinamis lagi, hal ini biasanya dipakai pada bahasa – bahasa pemrograman tertentu saja, salah satunya adalah Java™. Pembuatan aplikasi yang object-oriented dapat memudahkan pihak developer dalam membangun suatu aplikasi mengingat banyaknya keuntungan yang diperoleh jika menggunakan system object-oriented. (Silahkan membaca pembahasan mengenai Object – Oriented Programming untuk mengetahui lebih lanjut mengenai object – oriented ini).

R

RAM – Read Access Memory yaitu memory yang dapat membaca dan menulis data secara langsung oleh user.

RDRAM – Random Digital Read Access Memory yaitu salah satu jenis memory selain DDR (Double Digital RAM) dan SDRAM (Single Digital RAM). Memory jenis RDRAM dipakai oleh programmer Aplikasi Birojasa ini.

ROM – Read Only Memory yaitu memory yang jenisnya hanya dapat dibaca saja oleh user (User tidak bisa secara langsung menulis data dalam memory ini)

S

Server – User yang mempunyai hak akses penuh pada semua fitur yang ada pada aplikasi.

Software – Aplikasi yang berjalan / berada pada computer.

Sun Microsystem – Perusahaan Besar yang membuat tool – tool yang diperlukan dalam membuat aplikasi Java juga membuat hal – hal lainnya yang berhubungan dengan tool Java.

Sun Solaris – Salah satu pilihan system operasi yang sifatnya gratis juga dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java serta dikembangkan oleh perusahaan Sun Microsystem.

T

Tool – Aplikasi yang diperlukan dalam membuat suatu aplikasi di computer.

U

User – Pemakai suatu aplikasi di computer. User pada aplikasi Birojasa ini terdapat dua jenis yaitu Client dan Server.

W

Windows – System operasi yang dikembangkan oleh Perusahaan Microsoft yang sifatnya komersial. Terdapat banyak jenis jenis Windows yang ada saat ini diantaranya yang mungkin sekarang paling banyak digunakan yaitu Windows XP atau Windows 98 SE dan yang lainnya.

Wordpad – Aplikasi text - editor yang terdapat di windows yang penggunaannya dapat lebih kompleks lagi dalam membaca file text diantaranya dapat membaca dan menulis file text encode UTF-8, Unicode, dan lain sebagainya.