

ABSTRAK

Aplikasi Enkripsi SMS dengan Metode Twofish berbasis Java ini ditujukan untuk mengamankan SMS yang bersifat penting supaya tidak terbaca oleh orang lain. Aplikasi ini digunakan dengan menerima masukan teks dan kunci yang digunakan dalam proses enkripsi.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa Java dengan memanfaatkan teknologi J2ME untuk menjalankan aplikasi ini yaitu menggunakan software Netbeans 6.0. Serta untuk membantu implementasi nyata digunakan handphone yang mampu mengirim SMS dan memiliki memori yang cukup untuk menyimpan aplikasi ini.

Kata Kunci: SMS, Twofish, Enkripsi, Java, J2ME, Netbeans 6.0.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
FORMAT LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI . ii	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORIGINALITAS LAPORAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	viii
BAB I Persyaratan Produk.....	
I.1 Pendahuluan	
I.1.1 Tujuan	
I.1.2 Ruang Lingkup Proyek	
I.1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan	
I.1.4 Overview Laporan	
I.2 Gambaran Keseluruhan.....	
I.2.1 Perspektif Produk	
I.2.2 Fungsi Produk	
I.2.3 Karakteristik Pengguna.....	
I.2.4 Batasan – Batasan	
I.2.5 Asumsi dan Ketergantungan	
I.2.6 Penundaan Persyaratan	
BAB II Spesifikasi Produk.....	
II.1 Persyaratan Antarmuka Eksternal	
II.1.1 Antarmuka dengan Pengguna.....	
II.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	
II.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	
II.1.4 Antarmuka Komunikasi	
II.2 Fitur Produk Perangkat Lunak	
II.2.1 Fitur 1 Enkripsi plain text.....	
II.2.2 Fitur 2 Send chipper text	
II.2.3 Fitur 3 Dekripsi chipper text.....	
BAB III Desain Perangkat Lunak	
III.1 Pendahuluan	
III.1.1 Identifikasi	
III.1.2 Overview Sistem	
III.2 Keputusan Desain Perangkat Lunak Secara Keseluruhan.....	
III.3 Desain Arsitektur Perangkat Lunak.....	
III.3.1 Komponen Perangkat Lunak.....	
III.3.2 Konsep Eksekusi	
III.3.3 Desain Antar Muka	
III.3.4 Penerapan Kasus	
BAB IV Pengembangan Sistem	
IV.1 Perencanaan Tahap Implementasi	
IV.1.1 Pembagian Modul / Prosedur / Class Implementasi	
IV.2 Perjalanan Tahap Implementasi (Coding).....	
IV.2.1 Top Down Implementasi	

IV.2.2	Debugging	
IV.3	Ulasan Realisasi Fungsionalitas	
IV.4	Ulasan Realisasi User Interface Design.....	
BAB V	TESTING DAN EVALUASI SISTEM	
V.1	Rencana Pengujian Sistem Terimplementasi	
V.1.1	Test Case	
V.2	Ulasan Hasil Evaluasi	34
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
VI.1	Keterkaitan antara Kesimpulan dengan Hasil Evaluasi	35
VI.2	Keterkaitan antara Saran dengan Hasil Evaluasi	35
VI.3	Rencana Perbaikan / Implementasi terhadap Saran yang Diberikan	35
DAFTAR PUSTAKA		ix

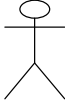
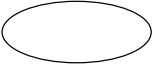
DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Antarmuka Komunikasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.1 Use Case	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.2 Class Diagram Enkripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.3 Class diagram dekripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.4 Form Pertama	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.5 Form Enkripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.6 Form Pass_encrip	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.7 Form Chiphertext	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.8 Form Dekripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.9 Form Pass_decrip	Error! Bookmark not defined.
Gambar III.10 Form Plaintext.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.1 Form Menu	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.2 Form Pesan	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.3 Form enkPass	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.4 Form Chiper.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.5 Form tlp	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.6 Form Dekripsi	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.7 Form keyDekrip	Error! Bookmark not defined.
Gambar IV.8 Form Plain	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Table II.1 Fitur Produk	Error! Bookmark not defined.
Table IV.1 Class twoFishMidlet.....	Error! Bookmark not defined.
Table IV.2 Class mainMap.....	Error! Bookmark not defined.
Table IV.3 Funsionalitas Class	Error! Bookmark not defined.
Table IV.4 Funsionalitas Method.....	Error! Bookmark not defined.
Table V.1 Black Box.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL	GAMBAR	KETERANGAN
Use Case Diagram		Actor / User
		Use case