

PERANCANGAN APLIKASI PENYEDIA INFORMASI PEMILIHAN UMUM (PEMILU) UNTUK *MOBILE PHONE*

Hasyrul U. Bachdar 0727046

**Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Maranatha
Jalan Prof. Drg. Suria Sumantri 65
Bandung 40164, Bandung**

ABSTRAK

Pemilihan Umum (PEMILU) merupakan sebuah rutinitas Bangsa Indonesia yang diadakan setiap empat tahun sekali untuk memilih Presiden, Wakil Presiden dan perwakilan rakyat untuk duduk di dalam kursi pemerintahan. Rutinitas ini sangat penting dikarenakan akan menentukan nasib Bangsa kedepannya. Tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang belum terlalu paham dalam melakukan pemilihan. Ini ditandai dengan masih banyaknya surat suara yang rusak dan salah mencentang oleh pemilihnya. Dengan adanya aplikasi penyedia informasi pemilihan umum (pemilu) untuk *mobile phone*, diharapkan dapat membantu mensosialisasikan pemilu kepada masyarakat.

Pembuatan Tugas Akhir ini menggunakan *software* NetBeans IDE 6.1 yang bertujuan untuk membuat sebuah Aplikasi Penyedia Informasi Pemilihan Umum (PEMILU) untuk *Mobile Phone*.

Dirancang berupa tampilan gambar serta menambahkan informasi-informasi yang berupa teks dan diolah datanya dalam bentuk java oleh NetBeans sehingga dapat ditampilkan pada *mobile phone*.

***THE DESIGN OF GENERAL ELECTION INFORMATION PROVIDER
APPLICATION FOR MOBILE PHONE***

Hasyrul U. Bachdar 0727046

**Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Maranatha
Jalan Prof. Drg. Suria Sumantri 65
Bandung 40164, Bandung**

ABSTRACT

General Election is an Indonesian routine which be held once in four years. The purpose of these' occasion is to elect President, Vice-President and also people's representation to take position in Indonesian Government. The election is very important as reminder of Indonesian's future it' self. Unfortunately, there are still a lot of Indonesian who does not understand much about doing the right election. It is marked by some broken votes' papers and error in giving the thick (√) sign.

With the provider of general election application for mobile phone, I hope these application could be a help to socialize general election and it's right procedure to Indonesian people. With those reasons before I make these thesis.

NetBeans IDE 6.1 software is used as a basic for the application and it supports the application to provide General Election information which will apply on mobile phone.

It is designed with some picture features and additional information in text. Then will be shown in Java and we could see the result on mobile phone.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Tujuan Perancangan	2
1.4. Pembatasan Masalah	2
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Sejarah <i>Java</i>	5
2.1.1. Arsitektur <i>Java</i>	6
2.1.2. <i>Java</i> Versi Lama (<i>Java 1</i>)	6
2.1.3. <i>Java 2</i>	7

2.2. Pengertian J2ME	7
2.2.1. Konfigurasi	8
2.2.2. Profil	9
2.2.3. Paket-Paket Opsional	10
2.3. Penjelasan Konfigurasi CLDC	10
2.4. Perangkat Lunak	10
2.5. Perangkat Keras	11
2.6. NetBeans IDE 6.1	11
2.6.1. Sejarah NetBeans	12
2.6.2. Pengaktifan NetBeans IDE 6.1	13
2.6.3. Pengenalan Lingkungan NetBeans IDE 6.1	13
2.6.4. Membuat Project	14
2.6.5. Menu Bar	19
2.6.6. Visual MIDlet	20
2.6.7. Palette	21
2.7. Adobe Photoshop CS3	21
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	23
3.1. Perancangan System	23
3.1.1. Flowchart	23
3.1.2. Perancangan Tatap Muka (<i>Interface</i>) Aplikasi	27
3.2. Pembuatan <i>Project</i>	34

3.3 Mengaktifkan Visual MIDlet	36
3.4 Penjelasan Sintaks	39
3.5 Proses Perancangan Aplikasi	42
3.5.1 Pembuatan Tampilan Menu Utama	42
3.5.2 Pembuatan Tampilan Info Partai	52
3.5.3 Pembuatan Tampilan Cara Memilih	62
3.5.4 Pembuatan Tampilan Info	66
BAB IV DATA PENGAMATAN	68
4.1. Uji Coba Pada <i>Emulator</i> NetBeans IDE 6.1	68
4.2. Uji Coba Pada <i>Device (Mobile Phone)</i>	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN A LISTING PROGRAM	A-1
LAMPIRAN B PEMINDAHAN DATA INFORMSI PARTAI	B-1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagian-bagian di dalam <i>Platform J2ME</i>	8
Gambar 2.2 Memulai NetBeans IDE 6.1	13
Gambar 2.3 <i>Loading Program</i>	14
Gambar 2.4 Tampilan Awal Program	14
Gambar 2.5 Jendela <i>New Project</i>	15
Gambar 2.6 Jendela <i>Name and Location</i>	16
Gambar 2.7 Tampilan Hasil Konfigurasi	17
Gambar 2.8 <i>Script Start Application</i>	17
Gambar 2.9 <i>Script Pause Application</i>	18
Gambar 2.10 <i>Script Destroy Application</i>	18
Gambar 2.11 <i>Emulator Mobile Phone</i>	19
Gambar 2.12 Menu <i>Bar</i>	20
Gambar 2.13 Visual MIDlet	20
Gambar 2.14 <i>Palette</i>	21
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	24
Gambar 3.2a Sketsa Tampilan Utama	27

Gambar 3.2b Sketsa Tampilan Utama	28
Gambar 3.3a Sketsa Tampilan Info Partai	29
Gambar 3.3b Sketsa Tampilan Info Partai	30
Gambar 3.4a Tampilan Informasi Partai	31
Gambar 3.4b Tampilan Informasi Partai	32
Gambar 3.5a Tampilan Cara Memilih	33
Gambar 3.5b Tampilan Cara Memilih	34
Gambar 3.6 Jendela <i>New Project</i>	35
Gambar 3.7 Jendela <i>Name and Location</i>	36
Gambar 3.8 Tampilan Bagian <i>Project</i>	37
Gambar 3.9 Membuat Visual MIDlet	37
Gambar 3.10 Jendela <i>Name and Location</i> MIDlet <i>Name</i>	38
Gambar 3.11 Jendela NetBeans IDE 6.1	39
Gambar 3.12 MIDlet <i>Mobile Device</i>	39
Gambar 3.13 <i>Drag splashScreen</i>	42
Gambar 3.14 <i>Properties</i>	43
Gambar 3.15 Konfigurasi <i>Event Action</i>	43
Gambar 3.16 Hubungan Proses	44
Gambar 3.17 Jendela <i>View Screen</i>	45
Gambar 3.18 Jendela <i>Image</i>	46
Gambar 3.19 Tampilan <i>Properties splashScreen</i>	46
Gambar 3.20 Hubungan <i>splashScreen</i> Dengan <i>List</i>	47

Gambar 3.21 Penambahan <i>List Element</i>	48
Gambar 3.22 Hasil Konfiguasi <i>String</i>	48
Gambar 3.23 Jendela <i>Ticker</i>	49
Gambar 3.24 Tampilan <i>List</i>	50
Gambar 3.25 Konfigurasi <i>Action Info Partai</i>	52
Gambar 3.26 Hubungan Info Partai Dengan <i>Form</i>	53
Gambar 3.27 <i>View Screen</i> Pada Komponen <i>Form</i>	54
Gambar 3.28 Jendela <i>Layout</i>	55
Gambar 3.29 <i>Form Info Partai</i>	55
Gambar 3.30 <i>Form Link</i>	56
Gambar 3.31 Tampilan <i>Alert</i>	57
Gambar 3.32 <i>Properties Item Command</i>	58
Gambar 3.33 Hubungan Info Partai	59
Gambar 3.34 Tampilan <i>Link Info Partai</i>	60
Gambar 3.35 <i>splashScreen</i> Cara Memilih	62
Gambar 3.36 Tampilan <i>Form</i> Cara Memilih	63
Gambar 3.37 <i>Form Link</i> Contoh Surat Suara DPR dan DPRD	64
Gambar 3.38 <i>Form Link</i> Gambar Contoh Kertas Surat Suara	65
Gambar 3.39 Komponen Yang Dipakai Pada Tampilan Cara Memilih	66
Gambar 3.40 <i>splashScreen</i> Tampilan Info	67
Gambar 3.41 <i>Form</i> Tampilan Info	67
Gambar 4.1 Menu <i>Bar</i> NetBeans	68

Gambar 4.2 Tampilan Utama	69
Gambar 4.3 <i>splashScreen</i> Pemilu	70
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	70
Gambar 4.5 Tampilan Menu Info Partai	71
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pilih	71
Gambar 4.7 Tampilan Informasi Partai	72
Gambar 4.8 Tampilan Informasi Alert	72
Gambar 4.9 Halaman Lain Dari Tampilan Info Partai	73
Gambar 4.10 <i>splashScreen</i> Menu Cara Memilih	73
Gambar 4.11 Menu Cara Memilih	74
Gambar 4.12 <i>splashScreen</i> Pilihan Pertama	74
Gambar 4.13 Tampilan Menu Pilihan Pertama	75
Gambar 4.14 Informasi Gambar	75
Gambar 4.15 Menu Cara Memilih	76
Gambar 4.16 <i>splashScreen</i> Pilihan Ke Dua	76
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pilihan Ke Dua	76
Gambar 4.18 Informasi Gambar	76
Gambar 4.19 <i>splashScreen</i> Info	77
Gambar 4.20 Informasi Penulis	77
Gambar 4.21 <i>Folder</i> Penyimpanan Aplikasi	78
Gambar 4.22 <i>splashScreen</i> Pemilu	79
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama	79

Gambar 4.24 Tampilan Menu Info Partai	80
Gambar 4.25 Tampilan Menu Pilih	80
Gambar 4.26 Tampilan Informasi Partai	80
Gambar 4.27 Tampilan Informasi <i>Alert</i>	80
Gambar 4.28 <i>splashScreen</i> Cara Memilih	81
Gambar 4.29 Menu Cara Memilih	81
Gambar 4.30 <i>splashScreen</i> Pilihan Pertama	81
Gambar 4.31 Menu Pilihan Pertama	81
Gambar 4.32 Informasi Gambar	82
Gambar 4.33 <i>splashScreen</i> Pilihan Ke Dua	82
Gambar 4.34 Tampilan Menu Pilihan Ke Dua	82
Gambar 4.35 Informasi Gambar	82
Gambar 4.36 <i>splashScreen</i> Info	83
Gambar 4.37 Informasi Penulis	83
Gambar 4.38 Perbedaan Tata Letak Tombol	83
Gambar 4.39 Perbedaan Susunan <i>String</i>	84