

## ABSTRAK

Video telah menjadi media penting untuk komunikasi dan hiburan selama bertahun-tahun. Awalnya video ditangkap dan ditransmisikan dalam bentuk analog. Kedatangan dari *digital integrated circuit* dan kemudahan komputer untuk menjadikan video digital, dan video digital menggunakan sebuah revolusi kompresi dan komunikasi dari video. Teknologi GPRS (*General Packet Radio Service*) diterapkan pada jaringan GSM (*Global System for Mobile Communication*) agar dapat memenuhi kebutuhan akan informasi terbaru melalui internet secara cepat dan kapanpun dan dimanapun konsumen telepon selular berada. WAP merupakan standard dunia yang dibuat oleh WAP FORUM untuk menampilkan dan mengirimkan informasi secara wireless melalui mobile phone dan perangkat wireless lain.

Dalam tugas akhir ini dibuat suatu aplikasi pada WAP site yang dapat digunakan untuk mendownload sebuah video dari server ke telepon genggam. Aplikasi ini menggunakan bahasa program WML.

*Hyperlink* pada program WML untuk menghubungkan antara WAP site dengan server. *Hyperlink* antar *Card* lebih banyak digunakan daripada *hyperlink* antar *Deck* karena *Hyperlink* antar *Card* memiliki waktu *loading* yang lebih cepat daripada *hyperlink* antar *Deck*.

## **ABSTRACT**

Video has been an important media for communications and entertainment for many decades. Initially video was captured and transmitted in analog form. The advent of digital integrated circuits and computers led to the digitization of video, and digital video enabled a revolution in the compression and communication of video. GPRS (General Packet Radio Service) is implemented in GSM (Global System for Mobile communication) network in order to meet the needs of cell phones consumer to get the latest information's from internet faster, anytime and from everywhere. WAP is the world standard which made by WAP FORUM to show and send an information by wireless under mobile phone and wireless other utility.

In this final project has been designed an application on WAP site which can be used for download a video from server to handphone. This application uses WML programing.

Hyperlink used in WML program for link between WAP site and server. Card-to-card hyperlink was more used than deck-to-deck hyperlink because card-to-card hyperlink have a faster loading time than deck-to-deck hyperlink.

## Daftar Isi

|                             | Halaman |
|-----------------------------|---------|
| <b>Abstrak</b> .....        | i       |
| <b>Kata Pengantar</b> ..... | ii      |
| <b>Daftar Isi</b> .....     | iii     |
| <b>Daftar Gambar</b> .....  | vii     |
| <b>Daftar Tabel</b> .....   | viii    |

### **BAB I Pendahuluan**

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| I.1. Latar Belakang.....        | 1 |
| I.2. Identifikasi Masalah.....  | 1 |
| I.3. Tujuan.....                | 2 |
| I.4. Pembatasan Masalah.....    | 2 |
| I.5. Sistematika Penulisan..... | 2 |

### **BAB II Teori Penunjang**

|                                                                       |   |
|-----------------------------------------------------------------------|---|
| II.1. Perkembangan Teknologi Selular.....                             | 4 |
| II.1.1. General Packet Radio Service (GPRS).....                      | 4 |
| II.1.2. Enhanced Data GSM Environment(EDGE).....                      | 4 |
| II.1.3 <i>Universal Mobile Telecommunication Services</i> (UMTS)..... | 5 |
| II.1.4. Arsitektur Sistem GPRS.....                                   | 5 |
| II.2. Klasifikasi <i>Mobile Unit</i> (MU) GPRS.....                   | 6 |
| II.3 HTML.....                                                        | 7 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| II.3.1 URL.....                                    | 8  |
| II.3.2 HTTP.....                                   | 8  |
| II.3.3 FTP.....                                    | 8  |
| II.4 Wireless Application Protocol.....            | 9  |
| II.4.1 WAP Forum.....                              | 9  |
| II.4.2 Perbandingan WAP dan WEB.....               | 10 |
| II.4.3 Spesifikasi WAP.....                        | 11 |
| II.4.4 Model program WAP.....                      | 11 |
| II.4.5 Arsitektur WAP.....                         | 12 |
| II.5 WML ( <i>Wireless Mark-up Language</i> )..... | 14 |
| II.5.1 Unit-unit dalam program WML.....            | 14 |
| II.5.2 Hyperlink dalam WML.....                    | 15 |
| II.5.2.1 Hyperlink antar card.....                 | 15 |
| II.5.2.2 Hyperlink antar deck.....                 | 18 |
| II.5.2.3 Hyperlink antar situs WAP.....            | 18 |

### **BAB III Perancangan dan Realisasi Aplikasi**

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| III.1 Memilih tema dan konsep.....                                | 19 |
| III.2 Perangkat lunak pada Server.....                            | 20 |
| III.2.1 Instalasi dan Penggunaan Nokia Multi Media Converter..... | 20 |
| III.2.2 Upload file pada Internet.....                            | 23 |
| III.3 Pembuatan program untuk Client dengan WML.....              | 25 |
| III.3.1 Upload program WML ke server.....                         | 30 |

### **BAB VI Implementasi Aplikasi Video Download Pada WAP**

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| IV.1 Simulasi pada N6670..... | 32 |
| VI.2 Data pengamatan.....     | 35 |

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

|                      |    |
|----------------------|----|
| V.1. Kesimpulan..... | 37 |
| V.2. Saran.....      | 37 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>Daftar Pustaka.....</b> | <b>38</b> |
|----------------------------|-----------|

## **Lampiran**

Lampiran A Source code Aplikasi Download Video pada WAP

Lampiran B Source code Aplikasi Download Video pada Sierra Disc Center

## Daftar Gambar

|                                                           | Halaman |
|-----------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 2.1. Model Program WAP                             | 12      |
| Gambar 2.2. Arsitektur WAP                                | 12      |
| Gambar 2.3. WAP Layer                                     | 13      |
| Gambar 2.4. Contoh tampilan yang memuat link              | 16      |
| Gambar 3.1. Diagram blok aplikasi download video pada WAP | 19      |
| Gambar 3.2. Proses Download Nokia Multimedia Converter    | 20      |
| Gambar 3.3. Menu Setup Nokia MC pada PC                   | 21      |
| Gambar 3.4 Nokia MC open file                             | 22      |
| Gambar 3.5 Proses Konversi pada Nokia MC                  | 23      |
| Gambar 3.6 Upload File pada Mobstorage                    | 24      |
| Gambar 3.7 Kode file pada Mobstorage                      | 24      |
| Gambar 3.8 Tampilan M3Gate emulator WAP                   | 29      |
| Gambar 3.9 Gambar login WAP41.com                         | 30      |
| Gambar 3.10 Proses upload pada WAP41                      | 31      |
| Gambar 4.1 Halaman Pembuka                                | 33      |
| Gambar 4.2 Menu pilihan pada aplikasi                     | 33      |
| Gambar 4.3 Menu iklan film pada aplikasi                  | 34      |
| Gambar 4.4 Link Web site mobstorage                       | 34      |
| Gambar 4.5 Tampilan video Shreak pada real one player     | 35      |

## Daftar Tabel

|                                                 | Halaman |
|-------------------------------------------------|---------|
| Tabel 2.1 Perbandingan WEB dan WAP              | 10      |
| Tabel 4.1 Proses download video dengan aplikasi | 36      |