

Kelas XI-RPL SMKN 4 Bandung

Класс XI-RPL SMKN 4 Bandung

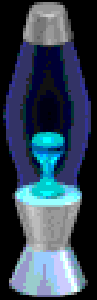


Materi MCP (Mobile Communication Programming)

PEMROGRAMAN MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN WML (WIRELESS MARKUP LANGUAGE)

Oleh : Moh. Ali Aljauhari

PENDAHULUAN



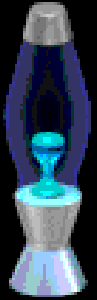
- WML merupakan bahasa markup yg didasarkan pada XML(Extensible Markup Language) dan digunakan dgn Wireless Application Protocol (WAP).



- WML dirancang untuk antar muka pengguna dan menampilkan isi pada wireless devices seperti ponsel, pager, dan PDA

- Sama halnya seperti HTML, yaitu bahasa markup yg digunakan untuk membangun halaman web. Halaman WAP ditulis dalam WML dan dpt dibaca oleh telepon WAP /wireless devices lainnya.

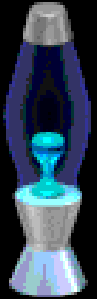
PENDAHULUAN 2



- WML & WML script adalah binari yg disandikan sblm dikirim ke pengguna untuk memperkecil keterbatasan bandwidth
- Struktur dokumen HTML diubah untuk menyediakan navigasi yg cepat antar hlmn tanpa adanya pembuatan akses ke server
- Elemen WML dpt dgn mudah diimplementasikan, juga dgn menggunakan keyboard yg kecil
- WML dan WML script mempunyai sekumpulan batasan fungsionalitas shg kemungkinan untuk mengimplementasikan micro browser itu tdk membutuhkan memori yg banyak atau tenaga komputasional.

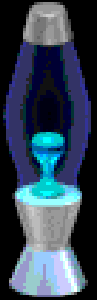


Perbandingan WML dan HTML



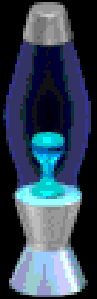
WML	HTML
Bahasa markup untuk komunikasi wireless	Bahasa markup untuk komunikasi yang menggunakan kabel
Dibuat menggunakan variabel	Tidak menggunakan variabel
WML script disimpan dalam file terpisah	Javascript ditempelkan dalam file HTML yang sama
Image disimpan sebagai WBMP	Image disimpan sebagai GIF, JPEG, JPG
Browser yang digunakan micro browser	Browser yang digunakan Netscape navigator, IE, Opera
Case sensitive	Tidak case sensitive
Mempunyai tag yang lebih sedikit	Mempunyai tag yang lebih banyak
WML card membuat 'Deck'	Halaman HTML membuat "Situs"

Tag-Tag WML



TAG	KETERANGAN
<code>
</code>	Mendefinisikan line break
<code><p> ... </p></code>	Mendefinisikan paragraf
<code><table> ... </table></code>	Mendefinisikan tabel
<code><td> ... </td></code>	Mendefinisikan sel tabel
<code><tr> ... </tr></code>	Mendefinisikan baris tabel
<code><do type="type"> ... task ... </do></code>	Mendefinisikan suatu pergerakan ketika cursor mouse pengguna di klik pd kata atau ungkapan pada screen
<code><go href="url"> ... </go></code>	Mendefinisikan switch ke card lain
<code><prev> ... </prev></code>	Mendefinisikan pengembalian ke card sebelumnya yang telah dikunjungi
<code> ... </code>	Mendefinisikan kalimat tebal
<code><i> ... </i></code>	Mendefinisikan kalimat miring
<code><u>...</u></code>	Mendefinisikan kalimat ada garis bawahnya

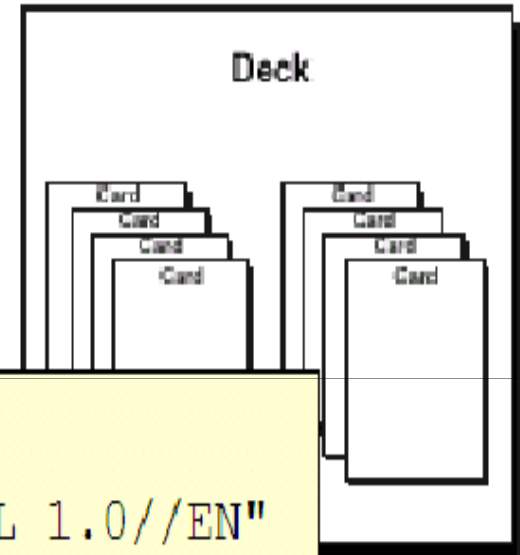
WML Structure



WML File Structure

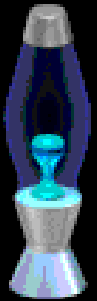
```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE WML PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.0//EN"
    "http://www.wapforum.org/DTD/wml.xml">

<WML>
    ...
</WML>
```

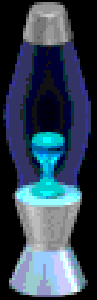


halo.wml

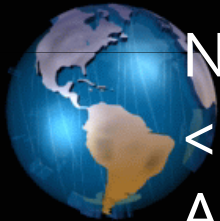
```
<?xml version="1.0"?>
<wml>
<card id="latih" title="Hallo">
<p>
Hallo WAP<br/>
Halo SMKN 4<br/>
Halo Dunia.
</p>
</card>
</wml>
```



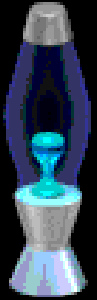
konfigurasi.wml



```
<?xml version="1.0"?>
<wml>
<card id="software" title="Konfigurasi">
  <p>
    <b>Editor:</b><br/>
    Notepad++<br/>
    <b>Web server:</b><br/>
    Apache<br/>
    <b>Emulator:</b><br/>
    OPENWAVE
  </p>
</card>
</wml>
```



format.wml



```
<?xml version="1.0"?>
<wml>
<card id="latih" title="Format Text">
  <p>
    <b>Huruf Tebal</b><br/>
    <i>Huruf Miring</i><br/>
    <u>Garis Bawah</u><br/>
    <b><i>Tebal Miring</i></b><br/>
    <strong>Strong Font</strong><br/>
    <small>Small Font</small><br/>
    <big>Big Font</big>
  </p>
</card>
</wml>
```

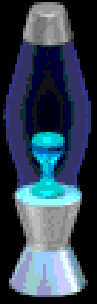


Membuat Tabel

```
<?xml Version="1.0"?>
<wml>
  <card id="Latih" title="CONTOH TABEL">
    <p>
      <b>Klub LSI:</b><br/>
      <table>
        <tr>
          <td>No </td>
          <td>Klub</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>1</td>
          <td>Persib</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>2</td>
          <td>Persija</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>3</td>
          <td>Arema</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>4</td>
          <td>Sriwijaya</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>5</td>
          <td>Persipura</td>
        </tr>
      </table>
    </p>
  </card>
</wml>
```



Memasukkan Gambar



- Selain teks, tabel bisa kita sisipkan gambar
- Tag yang harus ditambahkan yaitu :
 - `` diantara tag `<td>.....</td>`
 - Format gambar : .wbmp
 - Situs untuk convert gambar ke wbmp :
 - <http://image.online-convert.com/convert-to-wbmp>
 - Kalau sudah di convert, sekarang kita praktekan.....



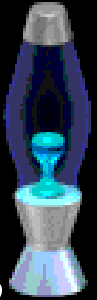
File : gambar.wml

```
<?xml Version="1.0"?>
<wml>
  <card id="Latih" title="Sistem Operasi">
    <p>
      <b>Daftar SO:</b><br/>
      <table columns="2" align="LR">
        <tr>
          <td></td>
          <td>Linux</td>
        </tr>
        <tr>
          <td></td>
          <td>Ubuntu</td>
        </tr>
        <tr>
          <td></td>
          <td>Blankon</td>
        </tr>
      </table>
    </p>
  </card>
</wml>
```

Go <http://localhost/mcp/gambar.wml>



Referensi



- Nugroho, Bunafit. 2005. *Pengembangan Program WAP dengan WML dan PHP*. Yogyakarta : Gava Media
- Agung, Gregorius. 2004. *Wap Programming*. Yogyakarta : Panduan Offset.
- Simarmata, Janer. 2006. *Aplikasi Mobile Commerce Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Simarmata, Janer. 2006. *Pemrograman WAP dengan Menggunakan WML*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- <http://www.onestree.co.cc/2011/01/mobile-programming.html>
- <http://www.openmobilealliance.org>
- <http://www.w3schools.com>



Thank's...Bersambung ke modul selanjutnya..

