

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia beberapa tahun akhir ini sangat pesat terutama pada dunia telekomunikasi dan handphone seluler. Handphone seluler yang banyak beredar saat ini dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap sehingga menawarkan banyak kemudahan bagi penggunanya. Namun belum banyak dimanfaatkan dengan baik akan tetapi cenderung memberikan negatif bagi penggunanya sehingga kurang maksimal dalam memanfaatkannya.

Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi telekomunikasi dan handphone seluler perlu diciptakan sebuah aplikasi yang berdaya guna sekaligus bermanfaat bagi mereka. Aplikasi yang dirasa cocok bagi semua kalangan masyarakat khususnya umat islam sekaligus yang memanfaatkan seluler/ handphone adalah aplikasi ASHUS (Asmaul Husna).

Aplikasi ASHUS juga diharapkan menjadi sarana belajar menghafal asmaul husna dengan mudah karena terdapat fitur alarm yang berfungsi sebagai pengingat untuk menghafalkan asmaul husna serta setiap alarm menyala maka program akan menampilkan kelompok asmaul husna yang harus dihafalkan secara random. dan terdapat beberapa metode penghafalan asmaul husna sehingga pengguna mudah dalam menghafalkan dan memahaminya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi asmaul yang bisa dijalankan dihandphone?
2. Bagaimana caranya belajar dan menghafal asmaul husna yang praktis, efektif, dan efisien dengan menggunakan handphone?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan aplikasi ini dapat mencapai sasaran maupun tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan adalah bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition (J2ME)*.
2. Pembahasan Perangkat lunak menggunakan NETBEANS 7.0.1 .
3. Pengaturan alarm hanya mampu dsetting maksimal 3 alarm secara bersama
4. Aplikasi ASHUS ini mampu beroperasi pada handphone yang telah dilengkapi dengan dukungan aplikasi java 2.0 dengan kapasitas *memory* minimal 300MB.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi ASHUS berbasiskan java yang bisa dijalankan di handphone seluler atau *Mobile*.

3. Mengembangkan secara nyata teori-teori yang sudah di dapat selama mengikuti perkuliahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Agar terselesaikannya program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memperoleh pengalaman untuk menambah ketrampilan dalam merancang dan mengembangkan sebuah perangkat lunak.
3. Diharapkan dapat Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari maupun menghafalkan asmaul husna dimanapun, siapapun dan kapanpun dengan teknologi berbasis *Mobile* .

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
 - a. Studi Pustaka

Studi ini meliputi teknik pengumpulan data secara teroris dengan bantuan bermacam-macam buku yang berhubungan dan menunjang masalah yang dibahas

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

2. Pembuatan Aplikasi Mobile

Metode ini membahas bagaimana membuat software dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ASHUS menggunakan mobile serta membahas analisis terhadap program dan perancangan yang dimulai sampai akhir.

3. Uji Coba

Studi ini meliputi pengujian sistem yang dirancang pada tahap 3, dengan menggunakan beberapa parameter pengujian sehingga diperoleh data hasil pengujian yang selanjutnya dapat dianalisis.

4. Penulisan Laporan

Hasil dari studi pustaka/ literature dan perancangan sistem aplikasi mobile, serta pengujian sistem sistem aplikasi mobile akan dituangkan dalam laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar Tugas Akhir ini lebih mengarah pada permasalahan dan membuat keteraturan dalam penyusunan dan penulisannya maka dibuat dalam beberapa bab, sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, Sistematika Penulisan, dan Rencana Kegiatan yang digunakan untuk pembuatan Skripsi.

Bab II : DASAR TEORI

Pada bab ini akan berisi dasar teori mengenai aplikasi ASHUS serta aplikasi pendukung lainnya.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan rancangan sistem aplikasi ASHUS yang dibuat.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil pengujian sistem aplikasi ASHUS disertai analisis hasil pengujian.

Bab V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.8 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan																	
		November				Desember				Januari				Februari				Maret	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Identifikasi Masalah	■	■																
2	Analisis Kebutuhan Sistem			■	■	■	■	■	■										
3	Pengumpulan Data				■	■	■	■	■	■	■	■	■						
4	Perancangan Sistem								■	■	■	■	■						
5	Pengujian Sistem												■	■	■	■	■		
6	Membuat Laporan															■	■	■	■
7	Pembayaran																	■	■

