

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, memungkinkan para pengguna komputer untuk saling berhubungan sekalipun dalam jarak dan tempat yang terpisah. Saling bertukar informasi dan data di antara beberapa komputer menggunakan jaringan kabel maupun jaringan tanpa kabel (*wireless*). Dan tanpa sadar, kita pindah ke dunia dimana teknologi komputerisasi ada dimana-mana.

Komunikasi dengan menggunakan jaringan tanpa kabel atau biasa disebut *wireless* ini memudahkan perangkat-perangkat berkomunikasi digunakan hampir dimana saja. Perkembangan perangkat *mobile* internet dengan menggunakan teknologi *wireless* adalah akar dimana sambungan *wireless* dibutuhkan.

Salah satu teknologi *wireless* yang mudah dan sering digunakan adalah *bluetooth*. *Bluetooth* adalah teknologi komunikasi *wireless* yang secara spesifik dimaksudkan untuk jaringan *ad-hoc* jarak pendek. *Bluetooth* sering kita gunakan untuk komunikasi perangkat-perangkat yang ada, mengirim data maupun suara dengan memanfaatkan gelombang radio.

Perkembangan teknologi membuat *bluetooth* tak hanya digunakan untuk saling bertukar data, tapi mampu membuatnya menjadi sebuah pengendali jarak jauh. Dan salah satunya adalah pengendali komputer. Sering kita melihat para konsultan atau pemateri yang mempresentasikan materinya, sadar maupun tidak menyadari, merasa tidak nyaman dalam melakukan presentasinya. Mereka, mau tidak mau, harus mendekat dan menjauh ke arah *keyboard* dan *mouse* berada, sesuatu yang seharusnya tidak perlu atau setidaknya bisa dikurangi.

Oleh karena itu, penyusun mengambil judul "Perancangan Aplikasi Pengendali Komputer melalui *Bluetooth*". Diharapkan aplikasi ini bisa menjawab permasalahan yang tanpa disadari sudah berlangsung lama dengan memanfaatkan teknologi *bluetooth*. Sehingga memberikan kenyamanan pada pemateri menyampaikan presentasi mereka, tanpa harus lagi bolak balik ke tempat komputer diletakkan. Sehingga para pendengar pun nyaman menyimak materi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penyusunan skripsi ini, yaitu: Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk mengendalikan komputer dengan memanfaatkan teknologi *Bluetooth*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini hanya untuk sistem operasi Windows.
2. Aplikasi ini ditujukan hanya untuk para pemateri untuk memudahkan kegiatan presentasi mereka.
3. *Software* yang digunakan penyusun dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah Netbeans 6.8 dan menggunakan platform Java J2ME.

1.4 Maksud dan Tujuan

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran. Sehingga diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan teknologi *Bluetooth* yang lain.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika.

1.5 Metode Penyusunan Skripsi

Beberapa metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Interview
Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang lebih ahli.
2. Tinjauan Pustaka
Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penyusun meng

gunakan metode ini yang diterapkan dengan membaca dan memahami literatur-literatur yang berhubungan dengan objek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini dipaparkan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi mengenai uraian teori-teori dasar yang relevan dengan penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Teori yang akan dibahas mengenai *Bluetooth*, *wireless*, dan konsep dasar Pemrograman JAVA.

3. Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Mengandung uraian mengenai perancangan aplikasi pengendali komputer dengan menggunakan teknologi *Bluetooth* dan analisisnya dari segi kebutuhan.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Mengandung uraian mengenai hasil dari pengujian dan implementasi sistem dan pembahasan masalah-masalah yang ada dalam implementasi sistem.

5. Bab V Penutup

Berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.