

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Handphone atau telepon genggam merupakan sebuah sarana telekomunikasi yang efektif. Seiring dengan berjalannya waktu serta berkembangnya dunia informasi dan teknologi, handphone dengan tidak menghilangkan fungsi utamanya bermetamorfosis menjadi perangkat yang multifungsi. Beragam fitur-fitur dan keunggulan ditambahkan kedalam perangkat yang mudah dibawa kemana-mana ini.

Perkembangan yang signifikan ini juga banyak memancing para penyedia layanan telekomunikasi untuk menarik pangsa pasar dunia device bergerak (*mobile phone*), hal ini ditunjukkan dengan banyaknya penyedia layanan telekomunikasi yang menyediakan layanan sambungan langsung ke internet pada *handphone* via akses GPRS (*General Packet Radio Service*).

Adanya layanan GPRS ini membuka peluang bagi para developer-developer pengembang *software* handphone untuk membuat aplikasi yang fleksibel dan tidak terfokus pada *stand alone system*, banyak aplikasi-aplikasi *client-server* bermunculan dengan beragam fungsi dan manfaat salah satunya adalah aplikasi yang edukatif atau aplikasi yang mendidik.

Ide untuk membuat sebuah aplikasi yang edukatif dalam hal ini aplikasi penerjemah bahasa yang dapat dibawa kemana-mana, dengan kata lain penerjemah

bahasa yang bergerak dan flexible yang dibuat dengan bahasa pemrograman java (*Java 2 Microedition* atau J2ME) , teretus dari aspek diatas.

Bahasa pemrograman java (*Java 2 Micro Edition*) dipilih, karena *platform* java yang dibuat Sunmicrosystem ini merupakan *free platform* dalam artian gratis digunakan tanpa harus membayar sepeserpun, hal ini yang membuat penulis memilih java sebagai bahan utama.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah "Bagaimana membuat aplikasi penerjemah bahasa secara *mobile* pada handphone berbasis java2 *MicroEdition*?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk menghindari melebar nya masalah, maka penulis membatasi masalah untuk pembuatan aplikasi **penerjemah (Kamus)** bahasa bergerak ini hanya sebagai sarana mencari dan menampilkan terjemahan bahasa dalam 4 (Empat) versi bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jerman dan bahasa Perancis, serta mengirim pesan ke admin.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi penerjemah pada handphone dengan menggunakan bahasa pemrograman java (J2ME).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
 - b. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bagi Pengguna (*User*)
 - Sebagai sarana belajar dan ilmu pengetahuan yang efektif, untuk menunjang intelektual.
 - Lebih efektif bagi user untuk melakukan pencarian kata.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sumber Data

Data dan informasi sangat diperlukan guna menyusun Skripsi ini agar mencapai hasil yang memuaskan dan dapat digunakan dengan baik. Adapun data yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data diperoleh secara langsung dengan melihat contoh-contoh aplikasi penerjemah yang sering digunakan sebagai bahan acuan pembuatan aplikasi penerjemah yang baik dan benar.

b. Data Sekunder

Data diperoleh dengan berbagai macam kepustakaan yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, baik yang didapat dari internet maupun perpustakaan.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Penelitian tugas akhir ini dilakukan dengan beberapa metode yaitu:

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung tentang bagaimana aplikasi penerjemah pada umumnya bekerja.

b. Study Pustaka

Metode yang dilakukan dengan membaca buku-buku yang berkaitan agar diketahui dan dapat dibuat aplikasi penerjemah yang baik dan benar.

c. Kearsipan

Kearsipan adalah pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari data yang telah ada yang berhubungan dengan data siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di bahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB.II. DASAR TEORI

Pada bab ini akan di bahas tentang pengenalan sistem, sistem perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan di bahas tentang tentang analisa dan sistem aplikasi yang dibuat.

BAB.IV. IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab menjelaskan tentang tahap meletakkan sistem agar siap untuk dioperasikan yaitu penerapan rancangan implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi, serta berisi tentang pengetesan program dan sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi dan memuat kesimpulan dan saran.

