

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Java adalah bahasa pemrograman populer yang saat ini banyak digemari dan digunakan di kalangan praktisi software dalam mengembangkan beragam tipe aplikasi. Pada Java terdapat paket *optional mobile* media API yang menghasilkan output berupa suara dan memberikan tampilan gambar yang beragam, sehingga dapat dijalankan pada sarana telekomunikasi yaitu *mobile phone* (telepon genggam).

Perkembangan yang pesat ini tidak lain dikarenakan, kebutuhan akan fasilitas komunikasi dan pertukaran data yang cepat dan mudah serta bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Perkembangan pesat ini telah melahirkan beberapa generasi teknologi *mobile* yang sudah anda ketahui.

Seperti kita ketahui bersama bahwa kebutuhan manusia bukan hanya unsur duniawi saja seperti halnya teknologi tetapi juga unsur yang lain, misalnya kebutuhan rohani seperti doa. Doa merupakan hal yang penting sekali dalam kehidupan kita yang menunjang untuk kelancaran beraktifitas dan memohon perlindungan dari ALLAH SWT.

Pada saat ini doa sehari-hari hanya bisa diakses dalam bentuk buku. Sistem yang ada pada buku masih sangat manual dan mempunyai keterbatasan, dimana

pembelajaran doa hanya bersifat bisa dibaca saja tanpa bisa mendengarkan bagaimana bunyi doa tersebut diucapkan.

Mobile system merupakan solusi terbaik untuk memudahkan untuk membaca, menghafal, dan mendengarkan bunyi ucapan doa untuk menunjang kehidupan kita. Selain itu dengan sistem yang dalam bentuk mobile dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas berdoa sehari-hari.

Aplikasi Kumpulan Doa Sehari-hari Anak Muslim ini adalah aplikasi yang berisi doa-doa sehari-hari dengan menampilkan perpaduan gambar dan suara, dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman J2ME (*Java 2 Micro Edition*) yang dapat di jalankan di dalam perangkat kecil (*mobile phone*).

Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam sistem pengajaran yang dapat dipergunakan sebagai sarana pembelajaran anak-anak. Sehingga mempermudah dalam membaca dan menghafal doa-doa sehari-hari, tentunya dengan bimbingan yang tepat dengan tujuan memberikan sesuatu yang berguna dalam bidang pendidikan.

Maka dari itu dengan sistem yang sudah dalam bentuk mobile akan menjadi lebih baik dari sistem manual agar berjalan efektif dan efisien serta sistem pembelajaran doa yang sekarang akan lebih kondusif dibandingkan dengan sistem pembelajaran dengan buku. Untuk itulah penulis mencoba membuat Tugas Akhir mengenai Aplikasi Doa Mobile yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan judul "Aplikasi Do'a Sehari-hari Berbasis Mobile".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah pada Tugas Akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membangun “Aplikasi Doa Sehari-hari Berbasis Mobile” yang dapat dimanfaatkan oleh semua golongan masyarakat dan oleh anak-anak khususnya?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada Tugas Akhir ini adalah :

- a. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan doa dalam bentuk gambar dan arti doa beserta bunyi doa tersebut.
- b. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman Java dengan spesifikasi *J2ME (java 2 micro edition)*. Dan dijalankan dalam perangkat mobile phone.
- c. Aplikasi ini merupakan sistem pengajaran yang dapat dipergunakan sebagai sarana pembelajaran anak-anak khususnya.
- d. Aplikasi mobile ini dapat di akses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *mobile phone* yang mendukung aplikasi java.

1.4. Tujuan

1. Bagi Penulis

- a. Untuk mengambil data guna “Tugas Akhir” sebagai syarat kelulusan Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan serta memadukan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat umum

Dengan sistem yang sudah dalam bentuk mobile akan menjadi lebih baik dari sistem manual agar berjalan efektif dan efisien serta sistem pembelajaran doa yang sekarang akan lebih kondusif dibandingkan dengan sistem pembelajaran dengan buku.

3. Bagi Pembaca

- a. Dapat digunakan sebagai contoh atau referensi dalam penyusunan Tugas Akhir.
- b. Aplikasi doa ini diharapkan akan menjadi pedoman hidup.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam kasus ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada selama ini dan menentukan solusi permasalahan.

2. Metode interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan orang-orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang j2me sebagai nara sumber.

3. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *mobile phone*.

4. Metode pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan pada penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir, antara lain java, ponsel, dan doa yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan program yang sistemnya dibangun dengan menggunakan UML.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan menjadi sebuah sistem, prosedur yang akan dibangun dalam penyelesaian permasalahan sistem dan pengujian dari sistem yang telah dirancang.

BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program atau yang lainnya, jika ada.

1.7. Tahapan Perancangan Program

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Perancangan Program

No.	Keterangan	Oktober 2009				November 2009				Desember 2009				Januari 2010			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	Proposal														
2	Perancangan Sistem																
3	Pemrograman																
4	Uji Coba																
5	Penyusunan Laporan																

Rencana kegiatan dimulai pada tanggal : 10 Oktober 2010