

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan teknologi “write once run everywhere”, artinya java bisa dijalankan pada sistem operasi atau berbagai macam *platform* tanpa perlu adanya kompilasi ulang program java yang dibuat. merupakan bahasa pemrograman Sebagai bahasa pemrograman java dirancang menjadi handal dan aman yang diharapkan mampu menghasilkan aplikasi – aplikasi dengan performa yang terbaik.

Untuk media komunikasi bergerak, Sun Microsystem mengenalkan *Java 2 Micro Edition* (J2ME) yang merupakan salah satu bagian dari java yang digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan aplikasi – aplikasi java pada perangkat *mobile device* seperti ponsel, PDA (Personal Digital Assistance) dan poket PC. Dengan semakin banyaknya ponsel yang mendukung java (J2ME), membuka peluang bagi para programmer untuk membuat dan mengembangkan aplikasi mobile dengan mudah.

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dari waktu ke waktu, membuat media komunikasi juga telah banyak dikembangkan dengan dukungan teknologi informasi yang baik.

Salah satu media komunikasi yang saat ini dimiliki oleh setiap orang, dari berbagai kalangan dan usia adalah ponsel. Khususnya pada kalangan anak – anak sekolah, sebagian besar mereka mempunyai ponsel yang memiliki fitur – fitur lengkap sehingga ponsel bukan dijadikan sebagai alat komunikasi saja, namun

telah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi, seperti aplikasi pemutar musik, kamera, permainan, kalkulator, konversi, kamus mobile dan sebagainya.

Mengingat sebuah ramalan sangat banyak permintaannya. Disini kami berusaha bagaimana sebuah ramalan seperti horoskop bisa diterima oleh semua kalangan masyarakat, maka kami membuat ramalan horoskop motivasi hidup, yang isinya motivasi kehidupan sehari-hari. Selanjutnya para pengguna aplikasi ini akan mendapatkan sebuah hiburan berbentuk ramalan yang bisa memberi motivasi hidup, serta ketenangan hati pengguna.

Maka dari itu, penyusun membuat tugas akhir dengan judul **Aplikasi “Horoscope” sebagai Media Hiburan Berbasis Mobile.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penyusun mengembangkan aplikasi mobile dengan membangun sebuah aplikasi sekaligus media pembelajaran tentang ramalan bintang.

Membuat media hiburan ramalan berbasis mobile yang dilengkapi dengan kata-kata motivasi.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Penelitian:
 - a. Teknologi J2ME.
 - b. Analisis, membangun dan membuat APLIKASI HOROSKOP MOBILE DENGAN J2ME.
2. Informasi Yang Disajikan:
 - a. Informasi raalan karakter sesuai tanggal lahir.
 - b. Informasi motivasi hidup sebagai penyemangat menjalankan kehidupan.
3. Software yang dipergunakan:
 - a. Script Editor : Netbeans IDE 6.5
 - b. Java version : Java2 SDK 5.0 Update 7
 - c. Software testing: Nokia Emulator, Sony Ericson
4. User

Dari sisi client adalah pengguna aplikasi horoskop dari handphone yang mendukung J2ME.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dari pembuatan aplikasi media hiburan horoskop ini adalah :

1. Internal
 - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.

- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi berbasis mobile.
2. Eksternal
 - a. Membantu pengguna dalam mengapresiasi hasil dan ramalan horoskop dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan memotivasi para pengguna.
 - b. Membuat sebuah ramalan horoskop yang beda dengan yang sudah ada, dengan diberikannya berbagai macam menu, serta adanya tips motivasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penyusun dalam mengembangkan aplikasi ini, antara lain sebagai berikut :

1. Metode Interview

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan beberapa masyarakat.
2. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penyusun menggunakan metode kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku – buku referensi, internet, dan CD yang berhubungan dengan program yang digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab atau sub pokok pembahasan permasalahan yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penyusunan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan secara umum.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, java dan j2me.

3. BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang perancangan dan pembuatan aplikasi yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir ini.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (*hardware*) yang digunakan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 1.1 Tabel Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Percanaan																
2	Analisis Kebutuhan Aplikasi																
3	Perancangan Aplikasi																
4	Implementasi																
5	Uji Coba																
6	Penulisan Laporan																