

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, saat Sun Microsystems mengeluarkan java edisi *mobile*. Secara *de facto* kini java edisi *mobile* menjadi salah satu standar fitur dalam *mobile*. Selain kemajuan *mobile phone*, harga *mobile phone* semakin lama menunjukkan kecenderungan untuk semakin turun. Sehingga *mobile phone* bukanlah suatu barang yang mewah, meskipun ada beberapa jenis yang ditujukan untuk kelas *high-end*. Hal di atas menyebabkan hampir semua orang memiliki *mobile phone*.

Mobile phone atau *handphone* saat ini sudah menjadi barang kebutuhan primer bagi sebagian orang. Alat komunikasi ini penting untuk memudahkan dalam berkomunikasi dengan siapa saja tidak hanya itu saja *mobile phone* atau *mobile phone* saat ini sudah sangat berkembang dengan fasilitas dan teknologinya, dengan perkembangan *mobile phone* yang begitu pesat dan persaingan antara vendor *mobile phone* menyebabkan banyaknya fasilitas yang ditawarkan kepada para pengguna *mobile phone* seperti *mobile phone* yang mendukung teknologi java khususnya J2ME (Java 2 Mikro Edition) sebagai aplikasi pendukungnya kian diminati saat ini.

Dengan adanya fasilitas yang tersedia maka pembuatan aplikasi pada *mobile phone* berbasis java menggunakan J2ME lambat laun telah menjadi *trend* baru bagi para pengembang aplikasi diseluruh dunia. Dengan semakin banyaknya aplikasi *mobile phone* berbasis java, maka penulis mendalami apa itu J2ME dan

bagaimana penerapan dari dalam aplikasi *mobile phone*, maka dengan fasilitas J2ME itu penulis ingin membuat aplikasi kamus bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, karena bahasa Inggris sebagai bahasa internasional saat perlu dipahami dan dipelajari untuk dapat bersaing di era globalisasi dan teknologi informasi saat ini. Bahasa Inggris sangatlah kompleks dan mempunyai makna yang sulit diterjemahkan menyebabkan banyaknya orang yang membawa kamus sebagai penerjemah bahasa asing. Adanya kamus sebagai penerjemah bahasa Inggris ke bahasa Indonesia atau bahasa Indonesia ke bahasa Inggris timbul permasalahan ketika kamus tersebut mempunyai ketebalan, ukuran dan berat yang sulit untuk dibawa dan disimpan.

Sehubungan adanya hal tersebut, penulis ingin membuat aplikasi Kamus pada handphone berbasis J2ME dan dengan judul "**Aplikasi Kamus Bahasa Inggris – Indonesia dan Bahasa Indonesia – Inggris Pada Telepon Seluler (PONSEL) Menggunakan Teknologi J2ME**".

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah merancang sistem aplikasi kamus bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke bahasa Inggris?
2. Bagaimanakah membangun perangkat lunak aplikasi kamus?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih bertujuan secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi kamus. Ruang lingkup terhadap masalah yang diambil untuk perancangan aplikasi kamus adalah:

1. Aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi kamus pada *mobile phone*.
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi tersebut dengan menggunakan *mobile phone* yang berbasis java.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama di bangku kuliah dan membandingkan dengan kenyataan di lingkungan masyarakat yang terjadi.
3. Mengimplementasikan pembuatan aplikasi kamus pada *mobile phone*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mengamalkan ilmu yang sudah didapat dan diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menambah ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dan menambah wawasan baru dalam pemrograman.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

2. Wawancara (interview)

Penelitian dilakukan dengan cara mewawancarai kepada beberapa orang yang mengalami kesulitan seputar kebutuhan aplikasi untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

3. Kepustakaan (library)

Penulis membaca *literature* atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang dasar teori perangkat lunak dan software yang digunakan.

3. BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisikan tentang analisis penelitian, peralatan hardware dan software yang digunakan serta rancangan pembuatan program.

4. BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini berisikan tentang uraian yang menerangkan tahap-tahap dalam implementasi dan keunggulan dan kekurangan program.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang hasil dan uraian pembahasan aplikasi yang telah dibuat yang berupa kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.

