

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mobile seakan tidak ada hentinya. Segala hal menjadi serba mini dan mudah dibawa. Mudah digunakan dan mudah pula seseorang meletakkannya. Diawali dengan adanya notebook (komputer jinjing) yang memberikan kemudahan bagi seseorang untuk membawa komputer kemana – mana. Kemudian berlanjut ke teknologi telepon genggam yang merupakan benda terdekat manusia. Bahkan bagi seseorang yang tidak memiliki benda ini, dapat dikatakan ia gaptek (gagap teknologi). Karena benda ini merupakan alat komunikasi yang sangat penting dan mudah dibawa kemana – mana karena ia tidak membutuhkan kabel untuk berkomunikasi dengan dunia luar, sehingga benda ini dapat dikatakan benda terdekat dan terpenting bagi manusia saat ini.

Selain kemudahan dalam berkomunikasi menggunakan telepon genggam, fasilitas yang mulai banyak diberikan pada telepon genggam adalah kemampuan untuk melakukan browsing internet yang biasanya kemampuan ini dilakukan oleh komputer desktop. Diawali dengan kemampuan ini, maka mulai bermunculan software – software berkapasitas mini yang ditujukan untuk telepon genggam. Software – software ini mulanya ditujukan untuk komputer desktop atau notebook, tetapi dengan semakin canggihnya kemampuan telepon genggam sehingga banyak software – software desktop dibuat ulang menjadi software – software mini untuk melengkapi fasilitas telepon genggam.

Mulai dari kamus Inggris – Indonesia hingga browser mini untuk browsing di telepon genggam. Untuk menambah kenyamanan browsing di telepon genggam, para produsen telepon genggam pun memberikan teknologi 3G bagi telepon genggam yang mereka produksi. Diawali dengan teknologi 2.5G hingga sekarang 3.3G, benar – benar memanjakan para pengguna telepon genggam untuk terus berinteraksi dengan telepon genggamnya.

Alasan lain mengapa industri telepon genggam mulai menjadi primadona adalah teknologi ini tidak menghabiskan tempat, praktis dan efisiensi waktu. Karena telepon genggam dapat diletakkan di saku baju atau diletakkan di dompet khusus bersama uang untuk keperluan belanja atau bepergian. Praktis dan efisien waktu karena fungsi umum adalah untuk berkomunikasi sehingga ia memiliki kemampuan on terus. Dan jika akan digunakan untuk browsing, tinggal melakukan koneksi internet menggunakan sinyal kartu provider dan pulsa internet. Jika sinyal kartu provider full, maka koneksi internet tidak akan mengalami kendala.

Dengan berbagai fasilitas di telepon genggam ini, maka semakin mudah seseorang menyelesaikan pekerjaannya meskipun ia sedang break (istirahat). Fasilitas Reminder (pengingat) untuk mengingatkan sesuatu hal atau benda yang harus dibawa. Fasilitas To do List (schedule) untuk menjadwalkan hal – hal apa saja yang akan di lakukan hari ini. Fasilitas Radio untuk mendengarkan frekuensi radio kesayangan kita. Fasilitas Media Player, untuk mendengarkan musik – musik favorit pembangun semangat. Fasilitas Camera untuk merekam kejadian – kejadian istimewa dalam 1 hari itu.

Beberapa fasilitas di atas merupakan fasilitas yang memang sudah disediakan oleh produsen telepon genggam. Sedangkan fasilitas tambahan yang tidak embeded dengan telepon genggam dapat di download di internet yang tentu saja harus sesuai dengan kapasitas telepon genggam tersebut.

Semua teknologi dan fasilitas ini tidak terlepas dari peran – peran orang di balik layar yaitu para programmer telepon genggam yang selalu memiliki inovasi bagi produksi telepon genggam mereka, meskipun ada juga programmer yang menciptakan program sendiri untuk mereka gunakan sendiri pada telepon genggam mereka. Tentu saja sesuai dengan kebutuhan mereka, misalnya kalkulator akuntansi yang berguna bagi mereka yang bekerja di bidang akuntansi. Kamus Inggris – Indonesia bagi para siswa atau mahasiswa untuk mempermudah mengerti kosakata bahasa Inggris tanpa harus membawa kamus Inggris – Indonesia yang berat kemana pun pergi.

Inovasi ini juga didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman khusus pemrograman mobile yang menyediakan banyak fitur untuk mendukung para programmer membuat program – program sesuai kebutuhan dan kapasitas telepon genggam. Salah satu bahasa pemrograman mobile yang mulai banyak digunakan adalah J2ME (Java 2 Micro Edition) merupakan seri Java untuk device micro, contohnya PDA, HP (handphone) dan lain – lain. Profil yang populer digunakan adalah profil MIDP (Mobile Information Device Profile) untuk membuat program handphone. Dalam profile ini terdapat beberapa kelas – kelas yang dapat digunakan untuk membuat berbagai program sesuai kebutuhan programmer.

Dengan lengkapnya fasilitas pembuat dan pelengkap telepon genggam, maka waktu seakan mudah terlewat. Padahal sebagai manusia ada kewajiban yang harus dilakukan. Kewajiban manusia atas Tuhannya yang menciptakannya yaitu beribadah kepada – Nya. Namun, pada masa sekarang manusia dituntut untuk serba cepat dalam menyelesaikan masalah sehingga terkadang waktu untuk beribadah pun tak sadar terlewat. Sebagai seorang muslim sangat penting untuk selalu beribadah kepada Tuhan – Nya sebagai wujud syukur kita atas segala hal yang terjadi pada hari tersebut. Dalam agama Islam terdapat 5 waktu sholat yang masing – masing memiliki waktu tertentu dan jangka waktu tertentu. Sehingga ada kewajiban untuk tidak melewatkan waktu sholat tersebut, karena terdapat jangka waktu atau kesempatan untuk melakukan sholat tersebut. Selain itu juga, jadwal waktu sholat yang berubah – ubah sesuai dengan posisi matahari, menyebabkan perlunya update jadwal waktu sholat. Dengan fasilitas Reminder yang embeded di telepon genggam biasa masih kurang untuk memenuhi kebutuhan update jadwal waktu sholat. Sehingga penyusun berinisiatif untuk membuat suatu program pengingat waktu sholat yang dapat melakukan update jadwal sholat sesuai dengan lokasi pengguna program berada. Oleh karena itu, judul yang penyusun berikan untuk skripsi ini adalah **Aplikasi Shollu on Mobile sebagai Pengingat Waktu Sholat.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penyusun merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu program yang dapat menjadi reminder waktu sholat tanpa harus mensetting waktu pada program tersebut?
2. Bagaimana cara yang dilakukan agar program tersebut dapat melakukan update jadwal waktu sholat tanpa harus mempunyai jadwal waktu sholat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penyusun menentukan batasan masalah untuk program yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Menampilkan jadwal waktu sholat
2. Menampilkan alert (peringatan) informasi waktu sholat telah tiba
3. Melakukan update jadwal dengan fasilitas web service.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil bagi penyusun dan pengguna adalah sebagai berikut :

1. Mengamalkan ilmu yang sudah di dapat dan diperoleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Dapat mengetahui jadwal waktu sholat sesuai dengan lokasi keberadaan pengguna

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bagi penyusun dan pengguna adalah :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar keserjanaan komputer pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Sebagai pengingat waktu sholat agar waktu sholat tidak terlewat.

1.5 Metodologi Penyusunan Skripsi

Metode yang digunakan untuk menyusun skripsi adalah :

1. Tinjauan Pustaka, mempelajari artikel, buku dan situs yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.
2. Analisa terhadap program, dimulai dengan perancangan, flowchart, perancangan input, perancangan output dan pengkodean program.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun membagi ke dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi. Adapun hal – hal yang akan dibahas adalah latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian yang akan digunakan dan sistematika penulisan skripsi yang akan digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan tentang landasan teori yang mendasari penulisan skripsi. Hal – hal yang akan dibahas adalah pengertian sholat, macam – macam waktu sholat, pengertian MIDP, pengertian Alert, macam – macam kelas Alert, pengertian RSS Reader dan fungsinya.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tentang analisa dan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan hasil dari tahap analisa, design dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penyusun.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN