

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi pada saat ini telah berkembang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya sarana pendukung yang dapat menunjang kelancaran akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Teknologi komputer adalah salah satu sarana pendukung yang memberikan kemudahan dalam hal penyediaan informasi secara aktual, dengan cara kerja tersistem dan dapat diakses dengan cepat. Pada saat ini teknologi komputer untuk penyedia informasi telah banyak digunakan oleh masyarakat umum bahkan sudah dirasa menjadi bagian dari kebutuhan. Maka dari itu perlu ada kemajuan dalam perkembangan teknologi informasi yang mendukung sarana penyediaan informasi, dimana hasilnya bisa dinikmati oleh semua orang.

Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, khususnya dalam penyajian suatu informasi melalui handphone. Sebagai contoh dimana kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi tempat wisata dari internet dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan handphone yang terkoneksi dengan network, tanpa harus pergi ke warnet atau dengan komputer desktop yang tidak mobile yang terhubung dengan internet supaya bisa mengakses info tempat wisata oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang memadai untuk menunjang hal tersebut.

Model pengembangan sistem informasi di atas diantaranya dengan teknologi J2ME MIDP 2.0 dengan Media RSS 2.0 yang membangun sistem informasi. Materi yang akan dibahas adalah tentang bagaimana sistem tersebut bekerja dalam hal pelayanan informasi pada handphone. Studi kasus yang digunakan adalah sistem informasi tempat wisata di Yogyakarta secara online, dimana data tempat wisata di Yogyakarta diambil dari website yang memuat data tempat wisata di Yogyakarta yang ada di internet, studi kasus ini dipilih karena informasi tempat wisata di Yogyakarta merupakan informasi yang sangat penting dan pokok yang dibutuhkan oleh wisatawan yang ingin berwisata di Yogyakarta untuk mendapatkan informasi tempat wisata yang ada di Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: "Bagaimana menganalisa, merancang dan membuat MIDlet berbentuk simulasi dan penerapannya dengan J2ME MIDP 2.0 untuk akses informasi tempat wisata di Yogyakarta yang dijalankan pada handphone dengan sebuah media RSS 2.0".

### **1.3 Batasan Masalah**

Memperjelas ruang lingkup permasalahan serta memfokuskan permasalahan, maka akan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana informasi yang diberikan dari sistem tersebut hanya untuk pengaksesan informasi tempat wisata di Yogyakarta.

**Adapun batasan masalah tersebut meliputi :**

1. Ruang lingkup penelitian :
  - a. Teknologi J2ME.
  - b. Teknologi RSS.
  - c. Analisa, perancangan dan pembuatan MIDlet untuk akses tempat wisata di Yogyakarta menggunakan J2ME MIDP 2.0 yang dijalankan pada handphone dengan sebuah media RSS 2.0.
2. Informasi yang disajikan :
  - a. Informasi tempat wisata di Yogyakarta
3. Software yang digunakan :
  - a. Platform OS Windows XP professional version 2002 Service Pack 2 dari Microsoft Corporation.
  - b. Netbean 6.5 J2ME programming model menggunakan bahasa JAVA yang didesain khusus untuk handphone dari SUN Microsystems.
  - c. Xampp Control Panel version 2.5 (PHP 5.2.1 dan MYSQL 5.0.27 dengan editor phpMyAdmin 2.10.3) dan RSS 2.0.
  - d. Web browser menggunakan Mozilla Firefox 3.0.6 support dengan RSS 2.0.

#### 4. User

- a. Dari sisi client adalah pengakses informasi tempat wisata di Yogyakarta melalui handphone yang mendukung J2ME MIDP 2.0 .
- b. Dari sisi server adalah admin manajemen database server data tempat wisata di Yogyakarta.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Ahli Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat sistem informasi tempat wisata di Yogyakarta menggunakan teknologi J2ME MIDP 2.0 programming model dengan sebuah media RSS 2.0 yang dijalankan pada handphone.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Bagi penulis  
Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja
- b. Bagi masyarakat  
Mempermudah wisatawan untuk mengakses informasi tempat wisata di Yogyakarta dengan lebih efektif dan efisien

## 1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Pengambilan data.

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini.

2. Analisa data.

Menganalisis lebih mendalam dari data yang telah didapat.

3. Perancangan program.

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Pembuatan program

Proses pembuatan program berdasarkan perancangan sistem.

5. Uji coba program

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pembuatan laporan.

Menyusun laporan skripsi dengan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori, software yang digunakan, serta membahas gambaran umum tentang J2ME dan RSS.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem informasi tempat wisata di Yogyakarta menggunakan teknologi J2ME MIDP 2.0 programming model yang dijalankan pada handphone dengan sebuah media RSS 2.0.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini dibahas tentang implementasi sistem dan pembahasan.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini menerangkan tentang kesimpulan dan saran.