

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. Mulai dari aplikasi- aplikasi *desktop*, *applet*, aplikasi *web*, dan juga aplikasi yang dapat dijalankan di dalam perangkat- perangkat kecil seperti: telepon selular, *pager*, maupun PDA. Java telah mengategorikan tiga buah edisi untuk memenuhi kebutuhan akan tipe- tipe aplikasi tersebut, yaitu: J2SE(*Java 2 Standard Edition*) – untuk pengembangan *applet* dan aplikasi *desktop*, J2EE(*Java 2 Enterprise Edition*) – untuk pengembangan aplikasi *enterprise* berbasis *client/server*, dan J2ME(*Java 2 Micro Edition*) – untuk pengembangan aplikasi yang dapat berjalan dalam perangkat kecil, seperti telepon genggam. Perkembangan yang terjadi saat ini menuntut kita untuk berkomunikasi kapan saja dan dimana saja, untuk itu berkomunikasi lewat telepon genggam adalah kebutuhan primer saat ini.

Kebutuhan manusia, seperti kita ketahui bukan hanya kebutuhan duniawi saja tetapi juga kebutuhan rohani. Kebutuhan rohani adalah kebutuhan manusia akan hubungannya dengan Sang Pencipta, seperti kebutuhan membaca kitab suci. Membaca kitab suci, khususnya Akitab bagi umat Kristiani merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sebagai pedoman dan penuntun dalam kehidupan

sehari- hari.Saat ini telah banyak aplikasi Alkitab berbasis *mobile* yang memungkinkan untuk diakses pengguna kapan dan dimana saja.

Kitab Mazmur dan Amsal adalah dua nama kitab yang terdapat di dalam Alkitab Perjanjian Lama. Dua kitab ini banyak dibaca dan direnungkan oleh umat Kristiani karena berisi tentang pujian penyembahan pada Tuhan disaat suka maupun duka,saat pengujian ataupun kemenangan dari Raja Daud dan pemazmur yang lain (kitab Mazmur) dan juga kata- kata penuh hikmat dari Raja Salomo (kitab Amsal).

“Aplikasi Mobile Untuk Ayat- Ayat Renungan Alkitab” ini adalah aplikasi yang berisi pengklasifikasian ayat- ayat yang terdapat dalam Alkitab khususnya kitab Mazmur dan Amsal yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman J2ME. Pada skripsi ini, mencoba membuat aplikasi tersebut yang diharapkan dapat membantu dalam mengakses ayat- ayat renungan pilihan dalam Alkitab khususnya kitab Mazmur dan Amsal kapanpun dan dimanapun bagi pengguna, khususnya umat Kristiani yang menggunakan ponsel yang mendukung *java*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat “Aplikasi Mobile Untuk Ayat- Ayat Renungan Alkitab” yang dapat dimanfaatkan oleh semua golongan masyarakat khususnya umat Kristiani?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini adalah:

- a. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan pengklasifikasian ayat- ayat renungan Alkitab khususnya kitab Mazmur dan Amsal di Perjanjian Lama dalam 12 pengklasifikasian ayat.
- b. Aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman Java dengan spesifikasi J2ME(*Java 2 Micro Edition*) dan dijalankan dalam perangkat *mobile phone*.
- c. Aplikasi *mobile* ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *mobile phone* yang mendukung aplikasi Java.
- d. Aplikasi *mobile* ini terbatas pada *mobile phone* yang dapat mengakses internet.
- e. Aplikasi *mobile* ini diperuntukkan bagi umat Kristiani.

1.4 Tujuan

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat kelulusan Program “S1” serta untuk memperoleh gelar “S.Kom” di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

- b. Menerapkan serta memadukan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat Umum

Mempermudah perenungan ayat Alkitab (Mazmur dan Amsal) dengan sistem yang sudah dalam bentuk *mobile* dapat diakses kapan dan di mana saja.

1.5 Metode Penelitian

a. Metode *interview*

Metode pengumpulan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak- pihak yang terkait seperti orang- orang yang berkompeten di bidang *IT* khususnya bidang *J2ME* dan pemimpin- pemimpin agama Kristiani atau Pendeta.

b. Metode Eksperimental

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

c. Metode Pustaka

Metode ini digunakan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku- buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi 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 skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi, antara lain Java, *mobile phone*, UML, NetBeans IDE 6.8, MySQL dan Alkitab.

BAB III PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

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

