

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi sangatlah pesat, terutama teknologi telepon selular (*handphone*). Telepon selular (*handphone*) telah berubah menjadi salah satu perangkat multi fungsi, salah satunya yang sering digunakan sekarang ini adalah untuk menjalankan aplikasi – aplikasi *mobile* sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman, salah satu bahasa pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah **J2ME** (*Java 2 Micro Edition*).

Indonesia terkenal dengan beragam kuliner yang khas, salah satunya adalah kue. Kue di Indonesia dapat diartikan sebagai makanan selingan pada suatu hidangan, dapat pula sebagai pendamping minum teh. Dari beragam kue yang ada di Indonesia, tentunya kita perlu mengenal jenis, macam, dan resep dari kue tersebut. Media pengenalan beragam kue yang ada sekarang dilakukan melalui buku, *website* dan *blog*. Buku memiliki keterbatasan hanya dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar, mudah rusak terkena air atau robek, serta menyulitkan untuk dibawa kemana – mana karena membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Pengenalan dengan menggunakan media *website* dan *blog* memiliki kekurangan sebab untuk mengaksesnya harus menggunakan media komputer. Komputer membutuhkan daya listrik, sedangkan tidak semua orang

memiliki komputer, ditambah memerlukan akses internet. Aspek mobilitasnya kurang, karena komputer tidak mudah di bawa kemana – mana.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pengenalan yang sudah ada. Dengan adanya aplikasi *mobile* yang berkembang sekarang, banyak manfaat dan kegunaan yang didapat, diantaranya sebagai media untuk memperkenalkan beragam kue di Indonesia kepada masyarakat bahkan dunia. Aplikasi *mobile* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat menampilkan data berupa teks dan gambar, mudah untuk di bawa kemana – mana karena terinstall di *handphone*, efisien dalam penggunaannya, serta tidak menghabiskan banyak waktu. Karena latar belakang tersebut, maka penulis membuat skripsi dengan judul “**Aplikasi Mobile Sebagai Media Pengenalan Beragam Kue Di Indonesia Menggunakan J2ME**” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka perumusan masalah untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

"Bagaimana membangun aplikasi mobile sebagai media pengenalan beragam kue di Indonesia menggunakan J2ME" ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah pada skripsi ini adalah:

1. Aplikasi ini dirancang untuk memperkenalkan beragam kue di Indonesia pada perangkat *mobile* dalam bentuk teks dan gambar.

2. Pada teks membahas tentang penjelasan kue, jenis-jenis kue, macam-macam kue, resep dan cara pembuatan kue.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dengan spesifikasi J2ME.
4. Aplikasi ini dapat diakses dengan menggunakan *mobile phone* yang mendukung aplikasi java.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat Aplikasi *Mobile Kue*, sebagai media pengenalan beragam kue di Indonesia yang efektif dan efisien, mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

1.4.2 Manfaat

1. Dengan sistem yang sudah ada dalam bentuk *mobile* maka pengenalan beragam kue di Indonesia akan lebih mudah, lebih efektif dan efisien karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Dapat digunakan sebagai contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa tahap atau proses penelitian, yang meliputi :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Yaitu metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

b. Metode Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan tentang obyek penelitian.

c. Metode Eksperimental

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

d. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku - buku referensi, dokumen yang relevan, artikel-artikel yang berkaitan dengan topik skripsi dan internet.

2. Metode Analisis Data

Tahap analisis yang penulis gunakan meliputi:

a. Teknik Analisis PIECES

Teknik analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi,

ekonomi, control, efisiensi dan layanan. Yang dikenal dengan sebutan *PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service)*.

b. Teknik Analisis Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah perkembangan proyek layak diteruskan atau dihentikan.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan sistem.

3. Tahap Perancangan

Perancangan desain sistem dilakukan dengan berpedoman pada hasil analisis. Rancangan sistem yang penulis usulkan antara lain:

a. Desain Sistem

Desain sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi (dengan analisis sistem) yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap, sebuah sistem yang diperbaiki. Hal ini melibatkan penambahan, penghapusan, dan perubahan-perubahan bagian relative pada system awal(aslinya).

b. Perancangan Interface

Perancangan Interface adalah untuk mengetahui seperti apa antarmuka pengguna dari suatu sistem ketika perangkat lunak dikembangkan.

4. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap diaplikasikan pada keadaan yang sesungguhnya, dari implementasi diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat berjalan dan menghasilkan yang sesuai dengan perancangan yang ada.

a. Uji Coba Program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan *software* tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan atau sebelum program diterapkan maka program harus dites terlebih dahulu untuk membebaskan program dari kesalahan-kesalahan yang mungkin saja terjadi secara menyeluruh.

b. Uji Coba Sistem

Tujuan utama dari pengetesan sistem ini adalah memastikan bahwa elemen atau komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan testing adalah merancang suatu tes yang dapat menemukan kesalahan-kesalahan yang berbeda secara sistematis, testing dilakukan dalam waktu dan usaha minimum mungkin sehingga hasil yang dicapai pada testing yang berhasil yaitu telah sesuai dengan *requirement* dan spesifikasi yang dibuat dengan memperhatikan kehandalan dan kualitas perangkat lunak yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah agar penulisan skripsi menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai teori yang digunakan berkaitan dengan topik skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan aplikasi *mobile* yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

Berisi segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program atau yang lainnya, jika ada.

