

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan fasilitas komunikasi dan pertukaran data yang cepat dan mudah serta bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja merupakan alasan akan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi seluler. Kemajuan teknologi tersebut tentu diiringi dengan perkembangan teknologi perangkat lunaknya. Salah satu perkembangan teknologi dari perangkat lunak tersebut adalah teknologi java. Teknologi Java 2 Micro Edition (J2ME) merupakan teknologi yang menggunakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yaitu java yang digunakan khusus untuk pembangunan dan pengembangan aplikasi pada perangkat mobile seperti mobile phone/handphone/ponsel dan PDA.

Ponsel yang dewasa ini telah banyak dimiliki hampir semua orang tidak lagi hanya sebagai media komunikasi tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pendukung kebutuhan mobilitas berbisnis. Banyaknya handphone yang mendukung teknologi Java 2 Micro Edition (J2ME) membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat aplikasi yang dapat mempermudah suatu pekerjaan.

Sebagai perusahaan penyedia beraneka ragam souvenir, Tasya-Souvenir menjunjung tinggi profesionalitas dalam menangani setiap order dan permintaan konsumen, dan seluruh agen-agenya yang tersebar di berbagai wilayah

Indonesia. Setiap order yang masuk dicatat detail dalam sebuah buku khusus, agar semua proses mulai dari proses pemesanan, produksi sampai dengan pengiriman diperhatikan betul detailnya agar tidak terjadi kesalahan.

Namun masih digunakannya media buku (kertas) sebagai tempat merekap setiap data order, membuat menjadi tidak praktis dalam prosesnya. Kemungkinan untuk data hilang akibat kerusakan kertas dan sebagainya sangat bisa terjadi. Selain itu jika sedang bepergian sangatlah merepotkan jika harus membawa buku rekapan order kemana-mana dan mencarinya satu persatu jika ada konsumen yang tiba-tiba ingin mengkonfirmasi lagi data-data yang diperlukan. Untuk itu perlu adanya aplikasi pencatatan yang menjamin mobilitas dan tentunya praktis untuk digunakan menambah kemudahan dan kelancaran dalam bisnis.

Pembuatan aplikasi mobile untuk merekap data order barang di Tasya-Souvenir, diharapkan dapat mengganti penggunaan buku sebagai media pencatatannya yang tentunya akan menunjang kebutuhan mobilitas. Aplikasi tersebut nantinya akan memiliki fitur penambahan data, update, dan pencarian data untuk memudahkan pengolahannya. Oleh karena itu aplikasi rekap order barang ini diharapkan menjadi solusi untuk kemudahan rekap order barang di Tasya-Souvenir dan menunjang kebutuhan mobilitas dalam pengolahannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dalam hal ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara agar setiap order barang dari konsumen dapat dilihat, dan diolah dengan mudah?
- 2) Bagaimana merancang sebuah aplikasi rekapitulasi order barang berbasis mobile?
- 3) Bagaimana membangun sebuah aplikasi rekapitulasi order barang berbasis mobile?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batasan masalah. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi mobile pencatatan order barang.
- 2) Aplikasi yang dibuat sama sekali tidak memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya.
- 3) Order yang direkap ke aplikasi hanya order yang telah deal dan siap dalam proses produksi sampai dengan pengiriman.
- 4) Pembangunan aplikasi ini merupakan implementasi RMS (Record Management System) sebagai mekanisme penyimpanan data pada aplikasi mobile berbasis java.

- 5) Boleh dikatakan aplikasi ini hanya sebatas pengganti buku sebagai media pencatatannya, di mana semula rekapan order yang dicatat di sebuah buku khusus dipindah ke sebuah perangkat ponsel.
- 6) Aplikasi ini akan diimplementasikan pada perangkat handphone yang mendukung java minimal 1.0.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mencrapkan ilmu yang telah didapat baik didalam maupun diluar bangku kuliah, memperoleh pengalaman perancangan dan pembangunan aplikasi mobile J2ME, serta untuk menyusun Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan

Sesuai dengan rumusan yang telah dikemukakan, tujuan dari penulis ini adalah :

- a) Merancang dan membangun aplikasi java mobile untuk media rekap order.
- b) Mempermudah rekapitulasi order barang berupa pencatatan order baru, update detail order dan pengapusan order.
- c) Memperlancar bisnis dengan kemudahan kontrol dan cek order konsumen kapan saja dan di mana saja.
- d) Mengganti media buku dengan ponsel yang mendukung java MIDP sebagai media rekap order dari konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1.5.1 Bagi Perkembangan IPTEK

- a) Dapat mengembangkan ilmu dan teknologi terbaru dalam lingkup Teknik Informatika khususnya dalam bidang java mobile application.
- b) Mengembangkan penerapan Record Management System (RMS) sebagai mekanisme penyimpanan data pada device mobile berbasis java.

1.5.2 Bagi Pengguna

- a) Memberikan kemudahan pada pemilik bisnis dalam mengolah data pesanan barang konsumen.
- b) Sebagai media pengganti buku yang praktis, dapat dibawa dan digunakan saat bepergian.

1.5.3 Bagi Peneliti

- a) Dapat mencrapkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan melalui pembuatan aplikasi tersebut.
- b) Dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan aplikasi ini, metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah :

1.6.1 Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai *literature*, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

1.6.2 Penelitian Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari berbagai website mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.3 Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti, dan dilakukan bersama dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Wawancara (Interview)

Penelitian dilakukan dengan mewawancarai pemilik selaku pebisnis untuk mendapatkan informasi yang nantinya menjadi acuan laporan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab.

Uraian bab perbabnya, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep java khususnya java mobile (J2ME), yang berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, yaitu gambaran umum Tasya Souvenir, struktur kepengurusan perusahaan, Visi misi perusahaan, produk yang ditawarkan, biaya keagenan serta gambaran mengenai sistem yang ada dan sedang berjalan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan aplikasi dan teknik pembuatan dengan software – software yang digunakan. Perancangan uml, perancangan aplikasi, implementasi pembuatan aplikasi dari rancangan yang ada, dan penerapan aplikasi pada device .

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian berupa keunggulan dan kelemahan aplikasi, dan saran-saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang beberapa pustaka yang dijadikan acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang code program dari aplikasi tersebut.