

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini telepon selular tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja tetapi juga untuk menjalankan aplikasi – aplikasi *mobile* sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi. Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan berkembangnya bahasa pemrograman, salah satu bahasa pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah J2ME (*Java 2 Micro Edition*).

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Setiap daerah mempunyai berbagai macam motif dan corak batik yang berbeda. Batik merupakan warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan, dunia juga sudah mengakui bahwa batik milik Indonesia. Media pengenalan batik yang ada sekarang dilakukan melalui buku, *website* dan *blog*. Buku memiliki keterbatasan mudah rusak terkena air atau robek, serta menyulitkan untuk dibawa kemana – mana karena membutuhkan ruang penyimpanan. Pengenalan dengan menggunakan media *website* dan *blog* kurang efektif sebab jika ingin melihat gambar batik di *website* atau *blog*

kita harus melihat dari komputer yang terhubung dengan *internet*, komputer juga tidak mudah dibawa ke mana-mana.

Dengan adanya aplikasi *mobile* yang berkembang sekarang, banyak manfaat dan kegunaan yang didapat. Diantaranya adalah sebagai media untuk memperkenalkan batik kepada masyarakat. Aplikasi *mobile* dirasa merupakan metode yang tepat sebagai media untuk memperkenalkan batik karena dapat menampilkan data yang berupa teks dan gambar. Aplikasi *mobile* yang terinstall di *handphone* mudah dibawa kemana-mana. Karena latar belakang tersebut maka penulis membuat skripsi dengan judul “Aplikasi Mobile Sebagai Media Pengenalan Batik Menggunakan J2ME”.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memfokuskan penyelesaian masalah sesuai dengan yang diharapkan maka perlu disusun pokok permasalahan. Adapun pokok permasalahannya adalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan batik menggunakan J2ME ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dirumuskan batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang sudah ditentukan. Batasan masalah pada skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dirancang untuk memperkenalkan batik didalam

- perangkat *mobile* yang berupa bentuk gambar dan teks.
2. Pada teks membahas tentang sejarah batik, macam-macam batik, daerah penghasil batik, corak dan motif batik.
 3. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dengan spesifikasi J2ME.
 4. Aplikasi ini dapat diakses dengan menggunakan *mobile phone* yang mendukung aplikasi java.
 5. Aplikasi ini untuk mendukung promosi atau sebagai media dalam pengenalan batik kepada masyarakat umum di “Ditama Collection”.

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* Batik, sebagai media pengenalan batik yang efektif dan efisien, mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

1.4.2 Manfaat

1. Dengan sistem yang sudah dalam bentuk *mobile* maka pengenalan batik 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 pengumpulan data dengan mengamati secara langsung ke tempat objek penelitian.

b. Metode Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada 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, penulis

menggunakan 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 meliputi :

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-harapannya, sebuah sistem yang diperbaiki. Hal ini melibatkan penambahan, penghapusan, dan perubahan-perubahan bagian relative pada sistem 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 dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan berbagai teori yang digunakan berkaitan dengan topik skripsi.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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 simpulan dari penyusunan skripsi dan memberikan 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 / yang lainnya, jika ada.