

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi telah menjadikan penghalang ruang dan waktu antar manusia menjadi terabaikan. Pertukaran informasi yang begitu cepat menjadikan kebutuhan manusia akan informasi dituntut untuk segera terpenuhi. Pada setiap waktu dan di segala tempat informasi dapat diperoleh.

Perkembangan aplikasi *mobile* juga didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman khusus pemrograman *mobile* yang menyediakan banyak fitur yang untuk mendukung para programmer membuat program - program sesuai kebutuhan dan kapasitas telepon seluler. Salah satu pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah J2ME (*Java 2 Micro Edition*) merupakan edisi *Java* untuk *devicemicro*, contohnya PDA, HP (*handphone*) dan sejenisnya. *Profile* yang populer digunakan adalah *profile MIDP* (*Mobile Information Device Profile*) untuk membuat aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* mengalami perkembangan cukup signifikan saat *Sun Microsystem* mengeluarkan *Java* edisi *mobile*. Sekarang ini *Java* edisi *mobile* menjadi salah satu standar fitur dalam perangkat *mobile*.

Dengan demikian berkembangnya perangkat *mobile* serta teknologi yang menyertainya akan sangat berpengaruh pada perkembangan aplikasi *mobile*. Perkembangan tersebut akhirnya memberikan dampak pada berbagai bidang kehidupan kita. Salah satunya adalah pada bidang telekomunikasi. Dengan

menerapkan kemajuan teknologi, diharapkan dunia komunikasi akan lebih maju, baik sistem yang hendak dikembangkan, serta bagaimana kebutuhan informasi dituntut untuk segera terpenuhi.

Ekonomi adalah sebuah bidang kajian tentang pengurusan sumber daya material individu, masyarakat, dan negara untuk meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Banyak sekali istilah - istilah dalam bahasa ekonomi yang memiliki arti yang sangat luas. Para mahasiswa atau mahasiswi yang menempuh pendidikannya di bidang ekonomi dituntut untuk mengerti akan istilah - istilah dalam bahasa ekonomi. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung berjalan secara semestinya dan istilah - istilah tersebut dapat dicari maknanya dalam sebuah kamus bahasa ekonomi.

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata - kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru, selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal - usul sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga ilustrasi (gambaran dalam bentuk kata) di dalam kamus. Penggunaan kamus sangat diperlukan akan tetapi yang tidak mempersulit user (pengguna) dengan kata lain praktis penggunaannya.

Pada beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi semakin hari semakin pesat. Apalagi saat ini masyarakat indonesia umumnya adalah masyarakat yang *mobile* atau dimana masyarakat memungkinkan keadaan yang serba ada dan dapat berpindah. Dilihat dari kebutuhan masyarakat indonesia yang serba *mobile* penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi untuk memudahkan

dan sebagai jalan alternatif user untuk menterjemahkan dan menambah pembendaharaan kata dalam kamus bahasa ekonomi. Dengan adanya aplikasi ini mahasiswa atau mahasiswi dapat lebih mudah memakainya tanpa harus membawa buku kamus yang tebal untuk menterjemahkan kata dan juga lebih efisien dalam penggunaannya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas Penulis bermaksud merancang sebuah Aplikasi Kamus Bahasa Ekonomi berbasis Mobile. Oleh karena itu, Penulis memilih topik ini untuk Tugas Akhir dengan judul "**APLIKASI KAMUS BAHASA EKONOMI BERBASIS MOBILE**".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi *mobile* untuk bisa menampilkan istilah - istilah dalam bahasa ekonomi. Aplikasi ini selanjutnya bisa digunakan semaksimal mungkin agar dapat dijadikan sebagai sarana mahasiswa atau mahasiswi untuk belajar ataupun yang berkepentingan atas aplikasi ini.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi *mobile* yang dibuat adalah aplikasi untuk pembelajaran kamus bahasa ekonomi. Aplikasi ini akan menampilkan istilah - istilah dalam bahasa ekonomi.
2. Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini penulis menggunakan perangkat lunak Netbeans 6.9 dengan bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

##### **1.4.1 Bagi Penulis**

1. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang dan membangun sebuah aplikasi.
2. Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi *mobile* menggunakan Netbeans 6.9 dengan teknologi *Java 2 Micro Edition*.
3. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

##### **1.4.2 Bagi para dosen dan mahasiswa jurusan ekonomi**

1. Sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena tidak memerlukan naskah berbentuk buku.

2. Memberikan alternatif lain kepada mahasiswa atau mahasiswi dan dosen jurusan ekonomi untuk mencari istilah - istilah dalam bahasa ekonomi.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data - data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

### **1.5.1 Metode Interview**

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dan orang - orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang J2ME sebagai narasumber.

### **1.5.2 Metode Eksperimental**

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

### **1.5.3 Metode Pustaka**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan bahan - bahan referensi dan sehingga dalam penulisan dan perancangan dapat dicapai hasil yang jelas dan rinci.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Laporan Skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas kerangka penulisan dalam penelitian ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori - teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

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

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum perusahaan, tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, yang terdiri dari perancangan proses, dan perancangan (*interface*).

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal - hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan isi laporan dan saran - saran yang penulis sampaikan atas permasalahan yang telah dibahas dalam skripsi ini.

