

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi sekarang ini berkembang semakin pesat. Media komunikasi juga telah banyak mengalami kemajuan karena dukungan teknologi informasi yang baik. Sistem informasi tidak hanya dikembangkan pada perangkat keras (*Hardware*), tetapi juga pada perangkat lunak (*software*).

Hardware yang akan dibahas adalah ponsel. Ponsel adalah salah satu alat komunikasi yang fleksibel dan bisa dipakai dimana saja kita berada. Ponsel memiliki banyak fasilitas antara lain yakni bisa mendengarkan lagu, menonton video, bermain *game*.

Bukan hanya itu saja fasilitas yang ada pada ponsel juga bisa menjalankan aplikasi-aplikasi yang bisa dijalankan pada ponsel tersebut. Salah satu lini kehidupan yang sangat memanfaatkan teknologi pada ponsel yaitu masyarakat. Masyarakat menanggapi teknologi ini dengan cara mereka sendiri.

Aplikasi Manasik Haji merupakan sebuah aplikasi pembelajaran mobile tentang manasik haji. Aplikasi ini berguna bagi para calon Jemaah haji untuk mempelajari tata cara manasik haji yang benar. Aplikasi bisa membantu para calon Jemaah haji yang belum mampu dalam segi materi, yang tabungannya belum cukup untuk menunaikan ibadah haji dalam waktu dekat. Dalam waktu menunggu tabungan cukup, ada baiknya para calon Jemaah haji ini mempelajari tata cara manasik haji yang benar terlebih dahulu. Aplikasi ini juga sebagai alat

bantu mempelajari manasik haji selain buku. Buku memiliki isi yang lebih lengkap, tetapi buku tidak selalu dibawa kemana-mana, sedangkan handphone akan selalu dibawa karena sudah menjadi kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin memberikan solusi untuk mengetahui tata cara manasik haji yang benar. Untuk itu penulis memilih judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Manasik Haji Menggunakan Teknologi J2ME”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah “Bagaimana merancang aplikasi manasik haji yang akan membantu calon-calon jemaah haji untuk mengetahui tata cara manasik haji yang benar”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari melebar nya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan yang diuraikan dalam penulisan skripsi agar sesuai dengan dengan judul yang penulis sajikan, maka penulis membatasi pembahasan mengenai analisis dan perancangan aplikasi manasik haji meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi Manasik Haji ini dibuat dengan menggunakan teknologi J2ME MIDP 2.0
2. Aplikasi Manasik Haji hanya dapat dimainkan melalui *handphone*.

3. Menggunakan *software* utama yang digunakan untuk membuat aplikasi game ini yaitu netbeans 6.7.1 dan *software* pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS5.

## **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penulisan**

### **1.4.1 Tujuan Penulisan**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan aplikasi game ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana setrta 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Serta agar mahasiswa dapat memahami bagaimana membangun sutau aplikasi *mobile* mulai dari proses perencanaan, penelitian hingga dibangunnya aplikasi tersebut sehingga bisa dijadikan bekal untuk menghadapi persaingan di dunia kerja pada saat ini.
- c. Pembuatan aplikasi ini juga untuk memberikan pengetahuan tentang manasik haji bagi para pengguna *handphone*.

### **1.4.2 Manfaat Penulisan**

- a. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah penulis dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi Masyarakat

Manfaat yang diharapkan akan di dapatkan bagi masyarakat pengguna *handphone* adalah mendapatkan pengetahuan tentang manasik haji yang bersifat *mobile*.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini. Untuk mendapatkan data-data tersebut, penulis harus melakukan beberapa tahap metode yaitu metode literatur dan metode kepustakaan.

b. Analisis Data

Menganalisis lebih mendalam dari data-data yang telah didapat.

c. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

d. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi dan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah di analisa.

e. Ujicoba program

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan *software* tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penyusunan laporan agar lebih mudah di mengerti dan tersusun dengan baik maka akan disajikan dalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori, keuntungan JAVA, bahasa pemograman yang digunakan, serta membahas mengenai gambaran umum tentang teknologi JAVA.

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

Pada bab ini berisi tentang Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, serta Rancangan Antarmuka dari aplikasi *Manasik Haji*.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang rencana implementasi, kegiatan implementasi dan pengujian aplikasi *Manasik Haji*.

#### BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

