

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kehidupan kita, secara langsung maupun tidak langsung sangat terbantu dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan bisa dikatakan saat ini kita sudah menjadi ketergantungan dengan teknologi. Mulai dari hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari sampai hal yang memang harus didukung teknologi dalam pengerjaannya.

Seiring dengan hal diatas, kecenderungan masyarakat untuk beralih dari penggunaan buku sebagai bahan bacaan ke bentuk buku elektronik. Hal ini tentunya karena adanya dukungan dari *Internet* yang menyediakan banyak informasi hanya dengan memasukkan kata pencarian.

Mobile Phone (Telepon Genggam) merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat beberapa tahun terakhir ini. Saat ini teknologi *Mobile Phone* tidak hanya sebatas digunakan untuk melakukan panggilan atau untuk berkirim pesan singkat. Mendengarkan musik, bermain game, atau bahkan mengakses internet dapat dilakukan dengan perangkat *Mobile Phone*.

Kecenderungan masyarakat saat ini yang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat membuat penggunaan Telepon Genggam menjadi pilihan paling tepat. Selain dari sifatnya yang kecil dan ringan, desain yang menarik pun

membuat orang lebih memilih teknologi ini, disamping dari sisi Style (Gaya) yang membuat teknologi ini semakin diminati.

Maka dari itu dengan sistem dalam bentuk aplikasi mobile akan menjadi lebih baik dari sistem manual agar dapat berjalan efektif dan efisien serta mempermudah dalam pencarian suatu jenis informasi. Oleh karena itu, penyusun mengambil judul “Rancang Bangun aplikasi “MOBILE BOOK” berbasis J2ME”. Sehingga memberikan alternatif pilihan untuk mencari suatu disiplin ilmu melalui media mobile phone yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu : Bagaimana membangun aplikasi “Mobile book” berbasis J2ME yang dapat dipergunakan sebagai alternatif pilihan pengganti buku dalam menyediakan informasi tentang suatu ilmu pengetahuan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi “Mobile Book” yang berbasis *Java 2 Micro Editions* dan PHP dengan beberapa batasan, antara lain sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi Mobile yang dapat memberikan informasi tentang suatu ilmu pengetahuan.
2. Penekanan program aplikasi ini hanya pada pengolahan data suatu ilmu dan menyajikannya dengan baik.

3. Perangkat Mobile memiliki profile aplikasi berupa MIDP2.0
4. Perangkat Mobile harus memiliki fasilitas Internet, karena aplikasi ini menggunakan fasilitas internet untuk berkomunikasi dengan Server Database
5. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :
 - a. *Script Editor* : Netbeans IDE 6.9.1
 - b. *Java version* : Java 6 Update 20
 - c. *Emulator Platform* : Java(TM) Platform Micro Edition SDK 3.0
 - d. *Database* : Xampp 1.7.3

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana belajar atau bank informasi tentang suatu disiplin ilmu.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama di perkuliahan dan membandingkan dengan kenyataan yang ada di kehidupan sehari-hari.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam membangun aplikasi ini ialah menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut :

1. Identifikasi dan seleksi proyek
2. Inisiasi dan perencanaan proyek
3. Analisis
4. Desain
 - a. Desain logikal
 - b. Desain fisikaf
5. Implementasi
6. Pemeliharaan.

Sedangkan untuk metode pengumpulan data yang digunakan oleh Penulis:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada beberapa calon pengguna.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluarannya.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

