

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia dan mendapat julukan sebagai Kota Pelajar, menawarkan berbagai macam keindahan. Oleh karena itu setiap tahun nya Yogyakarta sering di datangi Wisatawan-wisatawan dari dalam negeri maupun luar negeri. Di samping menawarkan berbagai macam jenis wisata, sebagai kota pelajar, tentunya kota Yogyakarta memiliki Sistem Pendidikan yang berkualitas. Salah satu keunggulan Yogyakarta adalah memiliki Universitas yang berkualitas sehingga setiap tahun nya dapat menyedot para mahasiswa untuk menimba Ilmu di kota ini.

Pada era Teknologi Informasi pada saat ini yang perkembangannya sangat cepat, mengharuskan kita harus selalu update informasi-informasi yang ada di seluruh penjuru dunia. Hal itu juga perlu di ketahui oleh para mahasiswa dari luar Yogyakarta jika ingin mengetahui informasi-informasi terkini terutama mengenai *Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB)* yang ada di Kampus-Kampus di Daerah Yogyakarta agar bisa *mendaftar atau registrasi secara mobile*.

Setiap informasi memiliki *media* yang dipertanggungjawabkan atas kebenaran informasi didalamnya. Secara periodik informasi tersebut akan mudah tersampaikan kepada para mahasiswa melalui sebuah media. Dari hasil informasi yang telah ter-*update* kemudian akan jauh memiliki nilai informasi yang lebih baik. Dan berdasarkan analisis ini, para mahasiswa mendapatkan informasi yang

m cepat secara *mobile* atau menggunakan *handphone*

Sistem *Mobile Media Computing* (MMC) mulai diperkenalkan sejak hadirnya Handphone. Perkembangan sistem *mobile computing* ini semakin pesat seiring dengan dilakukannya penelitian oleh berbagai pihak. Sistem *mobile computing* mempunyai pengembangan yang sangat luas. *Mobile business application* merupakan salah satu pengembangan yang membuat Mobile computing pada pengimplementasiannya dapat memberikan kontribusi lebih untuk perusahaan dalam hal menyampaikan informasi kepada para masyarakat luas. Oleh karena itu, dengan adanya *mobile computing* diharapkan dapat mengoptimalkan dalam pengefektifkan waktu maupun informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah **“Bagaimana menganalisa,merancang dan membuat program aplikasi *mobile* menggunakan *flashlite* untuk mengetahui Informasi kampus khususnya Pendaftaran Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) secara *mobile*?”**.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal berikut:

1. Sistem tidak mengimplementasikan pada sisi sekuritas.
2. Aplikasi dikembangkan dan diujicobakan pada perangkat ponsel Nokia 2330 classic dan ponsel yang mendukung *flashlite* 2.1 sebagai flash player.
3. Informasi yang diberikan berdasarkan info PMB terkini yang ada website kampus,

1.4 Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata – I di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Beberapa tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer(S.Kom) pada jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Menjadikan skripsi ini sebagai lingkungan pembelajaran mahasiswa dengan mempraktekkan ilmu yang telah didapat selama di bangku kuliah. Sehingga diharapkan mahasiswa memiliki cukup bekal untuk mengaplikasikan pada kehidupan sehari – hari dan dunia kerja nantinya.
3. menerapkan sistem *mobile computing* yang dapat memungkinkan bagi masyarakat luas khususnya pengguna *Handphone* untuk mengetahui informasi terkini mengenai Info Penerimaan Mahasiswa Baru di kampus-kampus yang ada di Yogyakarta secara *mobile*, sehingga tidak perlu repot-repot untuk membuka situs kampus tersebut di internet.

4. Menjadikan skripsi ini sebagai koleksi buku referensi pada perpustakaan STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

1. Kepustakaan (library)

Penulis membaca *literature* atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

2. Wawancara (interview)

Penelitian dilakukan dengan cara mewawancarai kepada beberapa orang yang mengalami kesulitan seputar komunikasi untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

3. Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat di manfaatkan seperti manfaat internet yaitu mengunjungi situs yang berhubungan dengan aplikasi *mobile*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori tentang teknologi mobile, teknologi multimedia, http, flashlite, koneksi dengan protokol, php, MySQL, Basis Data, dan XML.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tahap-tahap perancangan dalam sistem yang meliputi spesifikasi sistem, rancangan arsitektur sistem dan rancangan detail sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Berisi pembahasan mengenai implementasi rancangan sistem mobile reservation serta pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.