

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 *device micro*, 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 Microsystems* 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.

Psikologi adalah ilmu yang luas dan ambisius, dilengkapi oleh biologi dan ilmu saraf pada perbatasannya dengan ilmu alam dan dilengkapi oleh sosiologi dan antropologi pada perbatasannya dengan ilmu sosial. Banyak sekali istilah-istilah dalam psikologi yang memiliki arti yang sangat luas. Para mahasiswa yang menempuh pendidikannya di bidang psikologi dituntut untuk mengerti akan istilah-istilah dalam psikologi. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara berjalan secara semestinya. Dan istilah-istilah tersebut dapat dicari maknanya dalam sebuah kamus psikologi. Media yang digunakan untuk mencari makna dari istilah-istilah psikologi saat ini hanya tersedia dalam bentuk buku dan website (*e-learning*). Buku memiliki keterbatasan hanya dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar, mudah rusak terkena air atau robek, serta menyulitkan untuk dibawa kemana – mana karena membutuhkan ruang penyimpanan yang besar serta dalam penggunaannya memakan waktu untuk mencari istilah-istilah tersebut. Dalam bentuk website (*e-learning*) memiliki kekurangan untuk mengaksesnya harus menggunakan media komputer, komputer membutuhkan daya listrik, sedangkan tidak semua orang memiliki komputer, ditambah memerlukan akses internet. Aspek mobilitasnya kurang, karena komputer tidak mudah di bawa kemana – mana. Hal tersebut tentunya dapat mengganggu kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan dari sistem pembelajaran yang sudah ada, Aplikasi *mobile*

mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat menampilkan data berupa teks, gambar, animasi dan suara, mudah untuk di bawa kemana – mana karena terinstal dalam telepon seluler yang notabennya adalah alat komunikasi sehari – hari, murah karena yang diperlukan untuk menjalankannya hanya sebuah *handphone*. Efisien dalam penggunaannya, tidak menghabiskan banyak waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

1. Bagaimana mencari istilah-istilah dalam kamus psikologi?
2. Bagaimana merancang aplikasi kamus yang bisa di jalankan di *handphone*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah pada skripsi ini adalah

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

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah menciptakan alternatif pencarian istilah-istilah dalam psikologi dengan cara menciptakan kamus yang dapat dijalankan di handphone.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi para dosen dan mahasiswa jurusan psikologis

1. Sebagai media pembelajaran yang efektif dan simple karena tidak memerlukan naskah berbentuk buku.
2. Memberikan alternatif lain kepada mahasiswa dan dosen jurusan psikologi untuk mencari istilah-istilah dalam psikologi.

1.6 Metodologi penelitian

Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle) yaitu proses logis yang digunakan oleh analis sistem untuk menggambarkan sebuah sistem informasi, termasuk di dalamnya persyaratan, validasi, pelatihan dan kepemilikan. SDLC merupakan siklus pengembangan sistem. Pengembangan meliputi langkah berikut:

1. Planning / Perencanaan Untuk menghasilkan perangkat lunak (software) yang berkualitas perlu dilakukan perencanaan yang matang dengan melakukan studi kelayakan. Studi kelayakan yang dilakukan meliputi : ekonomi, operasional, dan teknis.

2. Analisa Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah upaya untuk memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sitem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.
3. Desain System design menguraikan layar layout, aturan bisnis, proses diagram dan dokumentasi lainnya. Hasil dari tahap ini akan menjelaskan sistem baru sebagai kumpulan modul atau subsistem.
4. Implementasi (Build and Coding) Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu perangkat lunak (software).
5. Testing / Pengujian Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk menguji tingkat kehandalan perangkat lunak yang telah dibangun. Hal ini dilakukan untuk memastikan kehandalan software.
6. Pemasangan / Instalation Tahap ini merupakan puncak dari tahap pengembangan, di mana software dipasang / dijalankan pada proses bisnis.
7. Pemeliharaan / Mintenance Pemeliharaan merupakan tahap penting dalam SDLC. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki sistem yang telah dibangun. Selain itu tahapan ini juga untuk penambahan dan perubahan sistem.

1.7 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, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode 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.

