

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi terutama teknologi informasi dapat membantu kehidupan manusia. Sistem informasi diperlukan untuk sarana yang menunjang kelancaran akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Teknologi komputer untuk penyedia informasi banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan sekarang menjadi suatu kebutuhan.

Di daerah Yogyakarta sendiri, sudah banyak tersedia informasi properti menggunakan bermacam-macam media. Misalnya media cetak, *pamphlet*, dan *website*. Namun untuk mengakses informasi tersebut dirasakan masih kurang efisien. Sebagai contohnya, informasi properti yang menggunakan media *website*. Masyarakat dalam mengaksesnya harus menggunakan komputer desktop atau laptop yang terkoneksi dengan *network*. Karena, jika diakses dengan menggunakan *handphone* terkesan lambat dan kurang efisien.

Melihat permasalahan atau kebutuhan masyarakat akan informasi yang dapat diakses lebih efisien dengan menggunakan *handphone*, maka sangat menarik untuk membahas tentang Membangun Aplikasi Mobile Berbasis RSS Untuk Informasi Properti Di Yogyakarta Menggunakan Teknologi J2ME. Materi pokok yang akan dibahas adalah tentang desain dan implementasi bagaimana sistem tersebut dapat bekerja dalam pelayanan informasi pada *handphone*.

Dimana data-data properti yang ada di Yogyakarta tersebut diambil atau dikumpulkan dari berbagai macam media cetak dan website. Diharapkan juga sistem ini dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan masyarakat dalam mencari informasi tentang properti di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang permasalahan yang ada dalam masyarakat Yogyakarta tersebut, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu bagaimana menganalisis, merancang dan membuat MIDlet berbentuk simulasi untuk informasi properti di Yogyakarta yang dapat diakses menggunakan *handphone* secara efisien?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan, maka dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana informasi yang diberikan dari sistem tersebut hanya untuk pengaksesan informasi properti di Yogyakarta. Adapun batasan masalah tersebut meliputi :

- 1) Ruang lingkup penelitian.
 - a. Analisis, perancangan dan pembuatan MIDlet untuk akses informasi properti di Yogyakarta berbasis RSS menggunakan teknologi J2ME yang dijalankan pada *handphone*.
 - b. Informasi properti di Yogyakarta yang disajikan dalam aplikasi ini adalah *real* properti. Yaitu rumah, tanah, kost, dan ruang usaha.

- 2) Software yang digunakan.
 - a. Platform OS Windows XP professional version 2002 Service Pack 2 dari Microsoft Corporation.
 - b. J2ME programming model menggunakan bahasa JAVA yang didesain khusus untuk *handphone* dari SUN Microsystems.
 - c. Dreamweaver MX 2004, XAMPP-win32-1.7.3, dan Notepad++.
 - d. Web browser menggunakan Mozilla Firefox 3.6.
- 3) User.
 - a. Dari sisi client adalah pengakses informasi properti di Yogyakarta menggunakan *handphone* yang mendukung J2ME.
 - b. Dari sisi server adalah administrator manajemen *database server* properti di Yogyakarta.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi properti di Yogyakarta berbasis RSS menggunakan teknologi J2ME yang dapat dijalankan pada *handphone*. Selain itu, skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Strata I (S1) pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

- 1) Bagi penulis.
 - a. Memperoleh gelar sarjana komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sebagai persiapan dalam dunia kerja.
- 2) Bagi pencari informasi properti di Yogyakarta.

Memperudah dalam mengakses informasi properti di Yogyakarta dengan menggunakan *handphone*.

- 3) Bagi Pembaca.

Dapat dijadikan sebagai literatur dalam pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan Data.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan untuk menunjang penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Teknik Kepustakaan.

Teknik kepuustakaan dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku dan media lain tentang perancangan sistem informasi serta yang berkaitan dengan properti Yogyakarta.

b. Teknik Observasi.

Browser website-website yang menyediakan informasi properti di Yogyakarta untuk mendapatkan data-data yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan sistem tersebut.

c. Teknik Wawancara.

Konsultasi secara langsung dengan pembimbing dan masyarakat yang berkaitan dengan informasi properti di Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

2) Analisis Sistem.

Mendeskripsikan fase-fase awal perancangan sistem untuk memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan sistem. Tahapan ini sangat penting karena menentukan bentuk sistem yang harus dibangun.

3) Desain Sistem.

Mengubah sistem yang masih berupa konsep menjadi spesifikasi sistem yang nyata. Desain sistem dibagi menjadi, desain logis dan desain fisik. Desain logis menghasilkan model data, model proses, rancangan tabel dan desain antar muka dari sistem. Desain fisik merupakan proses coding.

4) Implementasi

Menguji hasil kode program yang dihasilkan dari desain fisik. Setelah program lulus uji coba, maka melakukan proses instalisasi aplikasi.

5) Pemeliharaan.

Pada tahap ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan sesuai kebutuhan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang ada dalam pembuatan laporan skripsi ini terdiri dari beberapa BAB, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran singkat mengenai hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang uraian landasan teori, software yang digunakan, serta membahas gambaran umum tentang J2ME dan RSS yang berasal dari studi pustaka (literatur).

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan skenario perancangan sistem informasi properti di Yogyakarta berbasis RSS menggunakan teknologi J2ME programming model yang dijalankan pada *handphone*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dibahas tentang implementasi sistem dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir dari laporan yang disusun berisikan tentang kesimpulan, saran-saran, daftar pustaka, dan lampiran.