

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, semakin memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi dan mengolah data secara cepat dan mudah. Dengan dukungan teknologi informasi dapat diterapkan dan dimanfaatkan pada berbagai bidang aplikasi, agar menunjang kebutuhan penggunanya. Selain itu promosi dan informasi dapat juga menjadi nilai tambah bagi setiap pengguna aplikasi (Kadir, 2005:1).

Perolehan informasi tidak hanya dapat diakses melalui jaringan *internet* dari rumah, kantor, atau warnet saja, selain itu informasi dapat diakses secara *mobile* dengan perangkat telepon genggam, yang terhubung melalui *General Packet Radio Service (GPRS)*. Dengan memanfaatkan teknologi ini, banyak para pengembang mulai melirik untuk membuat berbagai aplikasi *mobile* karena penggunaannya sudah menjadi hal yang umum. Kebanyakan ponsel yang dijual sekarang ini mendukung teknologi Java dan berlayar warna agar suatu tampilan dapat terlihat lebih atraktif dari sebuah aplikasi *mobile* (Suhendar, 2003:45).

Penelitian ini menggagaskan “Perancangan Aplikasi Palembang *Mobile News*” yang memungkinkan pengguna dapat memperoleh informasi terbaru kota Palembang dari segi situs wisata, hotel, restoran, budaya, dan info-info menarik seperti info belanja, dan agen perjalanan.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penulisan penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang Aplikasi Palembang *Mobile News*?”..

1.3 Batasan masalah

Dalam Perancangan Aplikasi Palembang *Mobile News* ini, dibuat fitur yang terdiri dari informasi tentang pariwisata, hotel, info belanja, makanan khas, restoran, budaya, agen perjalanan dan memakai *hosting* yang digunakan untuk tempat penyimpanan data

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah Merancang Aplikasi Palembang *Mobile News* yang dapat diakses melalui handphone pengguna dengan cara mempelajari pemrograman JAVA dan PHP yang terhubung melalui internet.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini agar pengguna memperoleh informasi kepariwisataan dan informasi lainnya terkait kota Palembang melalui perangkat bergerak (*handphone*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah metodologi pengembangan perangkat lunak dengan *Rational Unified Process* (RUP) dan untuk permodelan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) sebagai standarisasi bahasa pemodelan sistem, dan penggunaan arsitektur *client* untuk pemrosesan aplikasinya, sedangkan dalam pengumpulan data, teknik yang dipilih adalah teknik penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penjelasan singkat mengenai metodologi dan teknik pengumpulan data pada penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Teknik Penelitian Kepustakaan

Pengumpulan data selama penyusunan penelitian ini dilakukan dengan cara membaca buku – buku, dan jurnal ilmiah yang berhubungan dalam “Perancangn Aplikasi Palembang *Mobile News*” yang berbasis *Java*.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak dengan RUP

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode permodelan berorientasi objek *Rational Unified Process* (RUP). Dengan 4 tahapan yang meliputi;

1. Fase *inception* (tahap analisis); merupakan tahapan dimana pengembang akan melakukan analisa dan kebutuhan apa saja yang akan digunakan untuk merancang aplikasi Palembang *Mobile News* .
2. Fase *elaboration* (tahap desain); merupakan tahapan dimana pengembang akan mendesain aplikasi Palembang *Mobile News* sesuai dengan hasil analisis di fase *inception* .
3. Fase *construction* (tahap implementasi dan pengujian); merupakan tahapan dimana pengembang akan melakukan pengujian dan mengimplementasi hasil dari desain aplikasi Palembang *Mobile News* .
4. Fase *transition* (tahap *deployment*); merupakan tahapan akhir dimana aplikasi Palembang *Mobile News* akan digunakan oleh user/pengguna .

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir akan dibahas dan disusun bab per bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian dan metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori umum dan teori khusus secara mendalam mengenai istilah – istilah bidang ilmu yang terkait dalam “Perancangan Aplikasi Palembang *Mobile News*” ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang strategi pemecahan masalah dengan tahapan analisis kebutuhan sistem yang berisi *use case diagram*, *activity diagram*, lalu tahapan desain yang menggambarkan *sequence diagram*, *deployment diagram*, Serta *component diagram*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dilakukan analisis dan implementasi dari aplikasi yang dirancang, meliputi prosedur dalam pengujian-cobaan program pada perangkat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan rangkuman hasil analisa mengenai “Perancangan Aplikasi Palembang *Mobile News*” dalam bentuk simpulan dan saran yang dapat membantu pengembangan aplikasi ini ke tingkat yang lebih baik lagi ke depannya.