

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan manusia di dunia yang mempunyai pengaruh sangat penting adalah berkomunikasi. Dengan berkomunikasi dimungkinkan untuk bisa mengutarakan maksud, tujuan, keluhan, kekesalan maupun luapan kegembiraan. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, di dunia maya atau yang lebih sering disebut dengan internet manusia bisa saling berkomunikasi tanpa harus bertatap muka. Hal ini lebih dikenal dengan istilah *chatting*.

Chatting adalah percakapan multiuser, dimana pada saat yang bersamaan dapat berlangsung percakapan yang melibatkan lebih dari 2 (dua) orang. Proses percakapan dalam chatting sangat sederhana dan interaktif sehingga sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat. Di dalam kegiatan chatting ini kerahasiaan pembicaraan seseorang sangat terjamin karena ada ruangan khusus untuk berdialog (disebut *private room*) dimana komunikasi hanya terjadi antara 2 (dua) orang saja, tapi tidak tertutup kemungkinan untuk melakukan percakapan umum (disebut *channel*) dimana semua orang terlibat di dalamnya.

Dalam hal perkembangan software khususnya bahasa pemrograman rasanya seperti berada pada jalur cepat, dimana sekarang banyak sekali terdapat bahasa pemrograman yang baru seperti jamur tumbuh di musim hujan. Arah dari bahasa pemrograman itu lebih condong ke wireless device, salah satu diantaranya adalah bahasa pemrograman Java 2 Micro Edition (J2ME). J2ME pertama kali diperkenalkan pada konferensi JavaOne pada tahun 1999, yang mana target

konsumennya adalah para pengguna telepon seluler atau yang lebih dikenal dengan handphone. Perkembangan teknologi J2ME memungkinkan pembuatan program untuk aplikasi chatting menjadi lebih mudah dilakukan.

Para pengguna handphone di Indonesia dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan harga yang ditawarkan para produsen handphone sudah hampir dapat dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, dan yang tak kalah pentingnya adalah karakteristik dari handphone itu sendiri yaitu selain ringan dan mudah dibawa juga bisa digunakan untuk berkomunikasi dari lokasi geografi manapun.

1.2 Perumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas maka didapat beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi chatting pada handphone dengan menggunakan teknologi J2ME tersebut.
2. Bagaimana menghubungkan aplikasi pada handphone dengan komputer sehingga dapat menghasilkan percakapan langsung yang sederhana dan interaktif bagi penggunanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan pada tugas akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Titik berat dari pembuatan aplikasi chatting ini adalah penerapan dari teknologi J2ME itu sendiri, bukan pada proses percakapannya.
2. Program aplikasi yang dibuat hanya akan dijalankan melalui program emulator, dikarenakan keterbatasan peralatan yang dimiliki.

3. Jumlah karakter yang diperbolehkan dalam melakukan percakapan maksimal 150 karakter sekali kirim.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penerapan teknologi J2ME pada aplikasi chatting dengan menggunakan handphone ini adalah:

1. Membuat suatu hubungan antara komputer dengan handphone sehingga nantinya menjadi satu kesatuan yang utuh dimana di sini komputer berfungsi sebagai server.
2. Mengimplementasikan aplikasi chatting dengan teknologi J2ME.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa Bab dan Sub-Bab. Adapun pembagian Bab ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian tentang teori yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir yaitu penjelasan tentang J2ME dan aplikasi chatting itu sendiri.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode yang digunakan dalam proses pembuatan tugas akhir yang meliputi analisa sistem, desain sistem dan pengujian sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk program yang siap digunakan. Dalam pembuatan aplikasi chatting ini digunakan bahasa program J2ME dan untuk pembuatan databasenya digunakan Microsoft Access. Bab ini juga menjelaskan langkah-langkah penggunaan dari program dan evaluasi hasil kerja program tersebut, apakah sudah sesuai dengan keinginan dari client atau belum.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai program aplikasi yang dibuat dan saran untuk proses pengembangan di masa mendatang.