



giving and caring the world

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat membuat pengiriman data dan informasi menjadi semakin cepat. Kemudahan untuk mendapatkan informasi pun berdampak pada munculnya berbagai jenis perangkat elektronik. Perangkat bergerak atau *mobile devices* sebagai media yang paling banyak digunakan untuk mengakses informasi menjadi salah satu perangkat yang selalu mengalami perkembangan baik pada sisi *software* maupun *hardware*.

Kecepatan transfer data yang lamban terkadang menjadi suatu masalah dalam pengaksesan informasi melalui media internet. *Message Broadcast* sebagai salah satu media pengiriman informasi pada *mobile application* merupakan solusi yang cepat dan efisien untuk mendistribusikan informasi. *Message Broadcast* adalah suatu cara untuk mendistribusikan informasi satu arah melalui pesan singkat.

Terdapat berbagai macam aplikasi *Message Broadcast* yang dibangun sesuai dengan kebutuhan, salah satunya adalah *Personal Message Broadcast*. *Personal Message Broadcast* membuat pesan yang akan dikirim bersifat pribadi atau personal. J2ME sebagai turunan dari bahasa pemrograman java menyediakan *platform* untuk membuat aplikasi *Personal Message Broadcast* pada perangkat bergerak. Fungsionalitas pada aplikasi *Personal Message Broadcast* pun dapat digunakan secara optimal apabila memiliki antarmuka yang baik. Tanpa antarmuka yang baik aplikasi ini menjadi *useless* sekalipun memiliki fitur yang lengkap.



giving and caring the world

Aplikasi yang dibangun menggunakan *platform* J2ME selalu mempunyai kendala dalam pengaksesan memori pada perangkat yang digunakan. Hal ini dikarenakan setiap *vendor* perangkat bergerak telah membatasi akses memori pada setiap aplikasi diluar bawaannya. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi *Personal Message Broadcast* ini mempunyai kesulitan tersendiri terutama pada fungsionalitas akses pengambilan kontak baik secara manual maupun *multiple recipients*. *Contact Retrieve* merupakan suatu fungsionalitas pengaksesan atau pengambilan kontak pada *phone book* dalam handphone. Pada implementasinya terdapat poin-poin penting yang harus diperhatikan dalam membuat antarmuka pada aplikasi *Personal Message Broadcast* ini, yaitu bagaimana membuat antarmuka yang bisa mencakup keseluruhan fungsionalitas aplikasi serta penempatan menu yang ditampilkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan masalah dari proyek akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana membangun fungsionalitas *contact retrieve* secara *multiple recipients* pada aplikasi *Personal Message Broadcast* berbasis J2ME?
2. Bagaimana membangun antarmuka yang mencakup keseluruhan fungsionalitas pada aplikasi *Personal Message Broadcast* berbasis J2ME?



giving and caring the world

1.3 Tujuan

Tujuan dari penyusunan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun fungsionalitas *contact retrieve* secara *multiple recipients* pada aplikasi *Personal Message Broadcast* berbasis J2ME.
2. Membangun antarmuka yang mencakup keseluruhan fungsionalitas pada aplikasi *Personal Message Broadcast* berbasis J2ME.

1.4 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan aplikasi difokuskan pada pembuatan fungsionalitas *contact retrieve* dan antarmuka pendukung aplikasi *Personal Message Broadcast*.
2. Pembuatan aplikasi tidak membahas tentang *security* dari aplikasi *personal message broadcast*.
3. Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi adalah Samsung Chat 322.
4. Desain aplikasi meliputi keseluruhan antarmuka aplikasi dan *contact retrieve*.
5. Pembangunan aplikasi tidak meliputi pembuatan antarmuka *input* kontak grup.
6. *Notifikasi/alert* yang muncul ketika pengiriman sms atau aktifitas lainnya pada aplikasi *Personal Message Broadcast*, merupakan *security* dari

sistem pada *device* karena aplikasi belum mendapat sertifikasi oleh *Sun Microsystems*.

1.5 Metodologi Penelitian

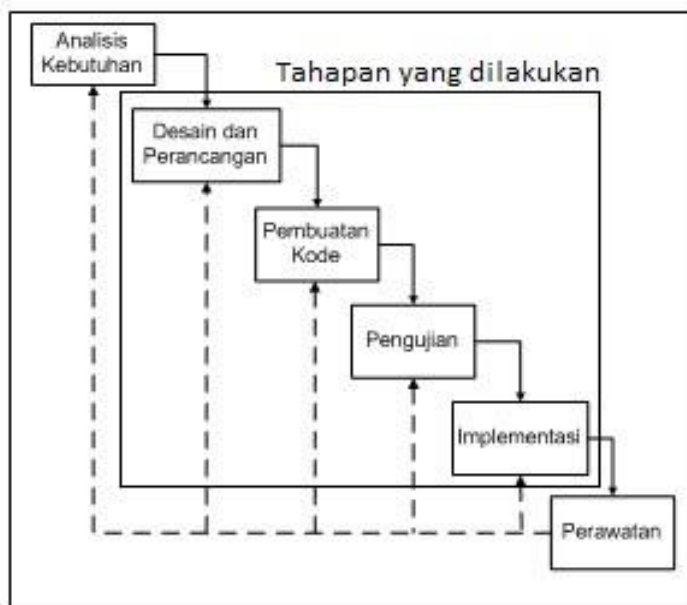
Metode penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah:

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan studi pustaka tentang materi yang terkait dengan penyusunan proyek akhir.

2. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi secara terstruktur dengan menggunakan metode *waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC) meliputi: analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, pengujian, implementasi dan perawatan. (Hendraputra 2009)



Gambar 1.1 Model *waterfall*



giving and caring the world

Keterangan gambar:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pendefinisian kebutuhan dari *user* yang berkaitan dengan pembangunan desain aplikasi *Personal Message Broadcast*. Hasil analisis berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Requirement Systems (SRS)*.

b. Desain dan Perancangan

Pada tahap ini keinginan dari *user* akan diterjemahkan menjadi desain aplikasi yang akan diimplementasikan oleh *programmer*. Hasilnya berupa dokumentasi tertulis yang disebut *Software Design Development (SDD)*.

c. Pembuatan Kode

Pembuatan kode atau *coding* merupakan tahap pembuatan aplikasi secara utuh. Pada tahapan ini *programmer* bekerja berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat oleh desainer kemudian menterjemahkannya pada bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Aplikasi yang telah selesai dibangun kemudian diuji untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pembuatan.

e. Implementasi

Aplikasi yang telah lolos uji diimplementasikan.



giving and caring the world

f. Perawatan

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model *Waterfall*, namun pada implementasinya tahap ini tidak termasuk dalam pengerjaan proyek akhir dikarenakan keterbatasan waktu. Tahap pemeliharaan bertujuan agar aplikasi dapat dipakai terus menerus serta menjaga agar sistem dapat bekerja dengan baik.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pelaksanaan proyek akhir ini sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal pengerjaan

Kegiatan	Mei (2011)	Juni (2011)	Juli (2011)	Agustus (2011)	September (2011)
Analisis kebutuhan					
Perancangan sistem					
Pembuatan Kode					
Pengujian					
Implementasi					
Analisa hasil					
Pembuatan laporan					
Presentasi proyek					