

Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi

Pernyataan Penyusun Skripsi

Saya, Dini Wahyuni
Muhammad Rizky Pribadi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**RANCANG BANGUN APLIKASI INFORMASI SEA GAMES 2011 PADA
PONSEL BERBASIS JAVA ME DAN WEB MOBILE**

Adalah benar hasil karya kami dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah,
sebagian atau seluruhnya atas nama kami atau pihak lain.

Penulis,



Dini Wahyuni
2007250053



Muhammad Rizky Pribadi
2007250113

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SEA Games yang merupakan singkatan dari *South East Asian Games*, adalah pesta olahraga negara-negara Asia Tenggara. Diselenggarakan setiap dua tahun. Nama ini baru resmi dipakai pada tahun 1997, ketika Indonesia dan Filipina masuk menjadi anggota.

Sebelumnya, pesta olahraga yang bertujuan mempererat kerja sama, pemahaman dan hubungan antarnegara di kawasan ASEAN ini menggunakan nama *Southeast Asian Peninsular Games* atau disingkat *SEAP Games*. Tahun 2009 lalu, SEA Games XXV dengan tema “Kemurahan Hati, Persahabatan, Kesehatan, Gaya Hidup” digelar di Vientiane, Laos. Dan tahun 2011 ini adalah SEA Games XXVI di Indonesia. Salah satunya Sumsel sebagai tuan rumahnya.

Biasanya orang – orang yang ingin mengetahui informasi tentang hasil pertandingan SEA Games hanya lewat media cetak seperti koran dan media elektronik seperti televisi, kedua media tersebut biasanya memberikan informasi hasil pertandingan setelah sehari pertandingan berlangsung, jadi informasi tersebut kurang cepat sampai ke masyarakat.

Maka dari itu penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi yang bisa memberikan informasi secara cepat dan akurat mengenai hasil pertandingan yang berbasis *Java ME* dan *PHP*. Informasi yang ada didalamnya berupa nilai hasil pertandingan, sejarah terbentuknya *SEA Games*, jadwal pertandingan, peringkat negara berdasarkan banyaknya piala yang didapatkan dari pertandingan yang dimenangkan.

Untuk mendapatkan informasi dari ponsel terdapat dua cara, yaitu melalui *Mobile Application* yang berbasis *Java ME* dan *Mobile Web Browser*. Disini penulis ingin melihat perbandingan antara kedua cara untuk mendapatkan informasi melalui ponsel, apakah aplikasi *Java ME* lebih baik dari pada *Mobile Web Browser* atau sebaliknya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dirumuskan berdasarkan tema yang diambil adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi hasil pertandingan *SEA Games 2011* ?
2. Cara mana yang lebih efektif dalam mendapatkan informasi *SEA Games*, apakah melalui aplikasi *Java ME* atau melalui *Mobile Web Browser* ?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan materi penulisan agar tidak terlalu luas dan menyimpang dari pokok permasalahan yaitu:

1. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah ponsel yang mendukung *Java*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java ME* dan *PHP*.
3. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan program JDK 1.6.0, *Wireless Toolkit 2.5*, *SlickEdit*, *xampp* dan *Dreamweaver8*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan serta manfaat dari aplikasi informasi SEA *Games* 2011 pada ponsel berbasis *Java ME* adalah :

1.4.1 Tujuan

Membuat suatu aplikasi yang dapat membantu pengguna mengetahui hasil pertandingan SEA *Games*.

1.4.2 Manfaat

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dengan adanya pembuatan aplikasi ini :

1. Mempermudah pengguna untuk mengetahui hasil pertandingan SEA *Games* dengan cepat dan akurat.

2. Mengetahui informasi seputar SEA Games seperti lokasi tempat pertandingan dan sejarah terbentuknya SEA Games.

1.5 Metodologi

Dalam mengembangkan aplikasi ini, digunakanlah metodologi *Rational Unified Process (RUP)*. *RUP* merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Dengan menggunakan model ini, *RUP* membagi tahapan pengembangan perangkat lunaknya ke dalam empat fase sebagai berikut :

1. Fase *Inception* (tahap analisis), merupakan tahap bagi para pengembang untuk mengidentifikasi sistem yang telah ada dan yang akan dikembangkan, termasuk arsitektur, fitur dan *use case* sistem dan pemodelan diagram UML (diagram *use case* dan *activity*).
2. Fase *Elaboration* (tahap desain), merupakan tahap bagi para pengembang untuk melakukan disain secara lengkap berdasarkan hasil analisis di tahap *inception*.
3. Fase *Construction* (tahap implementasi dan pengujian), merupakan tahap bagi para pengembang untuk mengimplementasikan hasil disain dan melakukan pengujian hasil implementasi.

4. Fase *Transition* (tahap *deployment*), merupakan tahap untuk menyerahkan sistem aplikasi ke konsumen (*roll-out*), yang umumnya mencakup pelaksanaan pelatihan kepada pengguna dan testing beta aplikasi terhadap ekspektasi pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran mengenai bab-bab yang disusun oleh penulis dalam laporan skripsi ini. Penulisan skripsi terdiri dari lima bab, dimana tiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Susunan garis besar sistematika penulisan skripsi dapat dilihat di bawah ini.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang pengambilan judul skripsi, ruang lingkup materi yang akan dibahas, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, metodologi yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang teori-teori umum dan teori-teori khusus yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi informasi SEA Games 2011.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang lingkungan pengembangan program, tahap-tahap metodologi yang digunakan penulis dalam membangun aplikasi, analisis sistem dan perancangan antar muka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PROGRAM

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan dari aplikasi yang dibuat penulis yaitu aplikasi informasi mengenai SEA *Games* 2011 pada program, kelebihan/ keunggulan yang diperoleh, prosedur yang dilakukan dalam pengimplementasian program, dan menganalisis hasil uji coba program.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini berisi rangkuman hasil analisa mengenai perancangan “Rancang Bangun Aplikasi Informasi SEA *Games* 2011 Pada Ponsel Berbasis *Java ME*” dalam bentuk kesimpulan dan saran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi ini lebih lanjut.

BAB 5

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari percobaan aplikasi yang telah penulis buat, dan saran yang penulis berikan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya akan lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis dalam laporan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 30 responden kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa, siswa sekolah dan masyarakat. Aplikasi Informasi SEA *Games* 2011 ini dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, karena proses pengaksesannya mudah dipahami dan sangat berguna untuk mendapatkan informasi SEA *Games* 2011, karena memiliki fitur yang cukup memadai antara lain menampilkan skor, klasemen, jadwal pertandingan SEA *Games* 2011 berlangsung.
2. Pengguna lebih menyukai aplikasi *Java ME* dari pada *Mobile Web*, karena tampilan di *Java ME* lebih menarik dan saat mengaksesnya juga lebih cepat.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran yang dapat direkomendasikan oleh penulis untuk pembaca yaitu:

a. Saran untuk Pengembangan Aplikasi *Java*

Aplikasi Informasi SEA *Games* ini dapat dikembangkan lagi untuk aplikasi yang digunakan dalam ponsel dengan fasilitas layar sentuh (*touch screen*), sehingga pengguna *handphone touch screen* juga bisa menikmati aplikasi ini.

b. Saran untuk Pengembangan Aplikasi *Web Mobile*

Aplikasi Informasi SEA *Games* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi baik dari segi tampilan berupa jenis *font* yang dibuat lebih menarik lagi dan ditambahkan lagi fitur-fitur lainnya sesuai kebutuhan yang akan datang di dalam aplikasi yang dibuat oleh penulis.