

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Jaman modern dan serba elektronik saat ini komputer bukanlah alat yang asing lagi bagi masyarakat, hampir setiap perusahaan dan perkantoran menggunakan komputer untuk membantu pekerjaannya.

Suatu *device* komputer atau yang lebih dikenal dengan PC (*Personal Computer*) tidak terlepas dari program, tanpa program PC hanyalah kotak biasa yang tidak mempunyai fungsi apa-apa.

Kemajuan program- program saat ini berkembang sangatlah pesat dan tidak dipungkiri lagi, setiap harinya pasti bermunculan suatu program, entah suatu program yang baru, atautkah program lama dengan penambahan fitur- fiturnya.

Untuk membuat suatu program kita telah mengenal beberapa bahasa pemrograman mulai dari Pascal, Turbo C, C++, Basic, Visual Basic, Delphi, Java dan masih banyak yang lainnya.

Pada tugas akhir ini, saya akan menggunakan bahasa pemrograman java sebagai dasar pembuatan aplikasi. Java sendiri yang dibawah “SUN Mikrosystem Company” terbagi dari 2 bagian penting, yaitu *Java Script* dan *Java Platform Programming*.

Java Script yang pada awalnya bernama “ *LiveScript* ” dirintis oleh NETSCAPE kurang lebih tahun 1995, berkolaborasi dengan SUN Company lalu diubah menjadi “*JavaScript*” atau disebut juga dengan “*Jscript*”. “*JavaScript*”

adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, atau yang berbasis WEB.

Lain pula ceritanya tentang *Java Platform Programming*, adalah suatu bahasa pemrograman yang berjalan pada multiplatform dan untuk *Java Platform Programming* ini memiliki satu semboyan “*Write Once, Run Anywhere*” menggambarkan bahwa program Java dapat digunakan di mana saja.

Dari *Java Platform Programming* ini terbagi menjadi beberapa bagian lagi yaitu J2EE, J2SE dan J2ME, pada tugas akhir ini akan digunakan J2ME.

Pada tugas akhir ini akan dipergunakan J2ME (*Java 2 Micro Edition*) sebagai dasar pembuatan aplikasi java, yang akan diimplementasikan dalam bentuk game, dan akan dijalankan pada device Hand Phone

1.2 Identifikasi Masalah

Bagaimana merancang suatu aplikasi berbasis Java dengan menggunakan J2ME (*Java 2 Micro Edition*) pada suatu device Hand Phone

1.3 Tujuan

Adapun tujuan Tugas Akhir ini dilakukan adalah:

1. Merancang suatu aplikasi dengan J2ME dalam bentuk Game
2. Menerapkan aplikasi *Java Platform Programming* ini pada device Hand Phone

1.4 Pembatasan Masalah

- ❖ Hanya membahas J2ME
- ❖ Tidak membahas launcher program java pada device Hand Phone
- ❖ Device yang dipakai hanya Hand Phone berlayar lebar (178 x 208 pixel)

1.5 Sistematika Pembahasan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdiri atas lima bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, tujuan yang ingin dicapai, dengan adanya identifikasi dan pembatasan dari masalah yang dihadapi. Kemudian disertakan pula sistematika pembahasan dari laporan Tugas Akhir ini.

BAB II TEORI PENUNJANG

Membahas teori penunjang yaitu pembahasan tentang *Java Platform Programming* secara umum, dan membahas tentang *Java 2 Micro Edition* secara khusus, serta dasar-dasar pembuatan Midlet, dan juga tentang *Object Oriented Programming*

BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROGRAM

Membahas tentang inti dari bahasan ini yaitu langkah- langkah perancangan dan pembuatan perangkat lunak, dengan diawali dari perancangan model dari objek tampilan, lalu dilanjutkan dengan pembuatan kode program, lalu pengkoreksian kode- kode program, sampai terbentuk suatu aplikasi java.

BAB IV HASIL UJI COBA dan ANALISA

Membahas aplikasi perancangan dan pembuatan perangkat lunak, serta hasil eksekusi program.

BAB V KESIMPULAN dan SARAN

Berisi kesimpulan secara keseluruhan dari Tugas Akhir yang telah dilakukan, serta dilengkapi dengan saran- saran yang diperlukan sebagai penyempurnaan lebih lanjut.