

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Dewasa ini komputer bukan merupakan barang yang baru. Komputer sudah umum digunakan untuk mengerjakan laporan, mendengarkan lagu, sampai menonton film kesukaan. Semuanya dapat diakses dengan menginstall aplikasi-aplikasi tertentu, seperti misalnya *Microsoft Word* untuk mengerjakan laporan, *Microsoft Powerpoint* untuk melakukan presentasi, maupun *Winamp* untuk mendengarkan musik.

Semua aplikasi yang disebutkan tersebut dapat diakses melalui *mouse* dan *keyboard* dengan menekan tombol-tombol tertentu. Namun, di jaman sekarang yang serba praktis dan serba *wireless* mulai muncul pertanyaan “bisakah aplikasi dalam komputer dikontrol secara *remote*?”.

Untuk mengontrol aplikasi pada komputer secara *remote* bisa dilakukan dengan teknologi Infra merah maupun teknologi *Bluetooth*. *Bluetooth* memiliki jarak jangkauan yang lebih jauh dari infra merah, yaitu sekitar sepuluh meter. Selain itu, *Bluetooth* juga tidak terbatas dengan sudut-sudut tertentu seperti halnya infra merah, oleh sebab itu *Bluetooth* lebih cocok digunakan untuk mengendalikan PC secara *remote*.

### **I.2 Identifikasi Masalah**

Bagaimana merancang sebuah program yang dapat mengolah sinyal yang dihasilkan oleh *Bluetooth* yang kemudian digunakan untuk mengontrol aplikasi komputer.

### **I.3 Tujuan**

Merancang sebuah program yang dapat mengolah sinyal yang dihasilkan oleh *Bluetooth* yang kemudian digunakan untuk mengontrol aplikasi komputer.

#### I.4 Pembatasan Masalah

- Aplikasi yang digunakan terbatas pada *WinAmp*, *Windows Media Player*, dan *Microsoft PowerPoint*.
- Percobaan hanya dilakukan pada *Nokia 6600* dan *Nokia N-Gage*.
- Percobaan dilakukan menggunakan *Tripper Bluetooth USB Dongle*.

#### I.5 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, dengan susunan sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan  
Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan dari laporan Tugas Akhir ini.
- Bab II Landasan Teori  
Berisi tentang materi-materi yang membantu dalam merealisasikan perangkat lunak. Terdiri dari sejarah *Bluetooth*, pengertian *Bluetooth* beserta arsitekturnya, dan *Symbian OS*.
- Bab III Perancangan dan Realisasi Perangkat Lunak  
Berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan rancangan perangkat lunak dan realisasinya. Diuraikan berdasarkan sudut pandang sisi *server* dan *client*.
- Bab IV Analisa dan Uji Coba  
Berisi hasil pengujian dan analisa program yang telah dibuat. Setiap langkah program, baik dari sisi *client* maupun sisi *server*, diuji dan dianalisa apakah telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- Bab V Kesimpulan dan Saran  
Berisi tentang kesimpulan dan saran tentang perangkat lunak yang telah dibuat.