

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi *mobile* yang kegunaannya semakin meningkat, fasilitas pendukung yang memudahkan para pengguna untuk mengakses berbagai layanan atau aplikasi *mobile* menjadi semakin berkembang. Salah satu faktornya adalah kebutuhan manusia yang menuntut hal-hal yang serba praktis, cepat dan mudah dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Dewasa ini adanya bentuk ramalan-ramalan makin berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat. Mulai dari ramalan *horoscope* (berdasarkan ilmu perbintangan) maupun ramalan jawa yang bernama primbon. Ramalan primbon ini sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Bahkan sampai sekarang pun masih banyak yang mempercayainya. Primbon biasanya membicarakan tentang watak manusia, keberuntungan, pekerjaan, perhitungan mengenai tempat tinggal, baik buruknya waktu kegiatan seperti upacara perkawinan, pindah rumah, acara sesajen dan lain sebagainya yang kebanyakan didasarkan pada perhitungan hari dan pasaran.

Dengan menyadari akan kebutuhan masyarakat terhadap primbon, maka muncullah suatu keinginan untuk menciptakan suatu aplikasi primbon yang dapat digunakan dengan praktis, mudah dan cepat .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana cara merealisasikan aplikasi primbon ke dalam suatu perangkat *mobile*.

1.3 Ruang Lingkup

Dengan banyaknya aspek dalam membangun suatu aplikasi *mobile* maka diperlukan ruang lingkup yang jelas agar dalam penelitian ini tidak terjadi hal-hal yang membingungkan.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan J2ME dengan Netbeans IDE 6.9.
2. Aplikasi ini menggunakan file *.txt sebagai media penyimpanan datanya (data watak, keberuntungan, pekerjaan, jodoh, barang hilang dan mangsa). Sedangkan untuk data peringatan arwah dan hari baik buruk pernikahan diproses langsung pada program. Dimana data-data tersebut berasal dari Kitab Primbon BetalJemur AdamMakna dan menurut Lucky Yusuf.

3. Aplikasi ini memberikan informasi ramalan pengguna berupa perwatakan, keberuntungan serta pekerjaan yang cocok bagi user berdasarkan tanggal kelahiran seseorang.
4. Aplikasi ini juga mempunyai fitur untuk meramalkan kecocokan pasangan (ramalan jodoh).
5. Terdapat pula fitur perhitungan peringatan hari arwah.
6. Aplikasi ini juga menyediakan perhitungan hari baik-buruk upacara pernikahan.
7. Ada pula fitur untuk ramalan mencari barang hilang.
8. Terdapat pula fitur ramalan berdasarkan mangsa.
9. Aplikasi ini dibangun dengan spesifikasi MIDP 2.0 dan CLDC 1.0.
10. Pendistribusian aplikasi berupa peng-upload-an ke hosting WEB atau WAP atau blog.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan Aplikasi Primbon Jawa Berbasis Mobile adalah:

1. Memberikan pengetahuan tentang ilmu primbon jawa agar dapat dikenal oleh kalangan pengguna teknologi informasi terkhususnya pengguna perangkat *mobile* sehingga diharapkan budaya jawa tidak berangsur lenyap.

2. Memberikan informasi ramalan pengguna seperti perwatakan, keberuntungan dan pekerjaan.
3. Memberikan informasi ramalan jodoh.
4. Memberikan informasi perhitungan peringatan arwah.
5. Memberikan informasi ramalan hari baik dan buruk pernikahan.
6. Memberikan informasi ramalan barang hilang seperti ciri-ciri pencuri, tempat persembunyian pencuri serta jam kehilangan.
7. Memberikan informasi ramalan berdasarkan mangsa berupa keadaan fisik, jodoh, kesehatan, warna yang cocok, bunga yang cocok serta hobi.