

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komputer sekarang ini telah mengalami kemajuan yang besar pada perangkat mobile karena sudah menjadi kebutuhan masyarakat mulai dari kalangan bawah, menengah dan atas. Masyarakat telah menggunakan alat ini untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Tidak hanya sebagai alat media komunikasi dan sms (short message service) tapi lebih dikembangkan lagi seperti *m-commerce*, *social network*, *e-banking*, *m-ordering*, *m-gps*, dan aplikasi-aplikasi yang lain. Kehadiran jaringan *3G*, *hsdpa*, *hsupa*, *wireless*, dan *bluetooth* melengkapi perangkat ini untuk selancar internet via mobile maupun transfer data dengan kecepatan tinggi.

Didukung dengan perkembangan bahasa pemrograman khusus mobile seperti *Java 2 micro edition (J2ME)* yang merupakan edisi *java* untuk *device micro*, contohnya *PDA*, *HP (Hanphone)* dan sejenisnya, banyak *programer* menggunakan *J2ME* sebagai media pembuatan aplikasi *mobile* karena open source sehingga membuat *programer* dengan mudah mengembangkan aplikasi tanpa harus takut untuk membeli karena software pemrograman java ini berlisensi *GPL (general public licences)*. Hampir semua merk dagang perangkat *mobile* mendukung *J2ME* jadi pemrograman ini masih sangat dibutuhkan sampai saat ini.

Aplikasi *mobile* telah memasuki area bisnis karena kebutuhan akan kecepatan, ketepatan, keakuratan data maupun keuangan ke perusahaan dan pelanggan sehingga aplikasi *mobile* sangat berguna bagi perkembangan bisnis.

Banyak para *vendor* aplikasi *mobile* berlomba-lomba membuat aplikasi ini karena kegunaannya dalam bisnis yang sangat menjanjikan. Bisnis dan teknologi informasi yang terintegrasi akan membuat perusahaan semakin berkualitas dalam setiap pengelolaan karyawan maupun manajemen perusahaan. Oleh karena itu, di dalam bisnis kuliner seperti restaurant dan cafe terutama di daerah Yogyakarta masih banyak transaksinya menggunakan data manual di pengelolaan keuangan dan pelayanan ke pelanggan sehingga pelayanan dalam bisnis kuliner ini perlu ditingkatkan lagi. Jadi kalau ada pelanggan yang berkunjung ke restaurant atau cafe tidak perlu meminta nota untuk menulis menu yang diinginkan lalu memanggil pelayan tapi cukup pelayan yang akan menghampiri pelanggan dan pelayan akan mengetik data menu makanan dan minuman di perangkat mobile kemudian dikirim ke *server*, selanjutnya data akan diterima *cashier* dan *chef* untuk di proses.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, penulis mengajukan pemecahan masalah dengan pembuatan "**Analisis dan Perancangan Sistem Menu Cafe atau Restoran berbasis J2ME**" dan teknologi *bluetooth* sebagai alat pengiriman data.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan topik pembahasan diatas, maka penulis merumuskan pokok permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisa dan merancang sistem pemesanan menu Cafe dan Restaurant berbasis J2ME.

2. Keterbatasan sumber daya manusia dan sistem informasi manajemen (SIM) sehingga dalam pengelolaan manajemen pada bisnis ini masih menggunakan transaksi manual.
3. Kurangnya layanan sistem informasi pemesanan menggunakan teknologi aplikasi mobile.

Sistem ini berikutnya bisa dipakai semaksimal mungkin dan dapat dijadikan sebagai sistem pemesanan menu di bisnis cafe ataupun restaurant.

1.3. Batasan Masalah

Karena perancangan menu Cafe dan Restaurant Berbasis J2ME membatasi permasalahan pada ruang lingkup dilapangan, maka penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam pembahasan ini meliputi:

1. Membangun sistem aplikasi mobile untuk pemesanan menu makanan dan minuman di restaurant atau cafe menggunakan bahasa pemrograman J2ME.
2. Pengunjung tidak dilibatkan menggunakan aplikasi mobile yang akan dibuat.
3. Tidak menggunakan website interface pada server seperti interface pada kasir.
4. Data pesanan disimpan langsung di database dan informasi pesanan di tampilkan di handphone.
5. Data yang telah ditampilkan akan disimpan langsung ke database server dan bisa ditampilkan di interface mobile.

6. Aplikasi mobile ini digunakan pelayan yang telah terdaftar sebagai karyawan perusahaan dan telah memiliki izin menggunakan aktivasi login sebagai keamanan data.
7. Untuk membuat aplikasi mobile ini penulis menggunakan perangkat lunak Netbeans 6.9.1 dengan bahasa pemrograman java 2 micro edition sekarang java me (mobile edition).

1.4. Tujuan Penelitian

Merancang sebuah aplikasi mobile yang bertujuan sebagai sarana aktivitas bisnis saat ini, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Memberikan solusi sistem informasi manajemen dalam membuat aplikasi mobile untuk pemesanan menu pada Cafe dan Restaurant.
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara simple dan praktis untuk membantu atau mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapannya di dunia nyata.
- c. Mempercepat proses pelayanan menu pada cafe dan restaurant untuk efektivitas kerja.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian bagi penulis:
 - a. Salah satu syarat dalam memenuhi gelar strata 1 (S1) pada jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

- b. Menambah wawasan penulis tentang teknologi aplikasi mobile J2ME dan dapat menerapkan langsung dengan mengembangkan aplikasi mobile.

2. Manfaat penelitian bagi perusahaan bisnis kuliner cafe dan restaurant:

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem yang sudah berjalan sehingga dapat membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan maksimal dan terbaik pada pelanggan.
- b. Memberikan pelayanan efektif pada pelanggan.

5. Manfaat penelitian bagi Masyarakat:

- a. Memberi pelayanan yang terbaik pada masyarakat dan sistem pengelolaan yang lebih baik dengan berkembangnya sistem informasi.
- b. Sebagai referensi masyarakat yang tertarik mengembangkan aplikasi mobile.

1.6. Metode peneltitan

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam pembahasan ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang penulis lakukan:

1. Metode Kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada di tempat penelitian.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses lewat internet.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan, keseluruhan perancangan sistem ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok-pokok pikiran dari tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini tentang sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori-teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini dijelaskan proses pengembangan sistem yang meliputi, proses pendekatan analisis sistem dan tahapan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis menjelaskan proses pengembangan aplikasi sistem analisis dan perancangan pemesanan menu Cafe atau Restaurant berbasis J2ME dengan menerapkan analisis perancangan sistem yg dibahas di bab III.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan mengenai hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran untuk perbaikan dari hasil penelitian tersebut.