

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi ponsel (Telepon Seluler) selalu diiringi dengan pengembangan aplikasi mobile. Aplikasi ada yang bersifat stand alone dan ada pula yang terhubung dengan jaringan tertentu.

- Penggunaan aplikasi juga beragam. Mulai dari anak-anak, remaja, orang tua hingga instansi atau lembaga tertentu memanfaatkan aplikasi mobile. Dengan beredarnya aplikasi mobile dipasaran, fungsi yang dimiliki suatu aplikasi bermacam-macam sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, lisensi suatu aplikasi tergantung kepada perusahaan yang mengkomersilkan produk tertentu. Suatu aplikasi dapat saja berlisensi Freeware, Shareware, atau Commercial.

Di sisi lain, kantin, rumah makan, restoran merupakan tempat untuk membeli makanan. Setiap akan membeli makanan dan minuman akan terjadi hal yang tidak diinginkan seperti antrian panjang dan berdesak-desakan. Seiring perkembangan teknologi tersebut pelayanan dalam memberikan informasi akan ketersediaan menu makanan menjadi kebutuhan pelanggan. Kecepatan dalam menyajikan makanan

merupakan salah satu unsur tingkat pelayanan kantin, rumah makan, dan restoran dalam melayani pelanggan.

Berdasarkan pertimbangan ketersediaan teknologi serta tingkat kebutuhan pelanggan dalam hal kecepatan, efisiensi dan kepraktisan dalam memesan makanan maka dibuatlah aplikasi **“Pemesanan Makanan Berbasis Mobile”**

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat aplikasi **“Pemesanan Makanan Berbasis Mobile”** agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari – hari misalnya digunakan untuk sebuah kantin agar dapat mengurangi antrian panjang dan efisiensi waktu.

1.3. Batasan Masalah

Berkaitan dengan aplikasi ini untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu sebagai berikut:

- a. Ruang Lingkup penelitian:
 - a) Aplikasi Mobile dengan menggunakan Teknologi J2ME
 - b) Data pemesanan makanan disimpan pada database.
 - c) Aplikasi hanya dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung java MIDP 2.0 dan CLDC 1.1.



- b. Software yang dipergunakan:
 - a. Script Editor : Netbeans IDE 6.8
 - b. Java Version : Java2 SDK 3.0

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dan manfaat yang hendak dicapai dari Pembuatan Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan ini adalah:

1. Internal
 - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMKOM Yogyakarta khususnya pada kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.
 - b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - c. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi berbasis *mobile*.
2. Eksternal

Untuk membantu mempermudah dalam pemesanan makanan dengan mengurangi antrian panjang saat memesan makanan.

1.5. Metode Penelitian

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh objektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1) Metode Kepustakaan

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara pustaka, mempelajari buku, artikel dan situs di internet yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

2) Metode Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan untuk mengetahui secara langsung kondisi yang ada di kantin, restoran dan rumah makan.

3) Metode pembuatan rancangan aplikasi

Dalam tahap ini penyusun merancang bentuk aplikasi program yang akan dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Pelaksanaan pembuatan tugas akhir ini meliputi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang java dan j2me.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang perancangan dan pembuatan aplikasi yang menjadi pilihan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir serta perangkat keras (hardware) yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pengambilan Tugas Akhir dan saran.

