

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Internet semakin hari semakin berkembang dengan pesatnya. Berbagai fasilitas dan kemudahan telah dimanfaatkan hampir oleh semua orang, sehingga seolah-olah Internet telah menjadi bagian kehidupan masyarakat yang tak terpisahkan. Berbagai informasi yang disajikan seperti berita terkini, olah raga, ilmu pengetahuan, kurs, cuaca, e-mail, hiburan dan masih banyak lainnya telah memanjakan masyarakat pengguna Internet. Sehingga pada akhirnya, kebutuhan terhadap Internet akan menjadi menu pokok dalam keseharian.

Berawal dari hal tersebut di atas, kemudian manusia berusaha mencari alternatif dalam mengakses Internet secara cepat tanpa harus duduk didepan komputer. Salah satu alternatif adalah dengan menggunakan ilmu pengetahuan atau teknologi canggih, yang dewasa ini telah digunakan oleh perusahaan besar yaitu WAP (*Wareless Application Protocol*).

Hadirnya teknologi WAP ini, merupakan salah satu langkah maju di dunia komunikasi seluler saat ini. Dengan hadirnya teknologi WAP ini, memungkinkan pengguna dapat menggunakan ponselnya untuk mengakses internet dan memperoleh fasilitas dari masing-masing ponsel.

Di Indonesia sendiri, teknologi WAP ini sudah banyak digunakan baik itu diperusahaan swasta maupun pemerintah, bisnis dan hiburan. Usaha rumah makan atau kuliner adalah salah satu diantara sekian banyak usaha yang

meramaikan dunia perekonomian di Indonesia dan di Yogyakarta pada khususnya.

Untuk itu sebuah rumah makan harus berupaya untuk meningkatkan pelayanan dan informasi dengan lebih baik terutama dalam memberikan layanan informasi mengenai daftar jalan dimana rumah makan tersebut berada, jenis rumah makan, menu makanan, dan harga makanan yang ditawarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pada skripsi ini saya akan membuat suatu Perancangan Sistem Informasi Kuliner Di Yogyakarta Berbasis WAP agar mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tanpa dibatasi jarak dan waktu yang memanfaatkan layanan WAP tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membangun Informasi Kuliner Di Yogyakarta Berbasis WAP, dengan tujuan untuk memudahkan para konsumen dalam memilih berbagai macam kuliner yang tersedia?”

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengamati dan mempelajari betapa luas permasalahan yang dapat ditemukan pada Sistem Informasi Kuliner, maka penulis memfokuskan hanya pada pelayanan informasi tentang kuliner dimana pencarian informasi tersebut berdasarkan jenis, jalan, menu makanan, dan harga makanan pada rumah

makan tersebut menggunakan WAP. Mengingat keterbatasan kemampuan ponsel sistem informasi ini tidak melayani pemesanan secara online.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana jenjang studi S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Instansi

1. Untuk memberikan sarana yang mudah diakses.
2. Menyediakan Informasi yang efektif bagi masyarakat penggemar kuliner khususnya di Yogyakarta.
3. Mempermudah mengelola Rumah makan dalam mempromosikan serta memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat.

1.4.2 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang sarjana Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.3 Bagi Pembaca

1. Sebagai acuan atau perbandingan dalam membuat skripsi untuk masalah yang sama.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan.

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan ada beberapa macam:

1.5.1 Metode Wawancara

Dalam metode ini hal yang dilakukan adalah mengadakan wawancara dan mendengarkan penjelasan langsung dari pihak-pihak yang bersangkutan secara langsung yang menangani sistem informasi jenis rumah makan, jenis menu makanan dan harga makanan.

1.5.2 Metode Observasi

Dalam metode ini kami mengadakan pengamatan secara langsung tentang mekanisme kerja dan melihat dokumen - dokumen atau catatan di beberapa rumah makan, terutama yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.6 Sistematikan Penulisan

Untuk memenuhi persyaratan suatu karya tulis skripsi maka perlu disusun dengan kerangka kerja secara sistematis agar dapat memberikan kemudahan didalam mewujudkan penulisan karya tulis yang baik. Ada pun

sistematika dari penulisan karya tulis ini terdiri dari lima bab dengan perincian pembahasan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Yang meliputi latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, batasan masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Dalam bab ini diuraikan mengenai gambaran umum program aplikasi sistem informasi rumah makan, konsep dasar sistem, perancangan basis data, diagram arus data, bagan alir sistem, serta konsep dasar WAP, fasilitas GPRS, bahasa pemrograman WML (*Wireless Markup Language*), pemrograman PHP, database MySQL.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini berisi diagram alir sistem, *software* dan *hardware* yang digunakan, tabel DAD, perancangan tabel basis data berikut relasi antar tabel, perancangan masukan dan perancangan keluaran.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan proses suatu prosedur dalam program, serta analisa dari penerapan sistem informasi tersebut.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran