BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis makanan di Surabaya mengalami perkembangan yang sangat pesat khususnya dalam lima tahun terakhir ini, dimana dapat dijumpai menjamurnya bisnis makanan mulai dari yang berskala kecil yaitu bisnis makanan yang terdapat di tepi jalan, seperti warung-warung dan kafe tenda; bisnis makanan berskala menengah seperti depot, rumah makan, dan cafe; sampai dengan bisnis makanan yang berskala besar seperti restoran-restoran di hotel berbintang. Berdasarkan data dari Penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa setidaknya terdapat lebih dari 1.100 bisnis makanan dengan jenis makanan yang ditawarkan sangat bervariasi (Disparta Surabaya, Yellow Pages, www.surabaya.go.id)

Hal tersebut menyebabkan persaingan yang semakin ketat antar rumah makan untuk menarik minat konsumen membeli produk-produk kulinernya. Dengan adanya persaingan yang ketat tersebut, maka diperlukan strategi untuk memasarkan produk-produk kuliner agar dapat menarik konsumen baru dan secara bersamaan mempertahankan konsumen lamanya, untuk dapat mencapai kedua hal tersebut pihak rumah makan tidak cukup dengan mengandalkan cita rasa hidangan yang disajikan, namun mereka juga harus berlomba-lomba untuk memberikan kepuasan tersendiri bagi konsumen, yaitu dengan memberikan pelayanan yang inovatif, diantaranya adalah dengan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mendapatkan produk-produk kuliner dari rumah makan tersebut.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Berdasarkan literartur yang penulis temukan, sistem pemesanan makanan hanya berupa aplikasi desktop yang berada di rumah makan yang menerapkan sistem tersebut, sehingga para pelanggan dapat melakukan pemesanan makanan secara langsung melalui komputer yang tersedia pada masing-masing meja (Kinantra, 2004). Dengan melalui masukan keypad dari meja makan yang berisikan kode menu dan jumlah menu akan ditampilkan pada LCD (Mahendra, 2008). Selain itu penerapan sistem pemesanan makanan hanya meliputi satu rumah makan tertentu saja, Seperti mengimplementasikan sebuah aplikasi software sistem informasi pada Mango Terrace Resto (Nirmala, 2004).

Telepon selular atau ponsel saat ini merupakan alat komunikasi yang tidak hanya digunakan untuk sekedar berbicara dan mengirimkan pesan teks (SMS), tetapi banyak hal yang bisa dilakukan melalui ponsel, salah satunya adalah sebagai media untuk *mobile internet*. *Mobile internet* dapat diartikan sebagai kebebasan untuk mengakses dunia internet, dimana dan kapan saja, dengan cara yang mudah dan nyaman yaitu melalui perangkat *mobile* seperti ponsel.

Pihak rumah makan dapat memanfaatkan *mobile internet* ini sebagai salah satu sarana untuk memasarkan produk-produk kulinernya, namun mungkin tidak setiap rumah makan memiliki dana yang cukup untuk membangun aplikasi *mobile internet* guna memasarkan produk-produk kulinernya, maka diperlukan suatu aplikasi yang dapat menampung kebutuhan berbagai rumah makan tersebut, yang dapat disebut dengan pujasera online.

Dengan adanya aplikasi pemesanan makanan melalui ponsel akan memudahkan konsumen dan rumah makan dalam bertransaksi. Aplikasi ini dapat dijadikan alternatif lain untuk menampilkan informasi menu makanan selain menu

makanan yang berupa cetak atau *hardcopy*. Aplikasi ini dapat melayani pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan yang terhubung dengan sistem ini. Aplikasi ini mampu menampilkan informasi yang berkaitan dengan rumah makan yang menerapkan sistem ini. Aplikasi ini mampu menampilkan catatan pesanan yang pernah dilakukan oleh pelanggan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pemesanan makanan berbasis J2ME pada pujasera online.
2. Bagaimana membuat sarana alternatif untuk melakukan promosi dan memasarkan produk-produk kuliner rumah makan dan sebagai media informasi bagi konsumen melalui ponsel dengan teknologi J2ME.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam Tugas Akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa Java yang dikhususkan untuk aplikasi *mobile* yaitu J2ME, sedangkan untuk *maintenance* data pada web server digunakan bahasa pemrograman *web* PHP
2. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah semua telepon selular yang minimal mendukung untuk akses GPRS sebagai media transfer data.
3. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah semua telepon selular yang mendukung aplikasi J2ME dengan spesifikasi perangkat handphone berlayar

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

berwarna dengan resolusi minimal 128 x 128 *pixels*, dan mendukung terhadap MIDP 2.0 dan CLDC 1.1.

4. Tidak dibahas tentang struktur jaringan penghubung antara perangkat *mobile* dengan *Personal Computer*.
5. Aplikasi ini tidak melibatkan proses akuntansi dan stok barang.
6. Aplikasi ini tidak menangani masalah keamanan jaringan.
7. Aplikasi ini tidak menangani masalah antrian.
8. Aplikasi ini tidak melayani pembatalan atau retur.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem pemesanan makanan dengan teknologi J2ME pada pujasera online ini adalah :

1. Merancang dan membangun suatu aplikasi dengan memanfaatkan teknologi J2ME untuk memberikan informasi produk makanan dan minuman kepada konsumen.
2. Sarana alternatif untuk melakukan promosi dan pemasaran produk-produk kuliner rumah makan melalui ponsel dengan teknologi J2ME.
3. Memanfaatkan teknologi *mobile device* dalam hal ini ponsel yang mendukung J2ME untuk membuat aplikasi sistem pemesanan makanan pada rumah makan /pujasera secara online.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistimatika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah dan penjelasan permasalahan secara umum, perumusan masalah serta batasan masalah yang dibuat, tujuan dari pembuatan tugas akhir dan sistimatika penulisan buku ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas teori mengenai Konsep dasar sistem informasi. Drive thru yang merupakan subjek utama. Teknologi Bluetooth yang dibangun melalui J2ME. MySQL sebagai *Database Management system* Teknologi UML yang digunakan untuk merancang sistem.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang perancangan dari aplikasi yang akan dibuat, Use-case diagram, Class diagram, Sequence diagram, serta desain *input* dan *output*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari tugas akhir ini dan saran-saran untuk menyampurnakan tugas akhir ini

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA