

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan arus informasi yang semakin lancar membuat jarak dan waktu bukan menjadi penghalang yang berarti, hal itu juga didukung oleh kemajuan teknologi komunikasi, salah satunya adalah *wireless application*, yaitu suatu aplikasi yang dikembangkan pada perangkat *mobile*, semacam Palm, PocketPC, dan *handphone*, asalkan perangkat tersebut *Java Enable* dan dapat digunakan melakukan akses keluar (telepon dan *internet*). Pemanfaatan perangkat *mobile* yang kian hari semakin banyak, membuat pangsa pasar aplikasi untuk perangkat *mobile* (*wireless application*) sangat luas dan menjanjikan.

Rumah makan yang semakin banyak jumlahnya di Surabaya, dengan beraneka ragam menu masakan, fasilitas dan kelas membuat semakin banyak pilihan bagi konsumen. Tetapi keadaan tersebut juga dapat membuat konsumen bingung dalam menentukan pilihan rumah makan yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan, antara lain tentang menu masakan, harga atau biaya yang harus disediakan, lokasi atau jarak tempuh rumah makan dari posisi konsumen. Karena itu diperlukan adanya suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu konsumen rumah makan. Dengan adanya hal tersebut, sekaligus memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi perangkat *mobile* beserta aplikasinya, maka merupakan suatu tantangan dan peluang yang menarik agar dapat membangun sistem pendukung keputusan berbasis aplikasi *mobile* bagi konsumen rumah makan.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan memanfaatkan teknologi aplikasi mobile sebagai pendukung keputusan. Maka permasalahannya adalah, bagaimana membuat sistem pendukung keputusan penentuan rumah makan berbasis J2ME.

1.3 Pembatasan Masalah

Sistem pendukung keputusan penentuan rumah makan berbasis J2ME ini dibatasi beberapa hal, yaitu:

1. Sistem hanya berfungsi pada perangkat mobile dan *emulator* dari Java Handheld yang telah Java Enable, dan telah terinstal aplikasi ini.
2. Sistem memberikan keputusan dan saran tentang rumah makan, menu masakan, biaya, lokasi atau jarak rumah makan dari *user*.
3. Sistem hanya sebagai sarana informasi dan pendukung keputusan rumah makan kepada konsumen, untuk transaksi pembelian dilakukan pada rumah makan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari rancang bangun sistem pendukung keputusan ini adalah membuat suatu sistem pendukung keputusan penentuan rumah makan berbasis J2ME.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah dibuatnya sistem pendukung keputusan rumah makan berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*) ini, perumusan masalah apa saja yang

berhubungan dengan sistem, batasan masalah yang dibahas, tujuan dari pembuatan sistem, dan sistematika penulisan, yaitu rangkuman singkat tentang bab di dalam laporan Tugas Akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bagian ini akan dijelaskan tentang landasan-landasan teori apa saja yang digunakan dalam pembuatan sistem pendukung keputusan ini. Landasan teori yang digunakan antara lain adalah sistem pendukung keputusan, J2ME, bahasa pemrograman web *Java Server Pages* (JSP), komunikasi data tanpa kabel, Algoritma Asiklis, *Database MySQL*, dan *Structured Query Language* (SQL).

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini dijelaskan tentang apa saja metode yang digunakan, dan langkah-langkah yang dilakukan sebelum melakukan perancangan sistem, kemudian dilanjutkan dengan perancangan model sistem, arus data pada sistem, dan perancangan database yang digunakan didalam sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada implementasi dan evaluasi ini menjelaskan tentang proses implementasi dari landasan teori dan metode penelitian kedalam suatu sistem yang utuh, terdiri dari hardware dan software. Setelah proses implementasi telah berjalan dengan baik, kemudian dilakukan evaluasi yang bertujuan mengidentifikasi, menganalisa, memperbaiki dan

menyempurnakan adanya kekurangan yang terdapat di dalam sistem pendukung keputusan berbasis J2ME ini.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang telah diulas di dalam Tugas Akhir ini, selain itu juga saran bagi pengembangan sistem pendukung keputusan berbasis J2ME ini di masa mendatang, agar lebih sempurna dan bermanfaat.

