

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini internet dapat diakses melalui *mobile*, dengan adanya *mobile* masyarakat dapat dimudahkan dalam melakukan pemesanan *delivery* makanan secara *online*. Aplikasi *mobile* pemesanan *delivery* paling banyak didominasi oleh makanan cepat saji, sedangkan untuk makanan khas tradisional masih belum ada. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki banyak ragam kuliner tradisional beberapa diantaranya adalah Gudeg, Bakpia dan Yangko.

Web service adalah sebuah *software* yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas interaksi mesin-ke-mesin melalui sebuah jaringan. *Web service* secara teknis memiliki mekanisme interaksi antar sistem sebagai penunjang interoperabilitas, baik berupa agregasi(pengumpulan) maupun sindikasi (penyatuan). *Web service* memiliki layanan terbuka untuk kepentingan integrasi data dan kolaborasi informasi yang bias diakses melalui internet oleh berbagai pihak menggunakan teknologi yang dimiliki oleh masing-masing pengguna (Edhy Sutanta,2012)

Berdasarkan latar belakang diatas maka untuk mempermudah dalam proses pemesanan *delivery* makanan khas tradisional akan dirancang sebuah aplikasi yang mengimplementasikan *web service* untuk pemesanan *delivery* makanan khas Yogyakarta berbasis *mobile*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibahas dalam latar belakang masalah dalam rumusan masalah ini akan dibahas pengembangan aplikasi *web service* untuk *delivery* makanan khas di Yogyakarta berbasis *mobile*.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini terdiri diantaranya adalah :

1. Makanan khas Yogyakarta yang dimaksud adalah Gudeg Kering, Gudeg Basah dan Gudeg Manggar.
2. Aplikasi ini dirancang menjadi dua antarmuka yang diantaranya *website* dan *mobile*.
 - a. *Website* digunakan untuk penjual.
 - b. *Mobile* digunakan untuk pemesan makanan dan pengantar.
3. Aplikasi *mobile* yang dimaksud hanya berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi android minimal versi 4.1.1 *Jelly Bean*.
4. Aplikasi *mobile* terdapat menu pilih makanan khas Yogyakarta, lihat status pesanan dan *tracking* jarak posisi dari pengantar pesanan dengan lokasi tujuan antar.
5. Aplikasi *website* terdapat menu *input* data penjual, menu *input* data makanan dan menu data pesanan.
6. *Web service* yang dimaksud menggunakan *library volley*.
7. Jumlah *actor* dalam aplikasi ini yaitu tiga diantaranya adalah penjual, pengantar, dan pemesan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Mengimplementasikan *web service* pada *mobile*
2. Memberikan media *e-marketing* berbasis *mobile* antara penjual makanan khas Yogyakarta dan pemesan *delivery*
3. Memberikan informasi tentang makanan khas Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Mempercepat masyarakat dan wisatawan Yogyakarta dalam melakukan pemesanan *delivery* makanan khas Yogyakarta
2. Mempercepat masyarakat dan wisatawan Yogyakarta mencari menu makanan khas Yogyakarta
3. Penjual makanan khas Yogyakarta mempunyai media *e-markting* berbasis *mobile*