

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini, telah banyak menciptakan berbagai perangkat dengan fungsi dan manfaat yang memudahkan setiap orang. Terlebih lagi dengan banyaknya perangkat seperti komputer, salah satu perangkat komputer adalah perangkat *mobile phone*, kualitas dan efektifitas dalam bekerja semakin meningkat. *Mobile phone* menawarkan kemudahan melalui aplikasi untuk membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan, dan *Mobile phone* membantu aktifitas lain untuk berkomunikasi. Teknologi *mobile phone* telah dapat terhubung ke jaringan *Wi-Fi* yang semakin memudahkan penggunaannya.

Salah satu sistem operasi pada perangkat *mobile phone* adalah *Android*, pada sistem operasi ini banyak pengguna yang sangat tertarik untuk menggunakan dan memakai perangkat *mobile phone* dengan sistem operasi tersebut. Banyaknya pengguna *Android* dapat menjadi sarana bisnis yang cukup menjanjikan dalam meningkatkan keuntungan perusahaan, dalam hal penjualan yang dapat diakses dengan mudah oleh karyawan, dengan menciptakan sebuah aplikasi pemesanan yang menarik untuk digunakan pada sistem operasi *Android*. Para karyawan dapat memanfaatkan media *Wi-Fi* sebagai sarana untuk memesan makanan, begitu juga halnya pengelola usaha ingin memasarkan sehingga akses data dapat terpusat,

baik pesanan yang diproses dan memudahkan karyawan dan pihak perusahaan dalam manajemen data.

Salah satu makanan khas Indonesia yang dapat dijadikan media informasi penjualan maupun pelestarian budaya dalam bidang kuliner adalah masakan khas sunda. Namun pengelolaan data yang selama ini ada belum banyak memanfaatkan aplikasi *Android* dalam mendukung sistem penjualan. Selama ini sistem pengelolaan penjualan yang ada, dilakukan secara manual dengan cara konsumen datang memesan, setelah pemesanan di berikan ke konsumen serta melakukan transaksi. sehingga selain kurang praktis, dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pemesanan hingga pengolahan transaksi dengan mengharuskan pelanggan harus datang sendiri ke kasir untuk dapat memesan dan menikmati makanan khas sunda pada rumah makan dan proses ini cukup merepotkan pelanggan.

Penulis berinisiatif membuat solusi terbaik dengan membangun sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet dan merancang sebuah aplikasi *Android* yang menyediakan layanan penjualan makanan khas sunda, yang mudah diakses. Dengan mengambil sebuah judul untuk penulisan skripsi ini **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Khas Sunda Berbasis Android”**.

I.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang penulis temukan dalam penelitian ini ada beberapa masalah yang disimpulkan yaitu sebagai berikut :

1. Masih jarang ditemukannya pengembangan aplikasi *mobile phone* dengan sistem operasi *Android* untuk pemesanan makanan khas sunda.
2. Belum adanya layanan pemesanan makanan khas sunda berbasis *Android* dengan penggunaan dan pengaplikasian yang cukup mudah.

I.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembahasan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi ini :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan khas sunda yang dapat diakses melalui perangkat *mobile phone* dengan sistem operasi *Android*?
2. Bagaimana aplikasi yang telah dibangun mampu diterapkan pada perangkat *mobile phone Android* dengan manajemen data yang baik?
3. Bagaimana pengelolaan data terpusat dalam transaksi pemesanan berbasis *mobile phone*, dilakukan dan diproses dari aplikasi dengan terhubung dalam jaringan *client server*?

I.4. Batasan Masalah

Perancangan aplikasi ini memiliki batasan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada.

1. Aplikasi yang dihasilkan dari rancangan hanya untuk pemesanan makanan berbasis *mobile phone* dengan akses *client server*.
2. Komunikasi data yang terjadi berbasis *client server* dengan uji coba pada jaringan WLAN.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java*, *SDK Java* yang digunakan adalah *J2SE* untuk aplikasi yang berjalan pada perangkat dan *SDK Android* sebagai media emulator pemrograman aplikasi *Android*.

I.5. Tujuan dan Manfaat Skripsi

Perancangan dan penelitian ini tidak lepas dari tujuan serta manfaat yang dihasilkan, penulis menyimpulkan sebagai berikut.

I.5.1. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari penelitian penulis ini adalah :

1. Untuk memberikan kemudahan dan menyediakan kepada pengguna sebuah aplikasi yang dapat diimplementasikan pada perangkat *mobile phone Android*.
2. Untuk mengembangkan sistem informasi dengan berbasis *mobile phone Android*.
3. Untuk mempermudah manajemen dan mengelola data pemesanan makanan berbasis aplikasi *Android*.

I.5.2. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pengguna dalam pengolahan data pemesanan yang mudah pengaplikasiannya dan proses kerjanya.
2. Menyajikan sebuah aplikasi yang dapat mengelola data-data pemesanan, dan menyajikan informasi makanan khas sunda.

3. Untuk menambah wawasan penulis dalam perancangan aplikasi melalui perangkat *mobile phone*, lebih baik dan memberikan efek positif bagi penggunaanya.

I.6. Metodologi Penelitian

Adapun teknik-teknik rekam data-data yang penulisan butuhkan dalam penelitian dan perancangan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian ini sifatnya teoritis dengan cara memperoleh informasi dalam buku bacaan, jurnal, artikel yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas yang berasal dari akademik ataupun dari luar akademik, terutama yang berkaitan dengan perancangan aplikasi *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*, dan komunikasi data *client server*.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Pada proses ini penulis mengambil beberapa data berdasarkan wawancara melalui pihak-pihak yang berhubungan dengan konsep penelitian, diantaranya mencari beberapa restoran makanan sunda dan mendata proses yang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mendukung kebutuhan dan keputusan dalam perancangan.

3. Perancangan (*design*)

Mengubah kebutuhan sistem menjadi representasi ke dalam bentuk *software* sebelum *coding* di mulai.

4. Penulisan Program (*coding*)

Menulis perintah-perintah kode program yang dapat dimengerti oleh mesin.

5. Pengujian (*testing*)

Menguji coba program agar terbebas dari *error* dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan.

I.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini susunan dan sistematika penulisan yang dilakukan dapat dilihat pada penjelasan berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan tentang teori yang berkaitan dengan perancangan aplikasi dengan menggunakan pemrograman *Java* untuk aplikasi *Android* dan teori-teori lain yang mendukung.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, algoritma serta ketentuan penggunaan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil implementasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.