

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti yang sudah kita ketahui perkembangan *smartphone* saat ini berkembang sangat pesat dan cepat, teknologinya. Tidak hanya digunakan oleh penggunanya sebagai media komunikasi, tetapi untuk berkoneksi dengan dunia luar seperti internet. Salah satunya *smartphone* yang berbasis Adroid, Android merupakan sistem perangkat *mobile* yang berkembang dengan pesat saat ini. Hal ini dikarenakan teknologinya yang *open source* sehingga mendapat banyak dukungan dari berbagai teknologi lainnya.

Saat ini, terdapat banyak sekali Kafe yang ada di Yogyakarta. Dengan jumlah yang begitu banyak kita dapat menemukan banyak sekali kafe. Namun dengan keterbatasan informasi atau sumber daya membuat kafe yang ada di Yogyakarta ini belum bisa memaksimalkan teknologi *mobile* berbasis android yang ada untuk mempermudah dalam pengelolaan pemesanan menu. Kebanyakan kafe di Yogyakarta masih menggunakan cara pemesanan yang manual yaitu dengan cara pelayan datang kepada konsumen dengan membawa menu dan mencatat pesanan yang dipesan oleh pelanggan.

Dari permasalahan diatas maka perlu dibuatkan sebuah aplikasi Smart Cafe yang dapat membantu kafe-kafe yang ada di Yogyakarta dalam memaksimalkan penggunaan teknologi *mobile* berbasis android guna mempermudah dalam proses pemesanan atau reservasi menu. Penggunaan aplikasi *mobile* berbasis android dikarenakan jumlah pengguna *smartphone* android yang terus meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI SMART CAFE BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Beberapa rumusan masalah yang telah dikemukakan, atas dasar prinsip latar belakang masalah adalah :

- a. Bagaimana membuat aplikasi **SMART CAFE** berbasis android
- b. Bagaimana mengintegrasikan aplikasi **SMART CAFE** android dengan website.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, diantaranya :

1. Informasi yang akan diolah
 - a. Pemesanan
 - b. Pencetakan Bill
 - c. Penambahan menu
 - d. Menyusun laporan harian, mingguan dan bulanan
 - e. Mencetak laporan harian, mingguan dan bulanan
2. Software yang akan digunakan dalam membuat aplikasi mobile **SMART CAFE** berbasis android :
 - a. Eclipse indigo
 - b. Android SDK
 - c. Android development tools (ADT)

- d. Mysql database
 - e. Adobe dreamweaver cs3
3. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi android.
 4. Pengguna dapat menjalankan aplikasi ini pada *smartphone* android dengan sistem operasi minimal android 4.0 (ICS)

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Memuat maksud dari keinginan penulis yang hendak di capai, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk membuat aplikasi mobile SMART CAFÉ berbasis android.
4. Mempermudah palanggan / konsumen kafe dalam melakukan pemesanan dan penambahan menu.
5. Mempercepat dalam proses pemesanan menu.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun Meode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1) Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan sistem pemesanan / reservasi menu di kafe atau restoran.

2) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal, dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis keleyakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan perancangan UML, ERD, basis data dan user interface.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing menggunakan metode *black box testing* dan *white box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun berdasarkan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistemaktika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

1.6.2 Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

1.6.3 Bab III Analisis Dan Perancangan

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

1.6.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

1.6.5 Bab V Penutup

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.

1.6.6 Daftar Pustaka

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi.