

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini cukup pesat dengan berbagai macam pilihan yang ditawarkan untuk kemudahan bagi penggunanya. Kemajuan diberbagai bidang teknologi terutama penggunaan teknologi *smartphone* yang semakin menjamur dikalangan masyarakat Indonesia. Banyak hal yang telah terbantuan oleh teknologi *smartphone* tersebut. Salah satu teknologi *smartphone* yang sedang ramai diperbincangkan adalah *Google Android*. *Android* merupakan sistem operasi *open source*, dimana *software* pengembangnya disediakan *free* untuk para *developer*, sistem ini lebih memungkinkan para *developer* untuk berkreasi dan menuangkan ide-ide baru.

Android memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan *Java Mobile* biasa, diantaranya dengan adanya dukungan dari berbagai layanan *Google*, mesin grafis *2D*, *3D Libraries*, *SQLite* sebagai *database*, keamanan, manajemen memori, manajemen jaringan, *multi touch*, serta dukungan fungsi dari perangkat tambahan. Keberadaan teknologi *smartphone android* dalam bidang *delivery order* sudah tentu akan memberikan kemudahan.

AADS Yogyakarta merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang oleh-oleh makanan khas DIY. Usaha ini memberikan layanan

delivery order bagi pembeli, dimana transaksi pemesanan menggunakan layanan telepon dan dilanjutkan dengan pembayaran tunai ditempat si pembeli. Sedangkan pada proses pengantaran pesanan dikirimkan oleh pengantar yang belum begitu mengetahui lokasi si pembeli. Sehingga pengantar mengalami sedikit kesulitan dalam melakukan pencarian lokasi pembeli baru.

AADS Yogyakarta dalam menjalankan layanan *delivery order* masih memiliki kendala yang telah dijabarkan diatas. Sehingga diperlukan sebuah teknologi untuk mengetahui lokasi si pembeli. Dengan begitu, pengantar makanan tidak memiliki kesulitan dalam menemukan lokasi pembeli.

Dari uraian tersebut maka penulis ingin membuat sistem *delivery order* berbasis *Android* tersebut untuk mengetahui lokasi pembeli pada AADS Yogyakarta. Sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi AADS Yogyakarta dalam mengetahui lokasi pembeli. Dengan alasan tersebut, penulis bermaksud mengajukan penelitian dengan judul "**SISTEM DELIVERY ORDER BERBASIS ANDROID PADA AADS YOGYAKARTA**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana pembuatan sistem *delivery order* pada AADS Yogyakarta dengan perangkat berbasis sistem operasi *android*?

2. Bagaimana mengetahui lokasi pembeli pada AADS Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk perangkat berbasis sistem operasi *android* yang mendukung Google API Minimal Level 10.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan adalah *Eclipse Juno ADT Bundle* dengan bahasa pemrograman *java*.
3. Berlaku untuk wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjangkau layanan tersebut.
4. Menggunakan layanan *GPS* untuk mendapatkan *point* lokasi pemesan.
5. Menggunakan layanan Google Map.
6. *Admin* yang bertindak dalam proses *delivery order* satu orang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibuat sebagai syarat kelengkapan akademik untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran. Sehingga diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan aplikasi lain berbasis *android*.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang teknologi informatika.
4. Menghasilkan aplikasi yang mampu dalam melakukan proses *delivery order* pada AADS Yogyakarta.
5. Menghasilkan aplikasi yang mampu dalam mengetahui lokasi pembeli pada AADS Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat diadakan penelitian ini adalah:

1. Mempermudah penjual dalam mengetahui lokasi pembeli pada AADS Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan bertujuan agar hasil dari Penelitian dan analisa dapat lebih terarah serta data yang diperoleh lebih akurat. Kelengkapan data yang diperoleh dapat memberikan kontribusi bagi penulis dalam menyusun skripsi ini dan memberikan waktu yang lebih singkat. Adapun beberapa metode yang penulis lakukan dalam menyelesaikan penelitian, antara lain ;

1. Tahap Pengumpulan Data

- a. Metode *Interview*

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai kepada narasumber secara langsung. Dalam metode ini, penulis melakukan wawancara langsung kepada Pemilik AADS Yogyakarta

b. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap obyek atau bahan yang akan diteliti. Dalam hal ini, penulis melakukan survey langsung di AADS Yogyakarta guna mendapatkan data yang sesuai.

c. Studi Pustaka

Studi ini mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari buku panduan dan buku-buku lainnya serta internet dan referensi pendukung lainnya yang masih berkaitan dengan tema dalam penulisan skripsi ini.

2. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah tahapan mendeskripsikan apa saja yang dibutuhkan oleh AADS Yogyakarta dalam pembuatan aplikasi *delivery order*.

3. Perancangan Sistem

Pembuatan perancangan model dari proses-proses sistem yang akan dibangun dengan menggunakan UML dan *tools* yang digunakan adalah *Edraw*, didalamnya termasuk *review* kebutuhan sistem serta dari rancangan sistem yang akan dibuat.

4. Implementasi Sistem

Meliputi *review* desain program, koding program serta melakukan testing pada program baru yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar materi laporan Skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian, yang memuat : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang sesuai dengan penelitian dan menjelaskan mengenai gambaran objek penelitian.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis terhadap kasus yang diteliti, perancangan UML, serta perancangan program yang akan dibuat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang testing dan implementasi dari hasil kinerja sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi – referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang yang mendukung penyelesaian skripsi ini.