

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usaha Depot Air Minum Isi Ulang berkembang dengan sangat cepat. Hal ini dapat membantu masyarakat dalam penyediaan air minum yang sehat, mudah, dan cepat.

Didalam dunia usaha seperti banyak sekali persaingan, tetapi banyak cara yang bisa di tempuh supaya usaha penjualan air minum isi ulang dapat tetap bertahan dan terus maju. Tidak mudah untuk memberi kepercayaan kepada masyarakat, maka dalam hal ini yang harus di jaga adalah kebersihan. Selain menjaga kebersihan tempat penjualan harus juga memeriksakan airnya ke *Laboratorium* minimal 6 bulan sekali yang tidak kalah penting didalam dunia usaha seperti ini adalah kemudahan dan kecepatan. Kalau dulu hanya bisa dilakukan dengan cara *Door to door* tapi di jaman *modern* ini bisa dilakukan dengan cara pengenalan dan penjualan menggunakan *Aplikasi Android*.

Merekomendasikan Pengembangan Aplikasi Android Sebagai media Pemesanan yang Responsif yang dapat di akses dari segala gadget Android kapanpun dan dimanapun

1.2 Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk Membantu Depot Air Isi Ulang agar mempermudah Pemesanan Air Isi Ulang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: “Bagaimana Merancang dan Mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan Air isi ulang berbasis Android?”

1.4 Batasan Masalah

- a. Aplikasi Android dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java, IDE, dengan Aplikasi Android bernama *Sketchware*.
- b. Desain Layout Aplikasi menggunakan *Sketchware*.
- c. Database Aplikasi menggunakan *Firestore*.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: Referensi, teori penunjang, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Kesimpulan, Saran dan Referensi.