

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi internet yang semakin pesat, sarana media penyebaran informasi dan komunikasi saat ini sangatlah mudah. Dalam kehidupan sehari-hari mayoritas masyarakat sudah menggunakan media internet dari *website* ataupun dari media aplikasi-aplikasi android untuk melakukan berbagai transaksi mulai dari perbankan hingga transaksi jual beli yang makin populer dikalangan masyarakat Indonesia karena cenderung lebih praktis dan mudah. Seperti layanan pesan antar yang kian memudahkan pelanggan menjadi opsi beberapa *restaurant* guna meningkatkan kualitas pelayanan mereka. Nanamia Pizzeria adalah *restaurant* pizza yang berada di Yogyakarta yang mempunyai cita rasa khas italia pada setiap menunya. Nanamia memiliki jargon yaitu *Tradisional Pizza for Modern People*.

Nanamia juga mempunyai layanan *Delivery Order*, tetapi pelanggan hanya bisa melakukan pemesanan melalui telepon tanpa mengetahui bentuk visual atau gambaran tentang menu pesanannya, karena di Nanamia belum mempunyai sistem *online* untuk melakukan pemesanan maka semua permintaan pesanan masih dilakukan secara manual serta proses pengantaran pesanan juga masih manual belum terintegrasikan dengan pemetaan digital sehingga membutuhkan waktu lebih dalam proses pengantaran pesanan.

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka perlu untuk membuat sebuah rancangan sistem aplikasi *delivery order* berbasis online untuk membantu permasalahan yang ada pada Nanamia Pizzeria untuk kedepannya.

Dan berdasarkan penulis merasa tertarik untuk membuat skripsi sebagai salah satu prasyarat kelulusan dengan judul "Perancangan Aplikasi *Delivery Order* Berbasis Android Pada Nanamia Pizzeria Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem aplikasi *delivery order online* berbasis android pada Nanamia Pizzeria.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlukan batasan batasan, Berdasarkan latar belakang diatas maka batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Data yang akan digunakan merupakan data yang berkaitan dengan Nanamia Pizzeria.
2. Sistem aplikasi layanan pesan antar hanya melayani pemesanan di kawasan kota Yogyakarta yang telah Nanamia Pizzeria tentukan jangkauannya.
3. Sistem aplikasi digunakan untuk membantu proses pengantaran pesanan oleh kurir dan pemesanan oleh pelanggan.

4. Perancangan sistem aplikasi ini menggunakan Aplikasi Android Studio tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan aplikasi pendukung lainnya serta Perancangan sistem aplikasi ini menggunakan MySQL sebagai pengolahan databasenya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud penelitian :

Sebagai syarat kelulusan bagi program pendidikan pada jenjang S1 fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Tujuan Penelitian :

1. Agar mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan.
2. Agar mempermudah dalam melakukan pengantaran pesanan karena sistem sudah menggunakan pemetaan digital.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi peneliti

- a. Penerapan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh saat kuliah.
- b. Bukti turut serta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang IT.

1.5.2 Bagi Nanamia Pizzeria

- a. Memudahkan bagi konsumen untuk melakukan pemesanan.
- b. Meminimalkan kesalahan alamat pada saat melakukan pengantaran pesanan.

1.5.3 Bagi Pembaca

- a. Sebagai acuan dan pedoman apabila melakukan penelitian dengan topik bahasan yang sama.
- b. Menambah ilmu dan wawasan pembaca.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat penelitian antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104).

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

1. Pengumpulan dokumen-dokumen yang ada pada Nanamia Pizzeria yang akan digunakan pada sistem aplikasi yang akan dibuat.

1.6.2 Metode Perancangan

Untuk memenuhi standar maka digunakan flowchart sistem untuk menggambarkan alur sistem. Selanjutnya diperjelas dengan menggunakan perancangan UML (*Unified Modeling Language*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk pemodelan proses atau pun pemodelan datanya.

1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Adapun tahap-tahap dalam pengembangan sebuah aplikasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Definisi Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan proses mengidentifikasi kebutuhan yang lebih diintensifkan ke dalam pembangunan aplikasi. Diantaranya analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

2. Desain Sistem dan *Software (System Design)*

Tahap ini bisa diibaratkan sebagai pembuatan konsep seperti apa nantinya alur kerja, cara kerja, dan tampilan aplikasi yang akan dibuat. Perancangan program dibentuk dalam keseluruhan pengembangan aplikasi. Seperti media apa saja yang dibutuhkan, tahap dan proses apa saja yang terjadi.

3. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap penerapan atau pengimplementasian rancangan aplikasi ke dalam bentuk aplikasi sesungguhnya berdasarkan analisis dan perancangan yang matang yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Pengujian (*Testing*)

Dalam tahap ini, untuk memperoleh data yang akurat dan tepat maka perlu dilakukan proses pengujian terhadap hasil implementasi.

1.6.4 Metode Testing

Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik maka sebuah sistem perlu diuji apakah tersebut masih terdapat kesalahan atau tidak. Untuk itu diperlukan sebuah uji coba sistem, dalam penelitian ini digunakan *Black Box Testing* untuk uji coba sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil-hasil tahapan penelitian, tahapan analisis dan desain, tahapan pemrograman dan pengetesan program, pemilihan dan pelatihan personil, instalasi hardware dan software.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun.