

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Café WARJO merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang makanan dan minuman yang sudah tidak asing di kalangan daerah tersebut. Café WARJO sudah memulai bisnisnya sejak tahun 2012. Banyak jenis-jenis makanan dan minuman yang sudah di hasilkan untuk memuaskan para konsumen seperti makanan dari luar negeri maupun dari dalam negeri.

Perkembangan teknologi pada era saat ini sudah sangat pesat khususnya pada *smartphone*, apalagi dengan adanya *smartphone* yang berbasis android orang dengan mudah dapat mengakses informasi secara luas. Pemilihan mobile android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan Media Internet yang bersifat *client server* pada mobile android. Sebagai pendatang baru yang sudah mulai populer didunia komunikasi, data *client server* mulai memberikan beberapa solusi dan layanan yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implementasi *client server* yang populer adalah pada peralatan mobile yang digunakan untuk pertukaran data.[1]

Penggunaan media *client server* pada *platform* android untuk Cafe WARJO akan memudahkan proses pemesanan oleh konsumen, Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran, serta meminimalisir penggunaan kertas.

Oleh karena itu, perlu adanya media pemesanan makanan dan minuman yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh konsumen yaitu dengan membuat aplikasi berbasis *android* yang mampu menjadi media untuk memudahkan pemesanan pada Cafe WARJO. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada pembeli/konsumen dari Cafe WARJO tentang informasi dari produk makanan dan minuman tersebut yang diperlukan secara tepat dan dikemas melalui sebuah aplikasi mobile berbasis android.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN CAFE WARJO"

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan platform android berbasis *client server*, serta bagaimana aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan mobile android ini dapat terhubung ke bagian kasir?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Membahas pembuatan aplikasi android dan client-server.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada mobile yang memiliki profil dan konfigurasi platform android dan didukung jaringan wireless.
3. Aplikasi yang akan dibangun bersifat *mobile-based*, dirancang menggunakan pemrograman java, *MySQL* sebagai *databases*, Android Studio sebagai editor.
4. Aplikasi kasir menggunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP.

1.3 Maksud dan Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi berbasis android yang memberikan kemudahan bagi konsumen dalam memperoleh informasi dari produk makanan dan minuman yang ada di Cafe WARJO.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi Android yang sifatnya dapat membantu dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang Makanan dan minuman.
2. Mewujudkan ilmu terapan yang telah penulis tempuh selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat terpenuhnya kelulusan S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis :
 - a. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Sarjana pada jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis Android.
2. Bagi Pembaca :
 - a. Sebagai referensi pembuatan aplikasi berbasis Android.
 - b. Sebagai acuan pembuatan aplikasi yang lebih baik.
 - c. Sebagai referensi penulisan naskah.
3. Bagi User :
 - a. Dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi mobile dalam hal sebagai media promosi produk makanan dan minuman pada Cafe WARJO.
 - b. Dapat memudahkan proses mendapatkan informasi tentang produk yang ada di Cafe WARJO.
 - c. Dapat meningkatkan produksi Cafe WARJO.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber, buku yang diperoleh dari perpustakaan serta dari internet dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

2. Studi kasus dan Studi pustaka

- a. Studi kasus

Mencari dan memahami aplikasi-aplikasi penjualan berbasis android dan mencari jurnal yang berkaitan dengan penjualan makanan dan minuman untuk dijadikan referensi.

- b. Studi pustaka

Mempelajari dan membaca buku tentang aplikasi Android.

3. Analisa data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa SWOT terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya. Alasannya karena analisis SWOT dapat menganalisis secara mendalam mengenai aspek internal dan eksternal dan dapat juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

4. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program. Menggunakan UML (Unified Modeling Language) untuk desain

mobile application yang berbasis OOP. Untuk perancangan database menggunakan ERD (Entitas Relationship Diagram).

5. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan kedalam system operasi *mobile* sehingga terbentuklah aplikasi Android.

6. Pengujian

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian akan dilakukan menggunakan metode white box dan black box karena bisa mengidentifikasi kesalahan eksternal maupun internal di aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi ini ditulis dengan menguraikan bab secara global yang dapat dilihat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan desain aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.