

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, terutama di kalangan masyarakat yang menginginkan hal yang serba canggih. Telepon genggam dari masa ke masa selalu menunjukkan kemajuan didalamnya yang terbaru adalah *smartphone* yang sudah sangat populer belakangan ini di masyarakat. 80% orang mempunyai telepon genggam. Dari 80% orang tersebut yang berjumlah kurang lebih 5 milyar orang, 1,08 milyar orang diantaranya merupakan *smartphones*. Semua gadget tersebut dilengkapi dengan fitur internet atau yang memungkinkan user untuk melakukan web-browsing, dan menggunakan aplikasi yang berbasis internet[1].

Yang paling terkenal saat ini adalah *android* yang banyak sekali diburu masyarakat pecinta *smartphone*, karna fitur – fitur yang disajikan cukup lengkap didalamnya, dan dengan kecepatan yang disediakan sesuai keinginan pecintanya. Android menggunakan antarmuka yang asyik dan mudah untuk mengatur dan mengelola aplikasi di beberapa ponsel terbaik di dunia. Faktanya, jika membawa ponsel Android, rasanya seperti membawa laptop berukuran mini di saku Anda. Tersedia beberapa sistem operasi mobile di pasar—Android adalah salah satu yang dibuat oleh Google. Fungsionalitas webnya bukan hanya sekedar add-on, namun menjadi bagian utama dari pengalaman Anda[2].

Pesatnya perkembangan di *android* ini, aplikasi ini akan memudahkan pihak restoran maupun pembeli yang ingin memesan makanannya tanpa harus menelpon ke restoran tersebut dan dapat mengetahui letak terdekat restoran, dan restoran dengan mudah menyimpan data yang langsung masuk ke *database* yang sudah dikirim pembeli ke server restoran.

Karena makanan merupakan kebutuhan setiap orang dan setiap orang menginginkan sesuatu yang sederhana dalam mendapatkan makanan, oleh karena itu banyak orang yang tidak memiliki waktu untuk menyiapkan makanan atau karena kesibukan yang padat memaksa mereka untuk mengkonsumsi makanan siap saji, dan untuk alasan tertentu juga mereka menginginkan suatu yang lebih sederhana lagi yaitu pesan antar makanan, dan banyak dari restoran yang sudah

menawarkan *delivery* makanannya. *Delivery* atau pesan antar ini yang sangat membantu para pecinta *fastfood* untuk mendapatkan makanan yang mereka pesan dengan waktu yang singkat, tanpa membuang waktu mereka untuk datang ke restoran tersebut.

Saat ini belum ada pemesanan *Online Delivery Order* menggunakan sebuah aplikasi *smartphone*, karena biasanya pemesanan yang ada selama ini dilakukan secara manual yaitu dengan menelpon ke operator restoran, lalu pesanan itu dimasukkan melalui komputer oleh *operator* dan secara langsung masuk ke dalam *database table* pemesanan dalam restoran.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam proposal ini adalah :

1. Bagaimana proses perancangan aplikasi pemesanan online fast food di bagian user ?
2. Bagaimana proses perancangan aplikasi pemesanan online fast food di bagian server ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang akan dibahas dalam proposal ini adalah :

1. Aplikasi ini bisa membantu para pembeli untuk melihat makanan dan harga yang akan dipesannya.
2. Aplikasi ini dapat membantu pembeli dalam memesan fast food tanpa harus menelpon ke restoran.
3. Pembeli dapat melakukan pemesanan langsung di *smartphone* dan pesanan akan langsung diterima oleh server.
4. Restoran tidak perlu memasukkan data pembeli karna sudah otomatis akan masuk ke *database* server

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi pelaksanaan penelitian yang digunakan yaitu:

1. Observasi dan pengumpulan data
Mempelajari proses pemesanan makanan yang ada di restoran fastfood dan juga berbagai proses pembayaran yang biasa dilakukan untuk *delivery* macam literatur tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan rumusan masalah, termasuk di dalamnya mempelajari keamanan dalam pemesanan untuk *delivery order*, dan mempelajari tools – tools pada *Android* yang berkaitan dengan pembuatan tugas akhir.

2. Studi Literatur
Mengumpulkan dan mempelajari segala macam informasi tentang sistem pembayaran *delivery*, serta penerapan *delivery online* dan sistem keamanan dalam *delivery online*.
3. Perancangan Sistem
Tahap ini merupakan tahapan analisis dan desain perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan mengacu pada proses pemesanan dan data yang telah diperoleh dan dianalisa pada tahapan sebelumnya. Dalam tahap ini akan dibuat rancangan perangkat lunak yang akan dibangun meliputi perancangan data, perancangan antar muka.
4. Pembuatan Sistem
Pembuatan program dilakukan secara bertahap dengan acuan *flowchart* yang telah dibuat. *Flowchart* yang telah dibuat akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang telah disepakati.
5. Implementasi dan pengujian
Di lakukan uji coba dan beberapa *revisi*, jika terjadi kekurangan dan kesalahan terhadap sistem yang telah selesai dibuat dan diharapkan sistem tersebut mengalami segala macam uji coba sehingga menghasilkan *output* yang diharapkan.
6. Penyusunan Laporan
Dilakukan setelah semua kegiatan selesai dikerjakan. Laporan disusun berdasarkan data yang diperoleh, survei dan observasi, pembelajaran materi, perancangan dan pembuatan sistem, serta implementasi dan pengujian.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini akan berisi lima bab inti, antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalahan, tujuan, batasan masalah, metodologi pengerjaan, dan sistematika penulisan dari laporan tugas akhir ini.

Bab II Teori Penunjang

Bab ini berisi teori-teori penunjang dari pembuatan aplikasi antara lain pemrograman web, PHP, mysql, Eclipse dan *delevery order*.

Bab III Perancangan Sistem

Bab ini berisi perancangan aplikasi antara lain desain aplikasi (usecase diagram, activity diagram, dan sequence diagram) serta desain database (conceptual data model dan physical data model).

Bab IV Implementasi Program

Bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem yang sudah dibuat dan hasil pengujian sistem kepada user.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil pembuatan dan pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan sistem ini dimasa mendatang.