**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Revolusi informasi telah kita rasakan dengan adanya teknologi yang canggih. Penggabungan antara teknologi komputer dan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi dibidang sistem informasi. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut membentuk era baru pada dunia globalisasi informasi. Disaat era globalisasi informasi muyncul sebuah perangkat komunikasi yang ceras yaitu Smartphone. Pengguna smartphone sangat banyak di Indonesia, dan ini menjadi gaya hidup baru. Gaya hidup electronic life atau disingkat e-life sudah menjadi kebiasaaan masyarakat di Indonesia. Sehingga bnyak hal yang mempengaruhi dalam kegiatan dan aktivitas dengan gaya e-life tersebut. Terutama dalam mencari kuliner atau tempat jajanan pada suatu Cafe yang memiliki akses wifi.

BONK CAFE merupakan salah satu cafe cukup ramai di Kecamatan Krian-Sidoarjo masih menggunakan cara manual untuk memesan menu makanan dan minuman. Cara manual ini memiliki kelemahan-kelemahan seperti sedikitnya palayanan BONK CAFE, sehingga membuat pelanggan menunggu, menggunakan bnyak kertas untuk pemesanan, jika pelayan sibuk maka pelanggan harus menunggu dengan waktu yang relatif lama. Sangat merasahkan bagi para pelanggan yang benar-benar mengutamakan arti komitmen waktu.

Maka dari itu, dengan memanfaatkan gaya hidup yang e-life dan adanya kemajuan teknologi penulis membuat suatu aplikasi yang membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Memanfaatkan teknologi smartphone penulis merancang aplikasi *mobile-menu reservation* sebagai media untuk pemesanan menu makanan dan minuman untuk membantu mengurangi permasalahan di BONK CAFE Krian.

**1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan platform android berbasis client server?
2. Bagaimana proses aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan mobile android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir?
3. Bagaiman merancang aplikasi agar tidak terjadi penipuan atau keisengan pelanggan dalam pemesanan makanan dan minuman?

**1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat di simpulakan bahwa tujuan penulis adalah :

1. Merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan platform android bebasis client server.
2. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan mobile android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

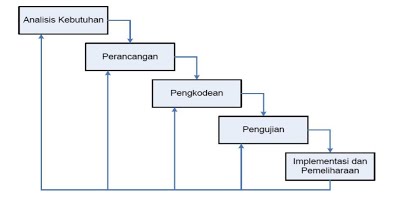
**1.4 Batasan Masalah**

Pada penulisan tugas akhir ini ada beberapa hal yang menjadi batasan masalah, antara lain :

1. Membahas pembuatan aplikasi android dan client-server.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada mobile yang memiliki konfigurasi platform android dan di dukung jaringan wireless(WIFI).
3. Dapur dan kasir menggunakan tablet atau komputer(layar lebar) dengan antarmuka menggunakan platform android atau web dan sisi client menggunakan platform android.

**1.5 Metodelogi Penelitian**

Sistem dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Metode waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem sampai pada analisis, desain, kode, test dan pemeliharaan. Berikut ini adalah tahapan dari model waterfall.

****

Gambar 1.1 Model Waterfall (Royce, 1970)

1. Requirement (analisis kebutuhan)

Merupakan langkah untuk menganalisa kebutuhan dari sistem. Pengumpulan data di peroleh dari pemilik Bonk Cafe dan karyawan - karyawan yang bekerja di Bonk Cafe berupa data menu pesanan beserta harganya. Data yang telah di dapat akan dianalisa selanjutnya.

1. Sistem Desain

Perancangan sistem desain bertujuan untuk membuat model solusi terhadap problem yang sudah di modelken secara lengkap pada tahap analis kebutuhan. Metode perancangan yang akan di gunakan adalah perancangan yang harus di lakukan, yaitu: Perancangan DFD, Perancangan ERD, Perancangan antar muka dan perancangan Flowchart.

1. Implementasi

Dalam tahap ini di lakukan penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah di rancang ke dalam bahasa pemrogaman. Bahasa pemrograman yang di gunakan dalam aplikasi pemesanan adalah PHP dengan menggunakan platform CodeIgniter dan kemudian di ekstrak ke android.

1. Integerasi dan testing

Proses pengujian sistem menerapkan *black-box testing* dengan teknik *functional testing* dan *error handling testing*. *functional testing* di lakukan dengan cara memberikan inputan pada komponen, modul atau fitur kemudian memeriksa hasil *output* nya. *error handling testing* dilakukan dengan cara sejauh mana sistem dapat mengantisipasi atau menangani kesalahan atau kelalaian yang mungkin dilakukan oleh user

1. Operation dan Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Sistem yang sudah jadi di jalankan serta di lakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak di temukan pada langkah sebelumnya.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan Tugas Akhir yang akan disusun, secara garis besar tediri 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, bagian akhir. Untuk lebih jelasnya dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Bagian Awal
2. Sampul
3. Halaman Judul
4. Halaman Pengesahan
5. Halaman Pernyataan
6. Halaman Motto Dan Persembahan
7. Kata Pengantar
8. Daftar Isi
9. Abstrak
10. Bagian Inti
11. BAB I : PENDAHULUAN
12. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA
13. BAB III : LANDASAN TEORI
14. BAB IV : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM
15. BAB V : IMPLEMENTASI
16. BAB VI : HASIL DAN PEMBAHASAN
17. BAB VII : KESIMPULAN DAN SARAN
18. Bagian Akhir
19. Daftar Pustaka
20. Lampiran

**1.7 Jadwal Pelaksanaan**

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN** | **FEBRUARI** | **MARET** | **APRIL** | **MEI** | **JUNI** | **JULI** |
| Studi Literatur |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |
| Analisis Dan Desain Sistem |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi Sistem |  |  |  |  |  |  |
| Penguji Dan Analisa Hasil |  |  |  |  |  |  |
| Analisa Dari Hasil Penguji |  |  |  |  |  |  |
| Pembuatan Laporan |  |  |  |  |  |  |