

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Makanan dan minuman merupakan sumber energi bagi manusia, energi dibutuhkan manusia untuk melakukan aktifitas. Oleh karena itu makanan dan minuman sangat penting bagi kehidupan manusia. Mahasiswa sebagai manusia yang berada pada usia yang produktif mempunyai aktifitas yang padat khususnya mahasiswa Telkom University diantara lain seperti perkuliahan, tugas, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) harus memiliki energi yang cukup untuk menunjang aktifitas mahasiswa.

Mahasiswa Telkom University disugahi begitu banyak macam makanan dan minuman dari berbagai jenis rumah makan yang terdapat di area Telkom University. Hal ini menyulitkan mahasiswa untuk memilih makanan dan minuman. Belum lagi terkadang mahasiswa malas pergi ke rumah makan dikarenakan berbagai macam alasan. Pemesanan secara delivery sebenarnya sudah dapat menjadi solusi ketika mahasiswa malas untuk keluar untuk membeli makanan dan minuman. Namun hal ini menimbulkan masalah baru bagi mahasiswa, seperti informasi yang terbatas yang dapat ditampilkan diselebaran membuat kebingungan mahasiswa mengenai menu makanan dan minuman yang ditawarkan oleh rumah makan, selebaran yang menumpuk ditambah jika rumah makan tersebut melakukan promosi atau inovasi terhadap menu makanan dan minuman rumah makan tersebut otomatis akan membagikan selebaran yang baru untuk mahasiswa dimana hal ini sangat tidak efisien bagi pihak mahasiswa dan rumah makan, menghubungi rumah makan juga menjadi masalah tersendiri dikarenakan banyaknya nomer telepon yang berbeda dari setiap rumah makan yang berada di area Telkom University, dan ketidakjelasan apakah pesanan kita diterima atau tidak oleh pihak rumah makan merupakan masalah baru yang timbul dari proses pemesanan makanan dan minuman secara delivery yang seharusnya tidak perlu terjadi hal seperti itu.

Mahasiswa Telkom University sangat dekat dengan perkembangan teknologi. Laptop, internet, smartphone bukan merupakan barang yang asing bagi mahasiswa Telkom University. Bahkan Telkom Applied Science School (TASS) semenjak tahun 2008 hingga tahun 2013 secara rutin memberikan laptop gratis kepada mahasiswa baru. Sehingga mahasiswa Telkom University dapat cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Berdasarkan masalah di atas penulis menyimpulkan perlunya aplikasi berbasis web dengan menggunakan tools Gammu untuk memudahkan melakukan pemesanan makanan dan minuman secara delivery, memberikan informasi yang jelas mengenai menu makanan dan minuman. Diharapkan dari pembangunan aplikasi ini memudahkan para mahasiswa Telkom University melakukan pemesanan dan minuman.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyediakan aplikasi berbasis web yang memudahkan mahasiswa untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di area Telkom University ?
2. Bagaimana menyediakan aplikasi berbasis web yang menyediakan informasi yang lengkap tentang menu makanan dan minuman dari rumah makan di area Telkom University ?
3. Bagaimana menyediakan aplikasi berbasis web yang dilengkapi fasilitas SMS gateway ?

### **1.3 Tujuan**

Ada pun tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Menyediakan aplikasi berbasis web yang memudahkan mahasiswa untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di area Telkom University.
2. Menyediakan aplikasi berbasis web yang menyediakan informasi yang lengkap tentang menu makanan dan minuman dari rumah makan di area Telkom University.
3. Menyediakan aplikasi berbasis web yang dilengkapi fasilitas SMS gateway.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

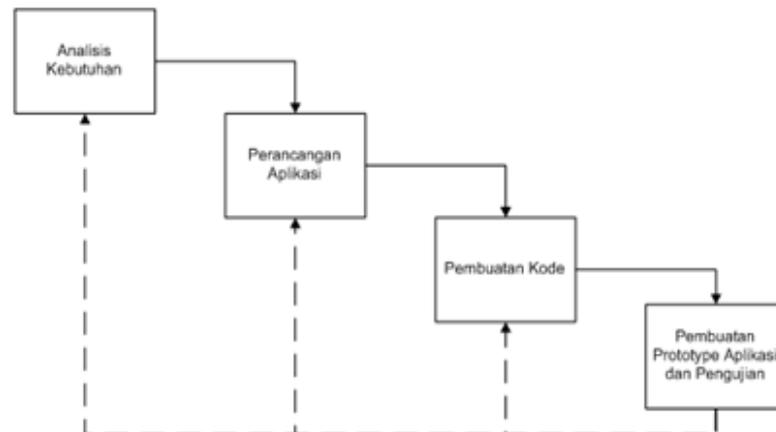
1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi dari makanan dan minuman seperti harga, foto, dan spesifikasi makanan dan minuman tersebut,
2. Proyek akhir ini dilakukan hingga tahap pengujian,
3. Rumah makan harus mendaftar secara manual untuk menjadi member dari aplikasi yang akan divalidasi oleh admin,
4. Rumah makan dapat menambahkan promo dan menu baru namun akan divalidasi oleh admin.

### **1.5 Definisi Operasional**

Aplikasi delivery makanan berbasis web di area Telkom University adalah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan pengguna yang berada di sekitar Telkom University untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman dengan di aplikasikan ke dalam sebuah web dan menggunakan tools Gammu.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk pengerjaan proyek akhir ini adalah *Waterfall*. *Waterfall* merupakan model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun *software*.



Gambar 1-1 Contoh Waterfall

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal pembuatan aplikasi ini yang harus kita buat adalah melakukan analisis kebutuhan data-data yang akan dibutuhkan untuk membuat aplikasi tersebut.

### 2. Desain dan perancangan

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, baru kita membuat desain agar mempermudah dalam merancang alur program dan alur data dari setiap proses.

### 3. Pembuatan kode

Setelah desain dibuat, lalu mulai melakukan pengkodean sesuai dengan permasalahan yang telah dianalisis dan didesain dan penulisan program ini *diconvert* dalam bahasa pemrograman php.

### 4. Pembuatan prototype aplikasi dan pengujian

Pada tahap ini pengujian dilakukan pengujian terhadap fungsionalitas-fungsionalitas dari aplikasi, fungsionalitas tersebut perlu diuji agar dapat

mengetahui apakah fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem tersebut telah berjalan dan sesuai dengan apa yang sudah didefinisikan sebelumnya.