

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Catering merupakan sebuah aktivitas domestik yang bisa menghasilkan berbagai macam menu makanan. Aktivitas pembuatan makanan tersebut di produksi secara massal sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Semakin menjamurnya pengusaha makanan atau industri rumahan tersebut, hal itu juga seharusnya mendukung peningkatan kuantitas permintaan dari para pelanggan yang sejalan dengan perkembangan ekonomi dari waktu ke waktu. Jika peningkatan kuantitas tidak sebanding dengan pelayanan yang diberikan oleh pengusaha makanan tersebut maka akan terjadi sebuah permasalahan yang dapat merugikan pihak pengusaha makanan. Permasalahan ini sangat erat kaitannya dengan pola ingatan yang dimiliki oleh para pengusaha makanan.

Survey yang telah dilakukan di 4 usaha *Catering* menunjukkan adanya berbagai masalah yang masih sering dihadapi oleh pemilik *catering*. Diantaranya hampir ke-4 pengusaha tersebut mengatakan bahwa pencatatan pesanan masih menggunakan alat bantu seperti buku tulis dan papan tulis. Kendala yang sering dialami dalam melakukan pencatatan pesanan melalui buku tulis adalah lupa terhadap pesanan yang masuk dari pelanggan, seperti yang telah dijabarkan oleh 3 dari 4 pengusaha *catering*. Hal tersebut memungkinkan adanya kebutuhan dukungan lain seperti sebuah aplikasi yang telah disebutkan oleh 1 dari 4 pengusaha *catering*.

Dalam mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi yang di mana pemilik *catering* akan mencatat sebuah pesanan makanan dari pelanggan yang datang langsung ke tempat atau dapat melalui via telepon dan bisa juga menggunakan aplikasi. Untuk informasi hal akses berupa *username* dan *password* akan diinformasikan melalui *sms gateway*. Kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan meliputi melakukan pesanan melalui aplikasi (menggunakan GPRS atau sms yang nantinya akan tersimpan ke *database*), melihat status dari awal pembuatan makanan

yang meliputi pembelian bahan sampai ke dalam tahap akhir dalam pembuatan pesanan, dan menerima informasi konfirmasi ketersediaan menerima pesanan berupa sms dari pemilik catering. Kemudian jika data pesanan dari pelanggan telah tercatat dan tersimpan, maka pemilik catering akan mendapatkan informasi berupa data pesanan yang diterima oleh pelanggan. Hal ini ditujukan untuk memberikan kenyamanan pelayanan yang diberikan kepada para pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada pembuatan proyek akhir sebagai berikut.

1. Bagaimana pemilik catering dapat menyimpan data pesanan yang masuk dari pelanggan?
2. Bagaimana pemilik catering mendapatkan informasi jadwal pesanan serta bisa mengingat kembali pesanan yang sebelumnya telah dipesan oleh pelanggan?
3. Bagaimana pemilik catering bisa menyediakan akses agar pelanggan dapat menggunakan aplikasi ini?
4. Bagaimana pemilik catering dapat menginformasikan kegiatan yang dilakukan selama pembuatan pesanan kepada pelanggan?

1.3 Tujuan

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut.

1. Merancang aplikasi yang dapat membantu pemilik catering mencatat pesanan dari pelanggan dengan menggunakan aplikasi ini.
2. Pemilik catering akan mudah mendapatkan informasi pengingat jadwal pesanan berupa fitur *push notification* yang ada di *device* android selama tiga hari sebelum pesanan tersebut dikirim kepada pelanggan yang bersangkutan.
3. Pemilik catering akan memberikan hak akses kepada pelanggan untuk masuk ke aplikasi berupa *username* (nomor telepon) dan *password* melalui notifikasi *sms gateway* yang nantinya akan dikirimkan ke pelanggan.

4. Pemilik catering akan memberikan status kepada pelanggan jika telah masuk ke aplikasi dan status tersebut tentang proses pengerjaan pembuatan pesanan makanan hingga sampai proses pesanan selesai.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang dapat membatasi pembuatan aplikasi dalam menyelesaikan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

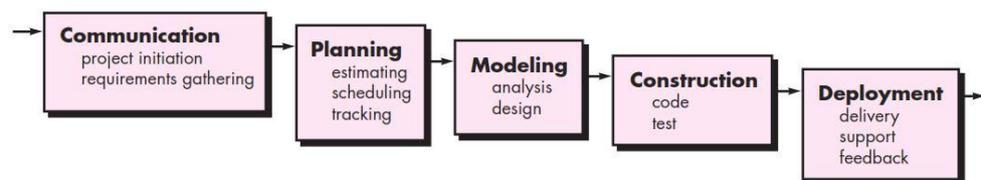
1. Aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan cara akses internet berupa *wireless* atau paket data dan dapat menggunakan akses GPRS.
2. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pelanggan tertentu. Pelanggan akan mendapatkan hak akses untuk *login* aplikasi dari pemilik catering.
3. Aplikasi ini berbasis Android yang *compatible* dari versi 4.0 – 4.0.2 (*Ice Cream Sandwich API Level 14*) sampai 5.0 (*Kitkat API Level 20*).
4. Menggunakan bahasa pemrograman Java, HTML, dan PHP.
5. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Notepad++ dan Eclipse IDE Juno.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Penyedia Informasi dan Data Pesanan Makanan pada Pemilik Bakery Iyan Catering Berbasis Android merupakan sebuah layanan aplikasi yang dapat membantu mempermudah memberikan informasi pengingat pesanan kepada pemilik catering secara otomatis sesuai dengan jadwal pesanan dan data pesanan dari pelanggan. Pemberitahuan tersebut akan muncul berupa *push notification* yang ada di *device* android secara otomatis selama tiga hari sebelum pesanan tersebut dikirim atau diambil pelanggan yang bersangkutan. Pemberitahuan tersebut akan muncul jika ada pelanggan yang sebelumnya melakukan pesanan melalui aplikasi atau sms. Jika melalui via telepon maka pemilik catering akan mencatat pesanan tersebut melalui aplikasi yang ada di *device* android.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk melakukan pengerjaan aplikasi penyedia informasi jadwal dan data pesanan makanan pada pemilik bakery iyan catering berbasis android adalah dengan menggunakan model *waterfall*. Metode *Waterfall* sering disebut dengan *classic life cycle* atau siklus hidup klasik. Terdapat 5 pendekatan model sekuensial linier untuk pengembangan perangkat lunak atau aplikasi yang dimulai pada tingkat sistem dan kemajuan *communication*, *planning*, *modeling*, *construction* dan *deployment*. Dibawah adalah penggambaran model sekuensial linier untuk rekayasa perangkat lunak yang dimodelkan setelah konvensional siklus rekayasa, model sekuensial linier meliputi kegiatan sebagai berikut [1].



Gambar 1-1
Model Sekuensial Linier (Waterfall) [1]

1. *Communication*

Pada tahap ini dilakukan proses komunikasi sebagai permulaan proyek teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan yang dibutuhkan oleh Iyan Catering.

2. *Planning*

Dalam tahap ini dilakukan wawancara dengan pemilik Iyan Catering untuk mengetahui proses bisnis yang berjalan dalam melakukan pencatatan pesanan dan mengingat data pesanan dari pelanggan sehingga dapat diimplementasikan dalam aplikasi ini serta membuat kuesioner yang memiliki beberapa pertanyaan yang akan ditujukan kepada para pengusaha catering sebagai pembanding proses bisnis.

3. *Modeling*

Dalam tahap ini dilakukan perancangan aplikasi berdasarkan hasil dari *Analysis*. Perancangan mencakup aspek kode program, antarmuka, dan struktur *database*. Notasi yang digunakan adalah ERD, *Flowmap*, dan *Use Case*.

4. *Construction*

Dalam tahap ini dilakukan penulisan program berdasarkan dokumen perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan *database* yang digunakan adalah MySQL dengan *server Gtalk* serta *tools* yang digunakan adalah Eclipse Juno dan Adobe Dreamweaver.

5. *Deployment*

Pada tahap ini menggunakan pengujian *Black Box Testing* dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui uji data dan memeriksa fungsionalitas dari aplikasi dan melakukan penyerahan perangkat lunak ke Iyan Catering.

6. *Documentation*

Dalam tahap ini dilakukan penulisan berupa setiap kegiatan yang dikerjakan selama dalam melakukan penelitian yang meliputi *communication, planning, modeling, construction, dan deployment*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan Aplikasi Penyedia Informasi Perangkat Jadwal dan Data Pesanan Makanan pada Pemilik Bakery Iyan Catering Berbasis Android ini sebagai berikut.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Jadwal Kegiatan	Januari 2015				Februari 2015				Maret 2015				April 2015				Mei 2015				Juni 2015				Juli 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<i>Communication</i>	■	■	■	■	■	■	■	■																				
2.	<i>Planning</i>									■	■	■	■																
3.	<i>Modeling</i>									■	■	■	■	■	■	■	■												
4.	<i>Construction</i>													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5.	<i>Deployment</i>																					■	■	■	■	■	■	■	■
6.	<i>Documentation</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■