

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Madtari adalah salah satu tempat makan favorit di Bandung yang sering dikunjungi terutama oleh anak muda. Mulai dari pelajar, mahasiswa, samapi orang dewasa datang kesana untuk mencicipi menu yang ditawarkan. Tak hanya hanya warga Bandung, wisatawan luar kota pun sering menyempatkan diri untuk pergi kesana. Menu khas dari Madtari adalah Roti bakar dengan berbagai macam rasa. Terletak di daerah di tengah Kota Bandung, Madtari mudah untuk ditemukan. Customer dapat datang langsung menikmati menu makanan yang tersedia di Madtari dengan langsung menuju lokasi atau dengan memesan tempat terlebih dahulu.

Sejauh ini, sistem pemesanan makanan yang telah berjalan di Madtari masih bersifat manual. Seperti tempat makan yang lain, sistem pemesanan makanan dilakukan dengan menuliskan menu yang dipesan oleh customer di secarik kertas berformat tertentu. Pelayan yang ada akan menghampiri para customer satu persatu untuk mencatat pesanan customer. Terkadang, customer tidak memilih langsung menu yang akan dipesan. Hal ini akan menyebabkan waktu terbuang, efisiensi berkurang, dan akan mengurangi kepuasan customer lain yang belum terlayani. Selain itu, dalam keadaan penuh, jumlah pelayan yang bertugas sering tidak mengimbangi jumlah permintaan dari banyak customer dan restaurant juga akan membuang banyak kertas.

Saat ini, perangkat teknologi banyak digunakan untuk membantu proses bisnis atau kerja. Salah satunya adalah Tablet. Perangkat yang kebanyakan berbasis Android OS ini sering menjadi alat bantu dalam kegiatan bisnis ataupun kegiatan sehari-hari. Selain terjangkau, tablet berbasis Andriod OS tersebut juga mudah untuk dioperasikan oleh siapa saja, bahkan orang yang baru mengenal tablet .

Dengan dibangunnya Aplikasi Menu dan Pemesanan yang diterapkan di Madtari pada platform Android(tablet Android), diharapkan dapat meminimalisasi kesalahan dalam pemesanan dan tentunya dapat mempermudah customer untuk memesan makanan dan menambah kepuasan pelanggan.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi Android yang dapat berjalan pada tablet berbasis Android ?
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat mempermudah pemesanan makanan di Madtari ?
3. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat mengurangi kesalahan dalam melakukan pemesanan makanan?

### **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini sebagai berikut :

1. Membangun suatu aplikasi Android yang dapat berjalan pada Tablet berbasis Android OS.
2. Mempermudah pelayan dan customer dalam melakukan pemesanan makanan.

3. Mengurangi kesalahan yang terjadi saat melakukan pemesanan makanan.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat berjalan di OS Android 3.x (HoneyComb) .
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Eclipse Helios*.
3. Studi kasus dilakukan di Cafe Madtari Bandung.
4. Tidak menangani kerusakan atau gangguan perangkat dan jaringan yang disebabkan oleh pengguna.

## 1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi pengerjaan Proyek Akhir ini terdiri dari beberapa tahapan:

### 1) Studi Literatur dan Konsultasi

Pengumpulan literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah yang terdapat pada Proyek Akhir ini. Literatur tersebut berupa artikel, buku referensi, internet, dan sumber lain tentang pemrograman Android, basis data PHP MySQL, dan tentang pemrograman jaringan.

### 2) Analisis Sistem

Mengumpulkan data dan informasi tentang cara kerja pemesanan pada Madtari Bandung.

### 3) Desain

Pada tahap desain, dibuat desain antar muka (interface) aplikasi, spesifikasi hardware dan software yang digunakan.

### 4) Implementasi

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini tahap implementasi dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

#### a. Development

Pada tahap development (coding), hasil dari tahap desain kemudian akan dikembangkan selanjutnya dengan pembuatan user interface, konfigurasi, dan penulisan program.

#### b. Pengujian

Pada tahap ini akan diadakan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Dalam hal ini pengujian terhadap aplikasi akan difokuskan pada pengujian fungsionalitasnya.

#### c. Implementasi

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat akan diimplementasikan pada tahap yang sebenarnya. Dalam hal ini diimplementasikan pada sebuah Tablet yang sudah terinstall aplikasi tersebut.

### 5) Penyusunan Dokumentasi

Penyusunan dokumentasi program dilakukan agar dapat digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya. Penyusunan dokumentasi selanjutnya dilakukan seiring dengan pembuatan aplikasi ini. Dokumentasi akan diimplementasikan dalam bentuk buku proyek akhir.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari sistematika penulisan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

**1) BAB I – PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan proyek akhir.

**2) BAB II – LANDASAN TEORI**

Menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini.

**3) BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bagian ini akan dilakukan analisa terhadap system yang dibuat untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Dilanjutkan dengan pembuatan *Use-Case diagram, Sequence diagram, Class diagram* dll.

**4) BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bagian ini berisi perancangan perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya serta uji coba dari perangkat lunak yang telah dibangun.

**5) BAB V – PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari seluruh proyek akhir dan saran tentang pengembangan perangkat lunak selanjutnya.