BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang pesat, dimana kebutuhan teknologi informasi tersebut sudah tidak bersifat sekunder lagi melainkan sudah merupakan kebutuhan primer. Kebutuhan akan permainan game controller, Dimana setiap manusia membutuhkan waktu luang untuk menghilangkan rasa kejenuhan selama bekerja dan beraktifitas seharian.

Playstation adalah konsol permainan grafis diera 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh sony sekitar tahun 1990. Playstation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 desember 1994, di Amerika Serikat 9 september 1994 dan Eropa 29 desember 1995. Pada 18 mei 2004, sony telah memproduksi 100 juta playstation dan PS one keseluruh dunia. Dan sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia.

Game playstation merupakan salah satu hiburan yang sedang digemari oleh banyak pecinta game yang mudah dipelajari. Awalnya dari playstation 1, yang hanya mengutamakan gerakan dua demensi. Sedangkan playstation 2 dan playstation 3 menonjolkan bentuk gambar tiga dimensi dan mempunyai kelebihan masing-masing. Selain itu para pecinta playstation lebih memilih untuk memanfaatkan jasa rental playstation karena menurut mereka dengan menyewa rental playstation mereka tidak akan pusing dengan biaya perawatan mesin ataupun stiknya.

Hanna kidz rental playstation merupakan sebuah usaha pribadi yang menyediakan rental playstation. Hanna kidz rental playstation berlokasi di jalan Bukit intan, sriwijaya, kec. Girimaya , kota pangkal pinang, kepulauan Bangka Belitung. Hanna kidz rental playstation juga dalam melakukan transaksi penyewaan playstation masih menggunakan cara manual, salah satunya dalam cara melayani konsumen. Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, perlu dibangun sebuah sistem informasi rental playstation berbasis android untuk membantu Hanna kidz dalam menginput dan mengolah data konsumen rental playstation.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yaitu, Pertama Penelitian Nona Latif Fitriyani, pada tahun 2014, penelitian ini berjudul "Analisis Efektifitas Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android pada Restoran (Studi Kasus Lesehan Maharani Yogyakarta) '' dimana penelitian ini melakukan analisis efektifitas waktu yang digunakan ketika pemesanan dan layanan, Kedua Penelitian Gat, Pada Tahun 2015, penelitian ini berjudul "sistem pemesanan makanan dan minuman restoran berbasis mobile''. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman yang terdiri dari 3 (tiga) modul yaitu modul pencatatan pesanan yang diakses dengan menggunakan tablet, modul dapur yang diakses dengan komputer/laptop dan modul kasir yang diakses dengan komputer/laptop. Ketiga modul ini terintegrasi dalam sebuah jaringan LAN (*wired* dan *wireless*), Ketiga Penelitian Jos Forman Tompoh, Steven R.Sentinuwo, dan Alicia A. E., Sinsuw, Pada Tahun 2016, penelitian ini berjudul "Rancang bangun aplikasi pemesanan menu makanan restoran berbasis android''. Hasil dari penelitian ini mengatakan dalam rancang bangun aplikasi pemesanan menu restoran berbasis android ini dikembangkan menggunakan teknologi web dengan memanfaatkan *framework cordova* sebagai *cross-platfrom* dan *framework ionic*. Kedua framework tersebut dapat membangun aplikasi ini dengan baik dan cepat. Dengan menggunakan web-services aplikasi pemesanan menu restoran dapat saling terintegrasi dalam sistem pemesananan, dimana aplikasi android sebagai client untuk memesan dan aplikasi web-admin sebagai server untuk menampung pesanan dari client. Keempat Penelitian Aditya Saputra, Pada Tahun 2014, Penelitian ini berjudul "Aplikasi pemesanan restoran bebek kaleyo pada platfom android''. Hasil dari penelitian ini adalah menerapkan bisnis secara e-commerce, pihak perancang aplikasi mobile untuk delivery order telah membuat rancangan untuk diaplikasikan ke dalam sistem yang akan dibuat. Beberapa perancanaan yang perlu diterapkan sebelum menjalankan perencanaan bisnis e-commercetnya aplikasi mobile e-commerce penjualan barang. Kelima Penelitian Ramdhani Nugroho, Pada Tahun 2017, penelitian ini berjudul "Membangun aplikasi pemesanan menu makanan restoran berbasis androdi *platform* di Cafe La Ponyo'' Dari perancangan hasil pengujian tersebut dapat

diambil kesimpulan sebagai berikut. Mempercepat proses pemesanan menu pelanggan, dari awal pesan sampai tersajinya pesanan, membantu proses pengelolaan pesanan menu di dapur, mempermudah pelayanan dalam mengetahui ketersediaan menu.

Maka dari kesimpulan diatas penulis membuat judul Skripsi "Implementasi pemesanan rental playstation di Hanna *kidz* berbabasi android"

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun Implementasi pemesanan rental playstation di Hanna kidz berbasis android.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan rental playstation
2. Untuk dapat mengimplementasikan pemesanan rental playstation di Hanna Kidz berbasis mobile android.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan customer pada saat akan melakukan pemesanan rental playstation tanpa harus datang langsung ke Hanna *Kidz* untuk mengetahui persediaan stock playstation.
2. pengguna dapat memesan persediaan stock playstation dimanapun dan kapanpun.
3. pengguna dapat lebih mudah melihat persediaan stock playstation.

1.4 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah pada Implementasi pemesanan rental playstation di Hanna *Kidz* berbasis android, agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan penulis membatasi malasah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman Java *(Eclipse IDE Develoment*) dengan menggunakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai pengembangannya.
2. Aplikasi ini memuat informasi mengenai berbagai jenis playstation yang ada di rental Hanna *kidz.*
3. Pemesanan rental *playstation* disini customer yang pertama memesan barang tersebut yang akan mendapatkan playstation.
4. *customer* melakukan pembayaran melakukan dengan cara datang langsung ketempat.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi laporan ini sehingga memberikan kemudahan untuk melihat isi dari laporan ini, dimaksud dalam membangun aplikasi implementasi pemesanan rental playstation di hanna kidz berbasis android dan memberi informasi persediaan playstation barang yang ada di hanna kidz. Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penelitian dilakukan untuk menjawab keingintahuan peneliti guna mengungkapkan suatu konsep desain. Membahas tentang uraian mengenai penjabaran latar belakang, rumusan masalah, tujuan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori serta penelitian terdahulu yang terkait dengan pembuatan aplikasi implementasi pemesanan rental playstation di hanna kidz berbasis android. Teori-teori yang dibahas antara lain

Android, HTML, MySQL, CSS, XAMPP, Mobile, Eclipse, Android SDK, Android Development tools (ADT).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini. Serta siapa saja yang terlibat dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan data hasil penelitian dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditentukan dan dilakukan pembahasan terhadaphasil penelitian tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran penelitian yang telah dilakukan.