

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi ini, kebutuhan informasi semakin kompleks dan beragam dalam mendapatkan informasi. Masyarakat memerlukan akses secara cepat dan mudah untuk memperoleh informasi. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, banyak instan dari masyarakat maju yang telah memanfaatkan teknologi informasi untuk memperoleh informasi. Salah satu teknologi yang telah dikembangkan dengan pesat yaitu dengan teknologi internet termasuk didalamnya adalah perkembangan *android*. Dengan menggunakan internet, kendala ruang dan waktu dapat diminimalisasi. Perusahaan HAPPY DRINK merupakan produk minuman yang ada di wilayah Pangkalpinang yaitu salah satu kota di Indonesia yang merupakan bagian dari Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan sekaligus merupakan Ibu Kota Provinsi. Yang saat ini sedang mengembangkan produk minumannya di Pangkalpinang dan sekitarnya.

Dalam hal ini yang kita ketahui bahwa produk HAPPY DRINK yang dikenal sebagai minuman Happy Milk Tea dan Happy Yogurt ingin memperkenalkan produk kepada masyarakat yang berada di wilayah Pangkalpinang dan sekitarnya, agar masyarakat yang berada di Bangka Belitung khususnya wilayah Pangkalpinang agar lebih tau tentang produk minuman HAPPY DRINK.

Melihat permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sangatlah diperlukan sebuah layanan aplikasi pemesanan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah konsumen untuk menggunakan sarana yang praktis, aman, cepat, efisien untuk bertransaksi. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi seluler saat ini semakin pesat hanya dengan telepon seluler, kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang sering digunakan adalah untuk menjelaskan aplikasi-aplikasi mobile sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapat dan mengelolah data informasi. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan system operasi Android dengan mengangkat topik atau judul pada laporan ini yaitu. "Perancangan Aplikasi

Pemesanan Minuman Happy Drink berbasis *Android*". Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan pendapatan di Happy Drink khususnya pada area Pangkalpinang

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah dan perkembangan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan "Bagaimana merancang Aplikasi *Android* yang dapat menjadi wadah transaksi pemesanan yang memiliki akses yang tinggi di Happy Drink?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan membuat aplikasi pemesanan berbasis android ini hanya dibatasi dari segi perancangan aplikasinya saja. Selain itu, aplikasi ini hanya digunakan untuk pemesanan di Happy Drink. Untuk semakin menghindari meluasnya yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk pemesanan
2. Transaksi penjualan khusus untuk pemesanan dalam jumlah banyak
3. Metode pembayaran dari aplikasi ini yaitu COD (*Cash On Delivery*) atau transfer BANK sesuai dengan jumlah transaksi saat *checkout*.
4. Proses pengiriman barang di lakukan setelah pembeli melakukan pembayaran atas barang yang dipesan dan barang akan dikirim hanya melalui kurir yang di sediakan perusahaan Happy Drink.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini antara lain adalah

1. Bagi Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah :

Dengan dibuatnya laporan praktik kerja, penulis dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama menjadi mahasiswa Atma Luhur Pangkalpinang

serta dapat menambah wawasan mengenai penerapan langsung Aplikasi sistem komputerisasi di dunia nyata.

2. Bagi Happy Drink

Manfaat penelitian ini bagi Happy Drink adalah :

- a. Memberikan informasi yang tepat mengenai produk yang ditawarkan oleh Happy Drink kepada konsumen.
- b. Memudahkan konsumen untuk mengakses dan bertransaksi dimana saja dan kapan saja.
- c. Meningkatkan pertumbuhan transaksi jual beli di Happy Drink.
- d. Meningkatkan efisiensi dari proses jual beli karena kemudahan akses.
- e. Terjadinya interaksi yang intens antara penjual dan pembeli sehingga peluang terjadinya transaksi lebih tinggi.
- f. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat memperluas wilayah pemasaran. Sehingga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Membuat aplikasi pemesanan berbasis *Android* di Happy Drink Pangkalpinang.
2. Meningkatkan pelayanan dalam penggunaan sarana media informasi untuk transaksi konsumen secara *mobile* agar loyalitas pelanggan semakin baik.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Prosedur pengembangan yang digunakan pada Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Happy Drink Berbasis *Android* ini akan menggunakan prosedur pengembangan model *waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan system lalu menuju ke tahap *analisis, desain, coding, testing/verifivation, dan maintenance*.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system Perancangan Aplikasi Pemesanan Minuman Happy Drink Bebasis *Android* ini nantinya akan menggunakan Metode Berorientasi objek yang divisualisasikan dengan UML. Metode Beorientasi objek menggunakan bahasa Java yang terdapat dalam program eclipse akan dilakukan dengan pedekatan :

1. OOA (Object Oriented Analysis)
2. OOD (Object Oriented Design)

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini akan digunakan 4 macam jenis UML, yaitu :

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Class Diagram
4. Sequence Diagram

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan laporan kerja praktik yang baik sekaligus memperjelas tentang aplikasi ini maka sistematika penulisan laporan kerja praktik ini terbagi menjadi 5 (lima) Bab, dimana uraian singkat mengenai isi tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang perancangan laporan kerja praktik, gambaran umum permasalahan yang dihadapi, tujuan yang ingin dicapai lingkup permasalahan, serta metode perancangan dan sistematik.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar dengan yang berkaitan pembuatan aplikasi ini, mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi pengelolaan pemesanan, yang berbasis android.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan tentang sejarah struktur organisasi tugas, alamat perusahaan dan serta wewenang setiap bagian organisasi didalam perusahaan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisi terhadap seluruh spesifikasi system yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai apa yang telah dihasilkan dan saran-saran altenatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengembangan apikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi buku-buku serta sumber referensi yang digunakan dalam oenyusunan laporan kuliah praktik ini.

LAMPIRAN

Berisi lampiran-lampiran yang digunakan dan berhubungan dengan penyusunan laporan kuliah praktik ini.