

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Air minum merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan Manusia. Toko ABEL WATER merupakan toko usaha pengisian air isi ulang yang berada di Belinyu, usaha ini berdiri di tahun 2007 yang beralamatkan di Jl.Yossudarso No.200 Belinyu, usaha ABEL WATER ini memiliki kualitas air minum yang sudah mendapatkan sertifikat atas kejaminan air minumnya yang aman, sehat dan layak untuk dikonsumsi masyarakat. Pembeli sulit memesan air minum isi ulang dikarenakan ada pekerjaan, sibuk ataupun hal yang harus dikerjakan sehingga tidak dapat memesan secara langsung untuk datang ke lokasi tempat ABELWATER berada. Sehingga perlu atau mungkin harus melakukan sesuatu untuk mempermudah pemesanan sehingga pembeli dapat memesan air minum isi ulang dengan mudah dan aman. Sehingga perlu peninjakan untuk mempermudah pembeli penelitian ini berjudul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN AIR ISI ULANG ABEL WATER BERBASIS MOBILE)”

Pembeli yang ingin memesan air minum sedikit kesulitan dikarenakan ada sesuatu hal yang menyebabkan tidak bisa datang ke lokasi ABEL WATER sehingga sulit untuk memesan air minum isi ulangnya. Kebutuhan pembeli untuk membeli air minum sedikit susah dan ingin dipermudah dalam pemesanan air minum isi ulang.

Keterbatasan pembeli terhadap pemesanan air ulang akan diatasi dengan mengembangkan system berbasis web untuk pemesanan bisa dilakukan secara online untuk ABEL WATER. Pengembangan system pemesanan air isi ulang ini akan dilakukan dengan berbasis mobile. Setiap usaha pasti ingin mencapai tujuannya dan juga pasti ingin membuat pembelinya mudah dalam memesan dari suatu usahanya, sehingga dalam pemesanan air minum isi ulang untuk ABEL WATER bisa dilakukan secara online sehingga pembeli/costumer tidak susah atau menjadi lebih mudah dalam melakukan pemesanan air isi ulang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menyediakan aplikasi berbasis web yang mampu memesan air isi ulang sehingga pemesanan bisa dilakukan secara online untuk ABEL WATER dengan berbasis Mobile

1.3 Batasan Masalah

Pengembangan system untuk meningkatkan lalitas pemesanan air minum isi ulang ABEL WATER, membahas beberapa hal beriku ini :

- a. Penelitian ini melakukan analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online pada ABEL WATER;
- b. Penelitian ini hanya fokus penjualan pada ABEL WATER;
- c. Metode yang digunakan yaitu metode Prototype;
- d. Sistem hanya membantu kelancaran dalam promosi, transaksi penjualan maupun pemesanan berbasis mobile;
- e. Aplikasi ini dikhususkan untuk pelanggan atau konsumen ABEL WATER.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini digunakan unruk mempermudah pembeli untuk memesan air minum isi ulang, sehingga pembeli tidak perlu datang ke lokasi ABEL WATER namun bisa memesan secara online untuk air minum isi ulangnya.

1.4.2 Manfaat

Pengembangan sistem ABEL WATER ini untuk meningkatkan penjualan air minum isi ulang, yang dilakukan pemesanan secara online, sehingga pembeli yang tidak dapat datang kelokasi bisa memesan secara online dan dari pemesanan secara online bisa meningkatkan penjualan air minum isi ulang ini menjadi lebih banyak.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang dilakukan pada penelitian Sistem Informasi Peemesanan Air Isi Ulang ABEL WATER Berbasis Mobile ini ialah dengan menggunakan pengembangan model prototype. Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Prototype sendiri bukanlah produk final yang nantinya akan diedarkan. Prototype dibuat untuk kebutuhan awal development software dan untuk mengetahui apakah fitur dan fungsi dalam program berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Sehingga pengembang produk dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan fitur lain ke dalam produk dan merilis produk.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan system untuk pemesanan Air Isi Ulang ABEL WATER berbasis mobile ini menggunakan metode berorientasi objek dengan UML bahasa java yang sesuai untuk pembuatan aplikasi untuk Android sebagai untuk pemesanan air isi ulang dalam penelitian ini. Dalam analisis, diidentifikasi dan dijelaskan objek-objek yang terlibat dalam domain masalah dan bagaimana interaksi terjadi antara objek tersebut. Objek dalam analisis adalah objek dari perspektif dunia nyata. Dalam desain, didefinisikan objek-objek yang akan diimplementasikan oleh bahasa pemrograman berorientasi objek. Objek dalam desain adalah objek yang dilihat dari perspektif perangkat lunak komputer.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sistem untuk laporan ini menggunakan beberapa tools dibawah ini yaitu :

1. *Use case Diagram*
2. *Class Diagram*
3. *Activity Diagram*
4. *Sequence Diagram*
5. *Package Diagram*
6. *Entity Relationship Diagram*

