

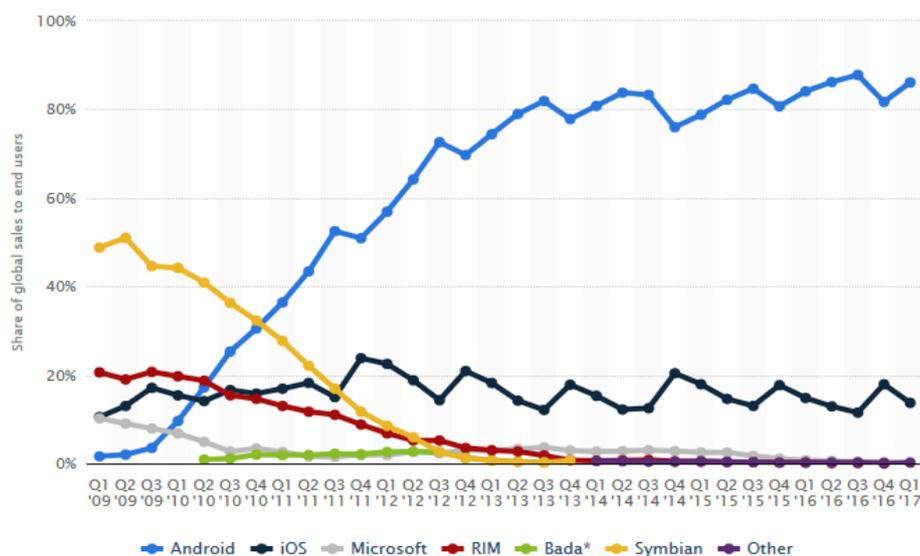
BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini dan ditambah juga dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak cara yang dilakukan oleh setiap penjual barang untuk memasarkan barang dagangannya. Salah satunya melalui media elektronik yaitu *handphone*. Seiring perkembangannya, *handphone* sudah banyak mengalami kemajuan yang semakin pesat ditambah dengan adanya internet. Pemasaran melalui media internet sangat menguntungkan bagi produsen, karena sistem pelayanan melalui internet sangat efisien dan praktis disamping hemat waktu dalam proses pemasarannya.

Hanya dengan sebuah *handphone* kini kita dapat melakukan banyak hal dan juga yang sekarang sering digunakan adalah untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile* sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi. Salah satu sistem operasi *mobile* yang saat ini semakin berkembang adalah *Android*.



<https://www.statista.com/statistics/266136/global-market-share-held-by-smartphone-operating-systems/>

Gambar 1.1 Android

Android adalah suatu sistem operasi yang berjalan pada *smartphone* saat ini dan menyesuaikan spesifikasi dikelas *low-end* hingga *high-end*. Android juga merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Bisa dipastikan, jumlah perangkat berbasis Android yang berada di tangan pengguna di Indonesia semakin bertambah setiap tahunnya. Pelayanan konsumen tidak saja melalui jejaring sosial tetapi juga website dan telpon. Namun dikarenakan banyaknya pembelian dari seluruh daerah dan tenaga kerja yang kurang memadai untuk melayani pelanggan serta keterbatasan penggunaan jaringan internet dan *smartphone*, maka perlu di buat sebuah sistem online yang lebih memudahkan pelanggan dalam proses transaksi jual beli yaitu melalui *mobile*.

Begitu pula dengan pemesanan produk Air Minum Dalam Kemasan (VIZ) kini dapat juga dipesan melalui aplikasi *smartphone* Android. VIZ sebagai merk dagang air minum dalam kemasan dari PT. CITRA GOLDEN TUNGGAL yang terletak di Pangkalpinang, menyediakan sebuah aplikasi pemesanan produk air minum khusus grosir melalui *smartphone* Android.

Aplikasi tersebut dinamakan VIS Delivery dan menjadi aplikasi pertama di Pangkalpinang yang dapat melakukan pemesanan langsung produk air minum dalam kemasan.

Berdasarkan dari permasalahan diatas penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai aplikasi pemesanan air minum(VIZ) di PT.CITRA GOLDEN TUNGGAL berbasis android yang dituangkan dalam bentuk proposal skripsi yaitu dengan judul ” **APLIKASI PEMESANAN AIR MINERAL PADA PT.CITRA GOLDEN TUNGGAL PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**”

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi berbasis android dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan air minum pada PT. CITRA GOLDEN TUNGGAL?
2. Bagaimana aplikasi dapat membantu mengetahui stok air minum VIZ pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis Android yang dibuat adalah aplikasi untuk pemesanan air minum VIZ di PT CITRA GOLDEN TUNGGAL Pangkalpinang khusus grosir saja.
2. Sistem ini membahas tentang registrasi pelanggan, pemesanan, info stok air minum dan layanan pemesanan.
3. Proses bisnis yang diterapkan pada aplikasi ini berdasarkan pada perusahaan distributor air minum VIZ di PT CITRA GOLDEN TUNGGAL Pangkalpinang.
4. Aplikasi ini dibuat untuk para pelanggan pangkalpinang dan sekitarnya.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu. Dalam penulisan proposal skripsi ini, menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut ini:

1. Model pengembangan perangkat lunak menggunakan model waterfall
Metode waterfall adalah suatu proses pembuatan situs web secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji coba sistem, penempatan situs web dan pemeliharaan. Pembuatan situs web dengan metode ini sangat cocok dilakukan pada situs web berskala besar karena menyangkut manajemen dan sistem yang rumit.

- a. Analisis dan definisi persyaratan
Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user.
 - b. Perancangan sistem dan perangkat lunak
Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan
 - c. Implementasi dan pengujian unit
Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program
 - d. Integrasi dan pengujian sistem
Unit program diintegrasikan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi
 - e. Operasi dan pemeliharaan
Merupakan fase siklus yang paling lama. Sistem diinstall dan dipakai. Perbaikan mencakup koreksi dari berbagai error, perbaikan dan implementasi unit sistem dan pelayanan sistem.
2. Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode berorientasi objek.

Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming/OOP) merupakan pemrograman yang berorientasikan kepada objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam class-class atau object-object. Setiap object dapat menerima pesan, memproses data, mengirim, menyimpan dan memanipulasi data. Beberapa object berinteraksi dengan saling memberikan informasi satu terhadap lainnya.

a. Class

Class didefinisikan sebagai sebuah blueprint(denah), atau prototipe, yang mendefinisikan variabel-variabel dan metode-metode yang umum untuk semua objek dari n jenis tertentu (n maksudnya jumlah tertentu). Sebuah kelas menyerupai sebuah struktur yang merupakan tipe data sendiri, misalkan tipe data titik yang terdiri dari koordinat x dan y. Bahasa Java telah menggunakan sebuah kelas untuk menyatakan tipe data titik karena bahasa pemrograman Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi

objek murni sehingga tidak mengenal struktur, melainkan mengenal apa yang disebut dengan kelas.

b. Object

Object merupakan sesuatu yang memiliki identitas (nama), pada umumnya juga memiliki data tentang dirinya maupun object lain dan mempunyai kemampuan untuk melakukan sesuatu dan bisa bekerja sama dengan objek lainnya. Pada dasarnya semua benda yang ada di dunia dapat dianggap sebagai sebuah object. Rumah, mobil, sepeda motor, meja, dan komputer merupakan contoh-contoh object yang ada di dunia nyata. Object adalah implementasi dari class. Secara sederhananya, dapat dikatakan terdiri dari properti (atribut) dan method.

c. Method

Method adalah fungsi atau prosedur yang dibuat oleh seorang programmer didalam suatu Class. Dengan kata lain, method pada sebuah kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada pemrograman prosedural.

Alat bantu pengembangan system :

- 1) Unified Modelling Language (UML)
- 2) View
- 3) Use case vew
- 4) Logical view

1.5 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari Aplikasi pemesanan air minum VIZ di PT.CITRA GOLDEN TUNGGAL Pangkalpinang berbasis android adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan para pelanggan untuk dapat langsung melakukan pemesanan air minum dengan menggunakan *smartphone* android agar lebih cepat dan efisien
- b. Memperluas penjualan air minum VIZ di PT CITRA GOLDEN TUNGGAL diwilayah pangkalpinang dan sekitarnya

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diambil dari Aplikasi pemesanan air minum di PT. CITRA GOLDEN TUNGGAL Pangkalpinang berbasis android adalah Merancang Sistem aplikasi pemesanan air minum di PT. CITRA GOLDEN TUNGGAL Pangkalpinang.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang menjadi dasar dalam pembuatan sistem VIZ Delivery, dan bab ini juga membahas tentang rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang sistem yang dibuat. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian ini menjelaskan tentang pengembangan perangkat lunak, metodologi penelitian dan tools pengembangan sistem(alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan ini menjelaskan tentang analisis masalah dan analisis sistem usulan. analisis sistem rancangan sistem(menguraikan model metode dan tools dalam pengembangan perangkat lunak). Pada bab ini juga mendeskripsikan menggunakan diagram activity, usecase, class diagram, pack diagram, sequence

diagram dan disertakan juga dengan ERD. Dan pada bab ini juga membahas tentang perancangan, implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini merupakan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah pada sebuah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan..Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah yang ada.