PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa sekarang ini, media mobile telah meluas ke berbagai aspek. Mulai dari dunia hiburan, pendidikan, hingga meluas ke dunia bisnis. Media mobile memiliki banyak tipe dalam sistem operasinya. Salah satu media mobile yang sedang banyak digunakan saat ini adalah Android.

Android merupakan sistem operasi terbaru yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan **Latar Belakang** perangkat mobile lainnya. Android juga menggunakan system layar sentuh (touch screen) yang memudahkan pelanggan dalam penanganan navigasinya. Para pelaku bisnis telah memanfaatkan kemajuan dari teknologi tersebut untuk mendukung jalannya system yang mereka punya. Kemajuan teknologi khususnya pada bidang mobile banyak sekali memberikan keuntungan-keuntungan dan juga dapat memberikan kemudahan dalam penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

Proses yang di lakukan di restoran Gazebo saat ini masih manual yaitu pelayan mendatangi setiap meja kemudian mencatat pesanan menggunakan kertas setelah itu pergi ke dapur untuk menyerahkan kertas tersebut. Proses tersebut akan efisien untuk restoran yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu restoran memiliki ruang yang besar atau pengunjung yang banyak salah satu contoh adalah pelayan tidak sempat ke dapur untuk menyerahkan pesanan meja pertama dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga , biasanya terjadi di jam sibuk atau pada saat buka puasa di bulan ramadhan yang akibatnya pelanggan harus rela menunggu lama untuk makan di karenakan pesanan nya belum di proses. Atau contoh lain adalaah terjadinya pesanan rangkap , juga tidak urutnya pembuatan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung.

Berdasarkan permasalahan di atas maka di butuhkan suatu aplikasi untuk membantu mengurangi permasalahan-permasalahan di atas dan disini penulis akan mencoba membuat model perancangan dari aplikasi yang nantinya akan dipakai untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di restoran UNIKOM_Mochammad Izzy K - Jusuf Puri R - Faizal Anwar S_BAB 2 Gazebo Bandung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan platform android berbasis client server?
2. Bagaimana proses aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan mobile android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa maksud dari proyek ini adalah:
Memberikan kenyamanan baik itu bagi pihak pemilik rumah makan ataupun kenyamanan bagi pelanggan yang datang ke rumah makan.

1.3.2. Tujuan

1. merancang aplikasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan platform android berbasis client server.
2. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan mobile android ini dapat memberitahu pesanan pelanggan ke bagian dapur dan kasir.

1.4. Batasan Masalah

Pada penyelesaian proyek akhir ini terdapat beberapa batasan masalah yang dikaitkan dengan perancangan dan implementasi aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis client server dengan platform android, antara lain:

1. Hanya membahas pembuatan aplikasi android dan client-server.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada mobile yang memiliki profil dan konfigurasi platformc android dan didukung jaringan wireless.
3. Tidak membahas tentang keamanan (security) didalam aplikasi yang dibuat.
4. Dapur dan kasir mengunakan komputer dengan antarmuka berbasis web dengan script PHP dan sisi pelayan menggunakan

1.5. Metode penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah :

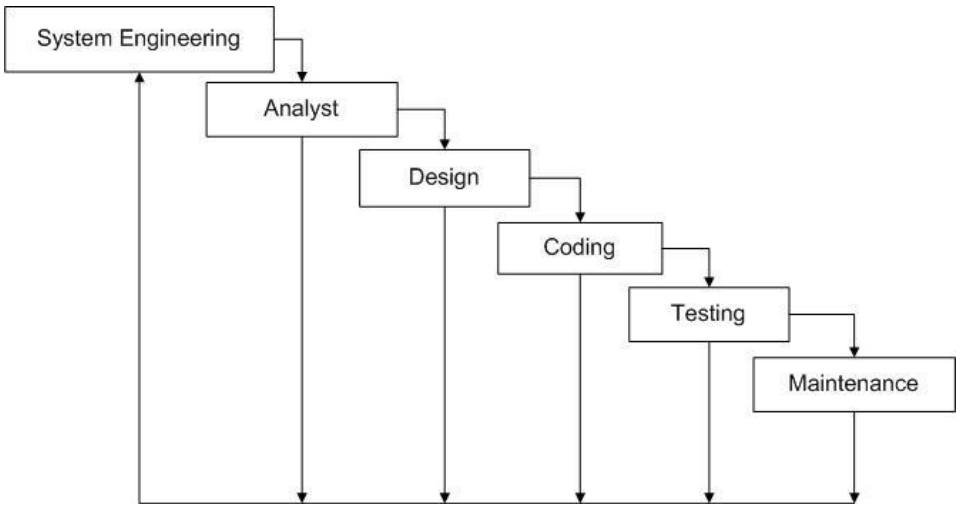
1. Metode Pengumpulan Data
   a. Observasi,, yaitu suatu metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti.

b. Wawancara, Penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan staf yang dianggap berwenang memberikan data atau keterangan.

c. Penelitian Kepustakaan (Library Research) , yaitu dengan cara mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai sumber dan membaca serta mempelajari literature-literatur, catatan-catatan kuliah dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan topik pembahasan untuk memperoleh data teoritis yang akan digunakan dalam pembahasan.

2. Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Waterfall model*. Model ini memberikan pendekatan – pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembang perangkat lunak. Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses SDLC (*System Development Life Cycle*).



Gambar 1.1 Metode Waterfall (Roger S. Pressman)

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan kerja praktek ini, maka berikut ini akan dijelaskan sedikit mengenai sistematika penulisan laporan ini :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab yang membahas latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan. Dimaksudkan dapat memberikan gambaran dan arahan bagi pembaca tentang urutan pemahaman dalam penyajian laporan kerja praktek.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

   Bab ini membahas tentang tinjauan dari konsep-konsep yang terkait dengan aplikasi yang akan di buat seperti : Konsep pemesanan, konsep dasar program , konsep perancangan system dan konsep basis data.

3. BAB 3 PEMBAHASAN

   Bab ini berisi tentang analisis yang merupakan tahapan awal dari pembangunan aplikasi. Dilanjutkan pada perancangan aplikasi, sistem yang berisi *source code* dan *print screen* tampilan dari program aplikasi yang dibangun. Selain itu, menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian sistem yang dibuat oleh penulis.

4. BAB 4 PENUTUP

Bab ini menyimpulkan dari seluruh laporan dan aplikasi yang dibangun, dan saran untuk pengajuan serta evaluasi pengembangan sistem yang diambil selama penyusunan laporan kerja praktek.