

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada zaman yang sudah maju seperti sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat. Khususnya smartphone dengan OS (Operating System) Android yang banyak digunakan di masyarakat. Smartphone menjadi pilihan yang tepat untuk menunjang pemesanan makanan dan minuman, namun beberapa toko sangat minim dalam pelayanannya.

Salah satunya kedai tower yang berada di area Cikarang menawarkan berbagai makanan dan minuman yang unik, namun pelayanannya sangat minim sehingga membuat pelanggan mengantri. Kedai Online hadir di tengah - tengah masalah tersebut untuk menghemat waktu pelanggan serta memudahkan manajemen kedai dalam pemesanan yang lebih baik khususnya pemesanan untuk yang ingin makan di tempat maupun pesan antar sehingga membuat pelanggan lebih nyaman.

Pada proyek akhir ini, penulis menentukan judul **“RANCANG BANGUN KEDAI ONLINE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO PADA AREA CIKARANG”**, dimana judul proyek akhir ini mewakili aplikasi yang akan ditujukan untuk pelanggan dan pemilik kedai dalam manajemen pemesanan agar mempermudah pihak pelanggan dan pemilik kedai.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Maksud dan tujuan dalam penulisan proyek akhir ini, antara lain:

1. Bagaimana implementasi kedai online di area cikarang?
2. Apakah aplikasi kedai online memudahkan dalam pengaturan pemesanan?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini terdapat batasan – batasan masalah, antara lain:

1. Implementasi dilakukan hanya pada area cikarang saja.
2. Implementasi dilakukan hanya pada satu kedai saja di area cikarang.
3. Implementasi digunakan hanya pada OS (Operating System) Android saja.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam proyek akhir ini terdapat beberapa tujuan, antara lain:

1. Mengaplikasikan kedai online pada kedai tower Cikarang.
2. Memudahkan kedai tower untuk mengatur penerimaan pesanan dari pelanggan.
3. Mengurangi resiko pelanggan antri pada kedai tower.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam proyek akhir ini terdapat beberapa manfaat penelitian, antara lain:

1. Memberi kemudahan dalam pemesanan makanan baik dari segi pelanggan maupun pihak kedai.
2. Memberi kenyamanan dalam memesan makanan dan lebih praktis bagi yang ingin pesan antar.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini, penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk merealisasikan proyek akhir ini, antara lain:

#### 1. Studi Literature

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi di perpustakaan kampus maupun di perpustakaan lain, serta mencari data untuk mendukung penulisan proyek akhir.

#### 2. Observasi Langsung

Metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi penelitian yang dilakukan, yaitu di laboratorium Instalasi Kabel Rumah (IKR) dan rumah pintar.

#### 3. Data Survey

Metode ini dilakukan dengan meninjau lokasi penelitian sekaligus memperoleh data – data *real* di lapangan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab – bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu, dikemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab dua, dibahas teori-teori mengenai android dan konsep kedai online.

### BAB III PERANCANGAN

Pada bab tiga, dibahas tentang perancangan aplikasi kedai online berbasis android untuk mobile phone serta menjelaskan tahapan perancangan aplikasi.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat, membahas mengenai metode yang digunakan dan pengimplementasian rancangan aplikasi, serta menganalisa hasil rancangan aplikasi.

### BAB V PENUTUP

Pada bab lima, membahas kesimpulan dan saran dari hasil akhir perancangan aplikasi kedai online berbasis android.