

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin banyaknya kesibukan setiap manusia, produsen air mineral dituntut untuk menciptakan aplikasi yang modern dan juga memudahkan untuk memesan air minum kemasan secara *Online*. Aplikasi yang mudah dipakai akan banyak diminati oleh konsumen.

Dari hal di atas maka produsen air mineral dituntut agar bisa memahami kesibukan manusia yang bermacam-macam. Agar produsen air mineral bisa membuat dan menyesuaikan aplikasi pemesanan yang dikeluarkan agar tepat sasaran maka wajib untuk memperhatikan hal tersebut. Tidak dapat dipungkiri dengan teknologi sekarang yang serba canggih aplikasi dibuat untuk memudahkan setiap manusia.

Android telah menjelma menjadi sistem operasi mobile terpopuler di dunia, terbukti pada penjualan *Smartphone* dan *Tablet PC* yang sangat menakjubkan di dunia termasuk di Indonesia. Saat ini hampir semua vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* mereka yang mengosong sistem operasi Android.

Dengan memadukan fungsi dari bahasa pemrograman dari Android dan kebutuhan manusia akan air minum maka akan tercipta aplikasi yang canggih, suatu aplikasi yang akan membantu konsumen dalam pemesanan air minum dalam bentuk kemasan. Aplikasi tersebut penulis beri judul "**Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Air Minum Kemasan Online (*Water Pack*) Berbasis Android**"

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dari penulisan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem pemesanan air mineral berbasis android serta pengelolannya dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
2. Bagaimana membangun aplikasi agar dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan dan transaksi jual beli air minum dalam kemasan.
3. Apakah aplikasi Pemesanan Air Minum Kemasan Online (*WATER PACK*) menjadi solusi dalam efisiensi penyediaan kebutuhan air bagi tubuh manusia

1.3 Tujuan dan Maksud

Tujuan penulisan Proyek Akhir ini yaitu :

1. Merancang Aplikasi yang sederhana dan ringan namun dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam pemesanan air minum kemasan online.
2. Membangun Aplikasi agar dapat di gunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan dan transaksi jual beli air minuman dalam kemasan online.
3. Memudahkan pelanggan dalam efisiensi waktu pemesanan air minum kemasan.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas maka pada penelitian Proyek Akhir ini penulis akan membuat batasan masalah dengan hal- hal sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya di rancang menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
2. Aplikasi di rancangmulai dari(OS) *Operating Sytem Android* API versi 4.
3. Dalam aplikasi ini hanya air minum dalam kemasan Galon, Botol, dan Gelas.
4. Aplikasi ini di rancang hanya dari sisi pelanggan dan belum mengcover dari sisi penjual.
5. Belum adanya interaksi antara penjual dan pembeli secara langsung.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan metode penelitian pada pembuatan proyek akhir ini, penulisan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dan berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus atau perpustakaan lain yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

2. Perencanaan dan Implementasi

Tahap ini merupakan tahap proses perancangan terhadap aplikasi berdasarkan pada hasil studi literature dan mengimplementasikan hasil rancangan tersebut kedalam aplikasi sesuai dengan data-data yang telah ditentukan.

3. Uji coba dan cara kerja

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan uji coba dan cara kerja aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan pengertian mengenali dasar pemikiran yang berisi teori-teori yang mengenai masalah maupun sistem yang berkaitan dengan judul pada tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini penulis menyajikan proses perancangan dan proses program android yang menggunakan bahasa pemrograman *java*, *flowchart*.

BAB IV PENGUJIANDAN ANALISA HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini membahas uji coba rancang bangun aplikasi Pemesanan Air Minum Kemasan Online (*WATER PACK*) berbasis Android.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisitentang kesimpulan dan seluruh pembahasan dan penulisan proyek akhir ini beserta saran untuk kesempurnaan proyek akhir.

1.7 Rencana Kerja

Adapun jadwal dari rencana kerja adalah sebagai berikut

Tabel 1.1. Alokasi Waktu Pengajuan Proyek Akhir

Pembahasan	Bulan												
	Mei			Juni			Juli			Agustus			
Perencanaan Judul Proyek Akhir													

