

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Sistem informasi menurut Budihar adalah suatu sistem (gabungan) manusia-mesin yang terpadu untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam organisasi (Eddy Prahasta, 2014). Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara proses algoritmik, data, dan teknologi. Definisi lain menyatakan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian (Eddy Prahasta, 2014).

Software merupakan suatu produk yang dihasilkan atas kreatifitas orang-orang komunitas sistem informasi. Dimana *software* ini dapat berupa sebuah program atau aplikasi yang dapat membantu meringankan kinerja penggunanya. Dalam hal ini peneliti akan membuat tugas akhir dengan topik yaitu membangun *web* untuk aplikasi manajemen order dan *delivery* makanan berbasis Android di lingkungan organisasi dengan menggunakan metode *iterative incremental*.

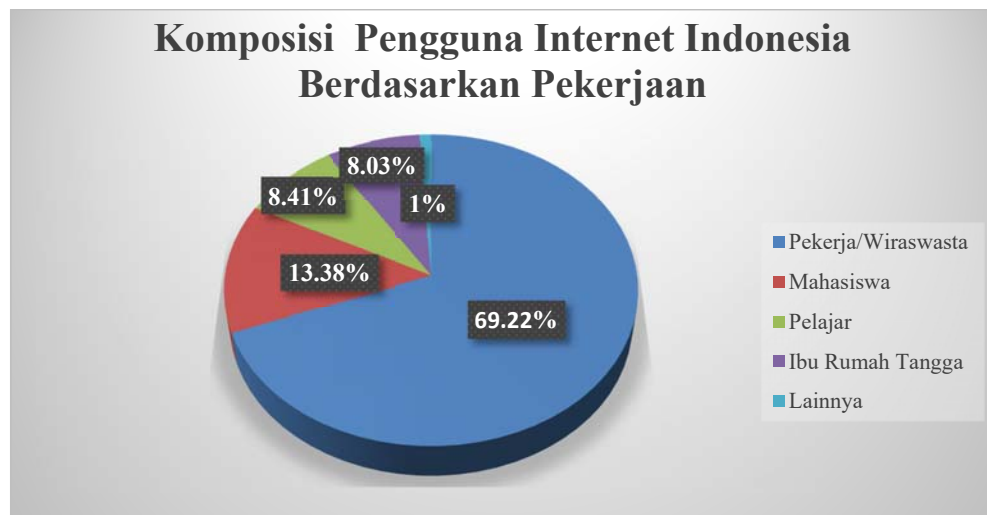
Layanan pesan antar makanan sebenarnya sudah tidak asing didengar. Layanan ini kini sudah menjadi salah satu layanan dari beberapa tempat rumah makan seperti *KFC*, *Pizza Hut*, dan lain sebagainya. Layanan seperti ini sangat cocok untuk orang yang sedang malas keluar ataupun sibuk dengan aktivitasnya sehingga tidak perlu membuang waktu untuk pergi meninggalkan aktivitas yang sedang dilakukannya.

Pada umumnya suatu organisasi yang berada di daerah kota besar memiliki kantin dan gedung kantor yang bertingkat tinggi. Dimana kantin yang memiliki banyak penjual tersebut biasanya terpisah dari bangunan utama tempat para *civitas* organisasi bekerja. Posisi letak kantin yang jauh dari tempat bekerja inilah yang terkadang membuat para *civitas* organisasi mengurungkan niatnya untuk pergi ke kantin. Terlebih lagi apabila kantin tersebut tidak memiliki ruang yang cukup luas untuk menampung *civitas* organisasi pada saat jam istirahat tiba. Sistem

pembayarannya pun masih menggunakan uang *cash* yang dapat menimbulkan hutang-menghutang yang merugikan penjual karena mempengaruhi profit penjual. Selain itu, pekerjaan yang cukup menyita waktu juga menjadi salah satu alasan *civitas* organisasi tidak dapat pergi ke kantin untuk sekedar membeli makanan atau minuman.

Proses pemesanan makan pada suatu organisasi umumnya masih menggunakan sistem yang konvensional atau dengan kata lain *civitas* organisasi harus datang ke kantin untuk memesan menu yang diinginkan. Sistem konvensional tersebut menggunakan kertas untuk proses pencatatan pesanan sehingga sering kali terjadi permasalahan dalam pencatatan melalui kertas, seperti misalnya terdapat redundansi data pesanan, tidak adanya rekaman data yang baik, dan juga menumpuknya nota pesanan. Layanan pesan antar makanan *online* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2016 dari 132,7 juta pengguna internet, berikut komposisi pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan, yaitu :



Gambar I.1 Diagram Komposisi Pengguna Internet Indonesia

Dari Gambar I.1 di atas dapat dikatakan bahwa para pekerja/wiraswasta sering menggunakan internet dalam kehidupannya mulai dari mengakses internet untuk mencari informasi atau berita, hiburan, media sosial, komersial, dan lain

sebagainya. Oleh karena itu, untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan, serta memberikan kemudahan dalam bidang pesan antar makanan seharusnya organisasi mulai menerapkan teknologi sistem informasi dan internet untuk memudahkan berlangsungnya proses layanan pesan antar *online* untuk *civitas* organisasi.

eatime! adalah sebuah aplikasi solusi pesan antar makanan berbasis Android di lingkungan organisasi. Pembangunan aplikasi ini bertujuan sebagai media pesan antar makanan serta pengolahan histori transaksi order maupun penyimpanan data informasi sehingga dapat memberikan kemudahan untuk *civitas* organisasi dalam melakukan pemesanan makanan dan penjual dalam merekap histori transaksi penjualan. Pemanfaatan aplikasi *eatime!* ini juga memberikan kemudahan untuk bagian keuangan dalam memajemen tunjangan makanan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan organisasi dalam proses layanan pesan antar makanan dengan fitur-fitur yang tersedia, seperti pesan makanan, pencarian menu makanan, lihat sisa saldo, rekap histori transaksi pembelian dan penjualan, serta cetak laporan histori transaksi order.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apakah aplikasi *eatime!* dapat membantu berjalannya proses layanan pesan antar makanan di suatu organisasi?
2. Fitur apa saja yang disediakan dalam aplikasi *web eatime!* admin ini untuk membantu berjalannya proses layanan pesan antar makanan di organisasi?
3. Fitur apa saja yang disediakan dalam aplikasi *web eatime!* bagian keuangan ini untuk membantu berjalannya proses layanan pesan antar makanan di organisasi?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan proses bisnis, rancangan data, rancangan *interface*, dan rancangan infrastruktur aplikasi manajemen layanan pesan antar makanan untuk membantu *civitas* organisasi dan penjual untuk melakukan proses kegiatan pesan antar makanan.
2. Membangun aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk membantu admin dalam mengelola seluruh data dan informasi kebutuhan aplikasi eatime! dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi.
3. Membangun aplikasi *web* yang dapat digunakan untuk mempermudah bagian keuangan dalam memanajemen tunjangan insentif yang dimiliki organisasi.

I.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang meluas maka dalam tugas akhir ini ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi manajemen layanan pesan antar makanan ini hanya dapat digunakan pada suatu organisasi yang memiliki kantin dan banyak penjualnya.
2. Apabila organisasi tidak memiliki tunjangan makanan, maka akan digunakan sistem *top-up* saldo. Dimana untuk mengisi saldo tersebut *civitas* organisasi harus mentransfer uang terlebih dahulu.
3. Aplikasi ini tidak terpaku pada satu sistem organisasi.
4. Pembuatan aplikasi ini fokus pada sisi admin dan bagian keuangan organisasi. Untuk sisi *civitas* organisasi dan penjual dibuat oleh teman satu kelompok peneliti.
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan CodeIgniter PHP *Framework* versi 3.1.2.
6. *Database* yang digunakan adalah MySQL versi 5.1.73.
7. Aplikasi manajemen layanan pesan antar makanan ini tidak membahas sisi server.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi *Startup eatime!*:
 - a. Dapat membantu dalam menganalisis bisnis model, merancang proses bisnis, dan mengimplementasikan bisnis.
 - b. Dapat membantu menganalisis rencana bisnis tiga tahun.
 - c. Dapat membantu menganalisis rencana teknik, merancang data dan *interface* aplikasi, serta mengimplementasikan aplikasi.

2. Bagi Organisasi:
 - a. Dapat membantu bagian keuangan organisasi dalam manajemen tunjangan insentif yang dimiliki.
 - b. Dapat membantu *civitas* organisasi dan penjual dalam melakukan layanan pesan antar makanan di organisasi.
 - c. Dapat membantu penjual yang bergabung di organisasi dalam merekap histori transaksi penjualannya.

I.6 Sistematika Pelaporan

Sistematika dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, dan sistematika pelaporan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang landasan teori yang relevan dengan judul penelitian, perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung penelitian, alasan mengapa menggunakan *framework* Codeigniter PHP dan memilih metode *iterative and incremental* untuk mengimplementasikan aplikasi, dan menguraikan tentang penelitian sebelumnya.

Bab III Metodologi Penelitian

Menguraikan tentang model konseptual, penjelasan sistematika penelitian, dan ketersediaan data.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Bab ini mengemukakan tentang langkah-langkah dasar pemecahan masalah berdasarkan analisis yang terdiri dari analisis bisnis model, analisis kelayakan bisnis, analisis potensi pasar, analisis rencana bisnis, dan analisis rencana teknik. Pada bab ini juga menerangkan perancangan proses bisnis, perancangan data, perancangan antar muka (*interface*), dan perancangan infrastruktur.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Bab ini menguraikan tentang bagaimana cara mewujudkan hasil dari perancangan sistem yang sudah dilakukan sehingga menghasilkan suatu aplikasi yang berjalan pada semestinya serta menguraikan tentang pengujian aplikasi.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari hasil yang didapat dari penelitian dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi yang lebih baik dan bermanfaat.