

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Layanan pesan dan antar makanan (*delivery order service*) sebetulnya bukan proyek baru lagi. Pada beberapa kota besar, layanan pesan antar makanan sudah menjadi salah satu service dari beberapa rumah makan dan restoran hanya saja berbasis *on call* dan ada juga yang sudah bekerja sama dengan layanan pesan antar seperti *Go-Food*, *GrabFood* dan layanan lainnya. Layanan service seperti ini sangat cocok digunakan pada kota – kota besar yang aktivitas manusianya sangat sibuk. Cara pembayarannya pun cukup mudah dengan pilihan *cash* atau *credit*. Jika pelanggan ingin memilih *cash* maka pembayaran dilakukan saat makanan sudah datang, jika *credit* menggunakan saldo yang ada pada aplikasi. Layanan service seperti ini sangat digemari karena tidak perlu membuang waktu untuk pergi ke rumah makan tetapi hanya menunggu di rumah atau dimana saja makanan dapat sampai di depan mata kita.

Layanan pesan antar yang ada di pasaran Indonesia merupakan pesan antar untuk semua kalangan masyarakat tidak ada segmen khusus. Layanan service tersebut belum ada untuk lingkungan organisasi dengan menggunakan jasa kantin yang sudah tersedia di dalam organisasi tersebut.

Umumnya gedung organisasi yang ada di kota besar bertingkat dan untuk kantin selalu ada pada lantai bawah gedung perkantoran dan terpisah dari bangunan utama. Organisasi yang dimaksud terdiri dari perusahaan baik BUMN ataupun BUMS, instansi pemerintahan, ataupun lembaga pendidikan. Sistem pembayarannya pun masih menggunakan uang cash seperti transaksi jual beli biasanya. Untuk memanfaatkan peluang tersebut terbentuklah sebuah ide untuk membuat suatu Sistem Informasi layanan pesan antar makanan untuk lingkungan organisasi yang mana menggunakan fasilitas kantin yang tersedia di organisasi tersebut.

Aplikasi yang dibangun bernama eatime!. Eatime! adalah sebuah SI manajemen order *delivery* makanan berbasis *Mobile Application*. Eatime! menyediakan proses pemesanan menu makanan dan minuman kantin untuk memudahkan dan mengoptimalkan layanan pesan antar pada suatu organisasi. Sistem pembayarannya menggunakan *voucher* “eatime! cash” di dalam aplikasi, saldo konsumen akan bertambah sesuai dengan nominal *voucher* yang dibeli setelah melakukan proses unggah bukti transfer. Kemudian untuk konsumen yang ingin memesan menu makanan dapat mengakses sistem ini menggunakan ponsel berbasis *android*. Menu makanan ditampilkan beserta gambar dan harganya. Untuk menu makanan yang belum tersedia atau sudah habis, akan otomatis *disable*. Proses pengiriman dilakukan secara manual oleh kurir yang disediakan oleh penjual kantin. Dengan demikian konsumen yang menggunakan sistem ini lebih mudah melakukan proses pemesanan serta dapat menghemat waktu dan uang *cash*-nya tetapi secara otomatis saldo “eatime! cash” akan berkurang sesuai dengan total transaksi yang dilakukan.

Eatime! dapat mengintegrasikan antara civitas organisasi sebagai konsumen, penjual kantin, dan bagian keuangan sebagai admin organisasi. Selain civitas organisasi yang merasa diuntungkan, eatime! juga memberikan keuntungan untuk para penjual. Dengan eatime! dagangan penjual dapat diketahui oleh seluruh civitas organisasi yang tergabung di dalam aplikasi eatime!. Dengan begitu, peluang pasar penjual akan lebih besar. Kemudian ketika penjual kantin mempunyai banyak konsumen yang memesan, penjual kesulitan untuk mencatat menu pesanan. Eatime! memudahkan penjual dalam mencatat pesanan karena semua pesanan konsumen akan tercatat dalam sistem ketika konsumen memilih menu pesanan melalui aplikasi eatime!. Setelah konsumen memilih menu pesanan otomatis akan terdapat notifikasi pada halaman penjual. Fitur ini juga dapat membantu mengurangi penggunaan kertas. Sehingga penjual akan mengetahui jenis dan jumlah pesanan konsumen. Pada saat terdapat menu baru penjual dapat menambahkan menu tersebut kedalam aplikasi dengan menggunakan fitur tambah menu. Ketika transaksi tidak tercatat dengan benar dan menyebabkan pendapatan tidak sesuai dengan buku transaksi penjualan, penjual kesulitan dalam menemukan kesalahan. Kemudian penjual akan mengumpulkan nota pesanan dari civitas

organisasi dan menghitung manual untuk menemukan kesalahan tersebut. Dengan menggunakan eatime! penjual dapat mengatasi masalah tersebut, karena eatime! merekap total pendapatan yang dihasilkan pada hari tersebut dengan menggunakan rekap total pendapatan. Saat penjual ingin melihat menu apa saja yang dipesan oleh civitas organisasi, penjual dapat menggunakan detail transaksi penjualan. Dengan demikian aplikasi yang kami bangun menjadi perantara antara civits organisasi sebagai konsumen dengan penjual yang berada pada kantin perusahaan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berjudul “Membangun Aplikasi SI Manajemen *Order Delivery* Makanan Berbasis *Mobile Application* di lingkungan Organisasi pada user penjual dengan menggunakan Model Pengembangan Sistem *Iterative Incremental*”.

I.2 Perumusan Masalah Penelitian

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang seperti apa yang dapat membantu penjual kantin organisasi dalam mengelola data menu yang dimilikinya ?
2. Fitur apa yang disediakan aplikasi agar penjual mengetahui detail transaksi dari seluruh civitas organisasi sebagai konsumen yang melakukan pemesanan makanan dan minuman ?
3. Fitur apa yang disediakan dalam aplikasi ini untuk memudahkan penjual dalam mengelola pendapatannya ?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi *order delivery online* yang dapat mengelola data menu makanan penjual secara komputerisasi dan dapat dilihat oleh semua konsumen yang telah bergabung dengan eatime!.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu penjual dalam mengetahui detail transaksi yang dilakukan oleh civitas organisasi.
3. Membangun aplikasi yang dapat membantu penjual dalam merekap total pendapatan.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa batasan, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian pada laporan ini hanya berfokus pada user penjual kantin.
2. Aplikasi manajemen order *delivery* makanan disediakan untuk organisasi yang mempunyai fasilitas kantin dengan jumlah penjual yang lebih dari satu dan penjual tersebut sudah terintegrasi dengan organisasi tersebut.
3. Aplikasi manajemen order *delivery* tidak mengacu pada satu organisasi saja.
4. Aplikasi manajemen order *delivery* makanan ini hanya dapat diakses pada organisasi yang menjadi *partner eatime!*.
5. Aplikasi manajemen order *delivery* makanan hanya dapat digunakan untuk penjual yang menggunakan *smartphone* dengan jenis OS Android.
6. Pembangunan aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman Android.
7. IDE yang akan digunakan adalah JDK 8.0 dan Android Studio versi 2.2.1.
8. Pengelolaan database menggunakan MySQL versi 5.0.11.
9. Aplikasi yang akan dibangun tidak membahas sisi server.

I.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

Bagi penjual kantin organisasi :

1. Dapat membantu penjual memperluas peluang pasar penjual.
2. Dapat membantu penjual dalam mengelola data menu makanan secara komputerisasi.
3. Membantu penjual dalam melihat detail transaksi yang dilakukan oleh civitas organisasi.
4. Membantu penjual dalam mengelola pendapatannya.
5. Mengurangi hutang piutang yang terjadi antara penjual dan konsumen karena uang yang digunakan elektronik berupa saldo.

Bagi eatime! startup :

1. Sebagai produk awal yang dijadikan sebuah bisnis.

I.6 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang uraian latar belakang penelitian, selanjutnya masalah yang telah diuraikan disusun secara tersruktur dalam rumusan masalah. Selain itu, pada bab ini terjadapat tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sitematika penulisan pada tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori yang relevan dengan judul penelitian. Teori tersebut digunakan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir. Teori yang terdapat pada bab ini adalah *mobile application, Android,MySQL, Transaction Processing System (TPS), Manajemne order delivery, pengujian perangkat lunak, Blackbox Testing* dan metodologi pengembangan system *Iterattive Incremental*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang model konseptual dari penelitian dan sistematika penelitian berdasarkan metodologi pengembangan system yang telah ditentukan yaitu *Iterattive Incremental*.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai model bisnis yang akan dilakukan untuk permasalahan yang telah diambil, mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam sistem ini serta merancang kebutuhan – kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan sistem ini. Perancangan system ini dimulai dari identifikasi keperluan user, *use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, dan design interface*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari rancangan serta desain tampilan dan pengujian untuk memastikan sistem ini layak untuk digunakan, maka dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyimpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian berikutnya.