

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemesanan katering sekarang ini masih banyak didominasi dengan cara manual yakni hanya dengan survei *door to door* ke setiap rumah makan atau hanya dengan melalui *chat* dengan oknum penyedia jasa katering tanpa mengetahui kredibilitas dari oknum tersebut. Akibatnya, sering ditemui kasus penipuan yang sangat merugikan masyarakat, baik yang menimpa pihak konsumen maupun pihak vendor penyedia jasa katering. Seperti kasus penipuan katering yang menimpa anggota Komisi I Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Kota Balikpapan Abdul Yajid. Beliau memesan katering melalui *facebook* yaitu paket nasi sebanyak 500 kotak dengan total harga hingga Rp12.500.000 kepada pelaku yang ternyata menggunakan akun palsu dan setelah tagihan dibayarkan, pesanan tidak diantarkan [1].

Serta masyarakat khususnya mahasiswa, memiliki berbagai masalah khususnya dalam bidang makanan atau konsumsi acara mereka. Sulitnya mencari vendor makanan yang sesuai dengan kebutuhan acara, tidak adanya waktu untuk mencari vendor makanan hingga kasus penipuan di mana vendor makanan membawa lari uang konsumen adalah berbagai masalah yang dialami oleh mahasiswa yang memiliki acara pada kepanitiaan atau organisasi.

Oleh karena itu, munculah startup KETRINGAN yang berperan sebagai media antara vendor katering dan konsumen untuk transaksi yang lebih aman dan nyaman. Selain itu, KETRINGAN juga berperan sebagai verifikator untuk memvalidasi integritas baik konsumen maupun *vendor* penyedia jasa katering, sehingga kasus penipuan pemesanan katering tidak terjadi. Agar hal tersebut dapat dicapai, KETRINGAN bekerja sama dengan vendor – vendor makan yang terpercaya dan memiliki beragam jasa menu makanan yang ditawarkan kepada konsumen. Selain itu, KETRINGAN juga memiliki beragam informasi yang akan membantu konsumen dalam memesan makanan katering.

Berdasarkan hasil survei yang sudah terlampir di lampiran 1, saat mempersiapkan acara atau kegiatan, mahasiswa terutama yang bertugas sebagai divisi konsumsi sering memiliki masalah di bidang konsumsi acara mereka, seperti sulitnya mendapatkan informasi vendor katering yang sesuai dengan anggaran kegiatan mereka, hal ini menyebabkan terjadinya ketidakpastian pengeluaran dana untuk konsumsi suatu kegiatan, dan pada sisi panitia konsumsi atau mahasiswa, mereka pun merasa kesulitan untuk melakukan survei terhadap vendor – vendor katering karena memiliki jadwal dan tugas kuliah yang padat.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dialami oleh mahasiswa sebagai konsumen jasa katering di atas, bisa diketahui bahwa pentingnya adanya sebuah fasilitator antara konsumen jasa katering dengan penyedia jasa katering, agar waktu dan anggaran kegiatan mereka bisa digunakan secara lebih efisien, maka dari itu penulis akan memberikan sebuah solusi dengan menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang dialami oleh konsumen jasa katering.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa masalah dari umum dan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengantisipasi adanya penipuan transaksi katering dan cara membantu konsumen dalam mencari informasi katering yang sesuai kebutuhan?
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen dalam bertransaksi memesan katering?

1.3. Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan beberapa tujuan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah startup yang bertujuan untuk mempertemukan vendor dengan konsumen secara virtual serta dapat membantu proses transaksi yang akan dilakukan konsumen dengan vendor.
2. Memfasilitasi konsumen dengan fitur – fitur pada aplikasi yang akan dirancang, sehingga proses pemesanan katering mulai dari memilih menu hingga pembayaran dapat difasilitasi oleh aplikasi.

1.4. Batasan Masalah

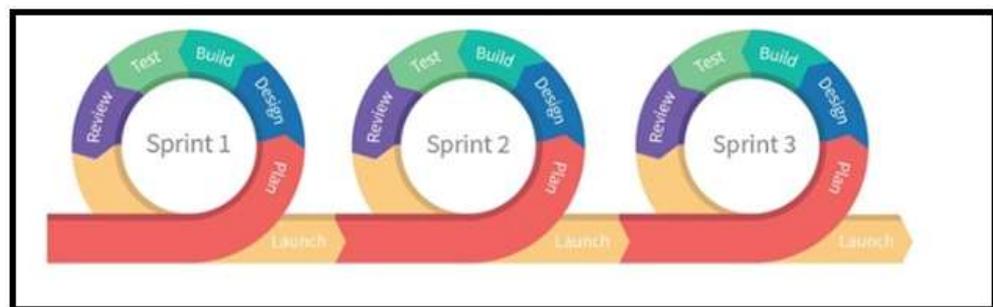
Batasan masalah dari proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Pada modul ini hanya menangani proses pemesanan katering untuk *event* / acara.
2. Pada sistem pembayaran, pengecekan masih dilakukan secara manual dengan mengirimkan bukti transfer.

1.5. Metode Pengerjaan

Proses pembangunan produk pada KETRINGAN ini menggunakan metode *Agile*. Metode *Agile* dipilih karena metode ini sangat cocok untuk pembangunan produk yang fleksibel, dengan kebutuhan yang berubah ubah dan dengan jumlah tim yang sedikit, diantaranya :

1. Interaksi dan personel lebih penting dari pada proses dan alat, di dalam *agile* interaksi antar tim sangat lah penting, karena tanpa adanya interaksi yang baik maka proses pembuatan perangkat lunak tidak akan berjalan sesuai rencana.
2. Perangkat lunak yang berfungsi lebih penting dari pada dokumentasi yang lengkap, saat melakukan proses demonstrasi kepada klien, perangkat lunak yang berfungsi dengan baik akan lebih berguna dari pada dokumentasi yang lengkap.
3. Kolaborasi dengan klien lebih penting dari pada negosiasi kontrak, salah satu ciri dari *agile* adalah klien menjadi bagian dari tim pengembangan perangkat lunak. Kolaborasi yang baik dengan klien saat proses pembuatan perangkat lunak sangatlah penting ketika menggunakan agile, Karena fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dikembangkan harus terus menerus dibicarakan dan diimprovisasi disesuaikan dengan keinginan klien.
4. Respon terhadap perubahan lebih penting dari pada mengikuti rencana, *agile development methods* berfokus pada kecepatan respon tim ketika klien menginginkan perubahan saat proses pembuatan perangkat lunak.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Agile [2]

Dalam penerapannya, metode *Agile* sendiri memiliki tahapan yang hampir mirip dengan metode pengembangan perangkat lunak namun bedanya tiap tahapan dilakukan dalam 1 *sprint*. Dan pada saat *sprint* dilakukan ada tahap – tahap yaitu tahap *Plan, Design, Develop, Testing, Release, dan Review*. Pada metode *Agile* tahap-tahap tersebut dilakukan pada sebuah iterasi atau perulangan pada setiap *to-do list*, dimana sebelumnya akan di definisikan seluruh *to-do list* diawal project dimulai [3]. Rincian tahapannya adalah sebagai berikut :

1. *Plan*

Seluruh kebutuhan Startup pada aktivitas ini haruslah didapatkan dan dirumuskan, seperti bagaimana suatu produk yang akan dibuat akan berjalan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data terhadap konsumen dan vendor, untuk mengetahui *user persona* dan kebutuhan konsumen dan *vendor*.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan perancangan *system* dan *design* produk. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, kami akan merepresentasikan data dalam bentuk *design*. Proses bisnis digambarkan dengan *Business Process Modeling Notation* (BPMN) sebagai gambaran aluran dan jalannya proses bisnis, Use case diagram juga digunakan sebagai gambaran interaksi *User* dengan *System*. Perancangan basis data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan perancangan relasi antar tabel, bagian perancangan basis data ini dilakukan pada saat akan membuat produk layanan teknologi informasi. Untuk penggambaran *user interface* atau tampilan antar muka pengguna menggunakan aplikasi adobe XD sebagai *tools* membuat *mockup*, bagian ini dilakukan pada saat membuat produk layanan teknologi informasi.

3. *Develop*

Pada tahap ini mulai dilakukan pengkodean untuk membangun produk layanan teknologi informasi dan mulai mencari *vendor* yang akan bekerja sama untuk menjalankan suatu produk layanan yang lain.

4. *Testing*

Pada tahap ini mulai pengujian sistem perangkat lunak untuk produk layanan teknologi informasi dan untuk produk yang lain akan dilakukan uji coba bagaimana pada saat dilapangan nantinya.

5. *Deploy*

Tahap ini merupakan tahap meletakkan sistem untuk siap dioperasikan serta memelihara perangkat lunak jika terdapat kesalahan yang tidak diketahui saat tahap pengujian, bagian ini dilakukan untuk produk teknologi informasi. Untuk produk layanan lainnya tahap ini akan mulai membuka produk menjadi siap menerima pesanan dari konsumen.

6. *Review*

Setelah produk – produk startup di luncurkan dan mulai dioperasikan, di tahap ini akan mereview ulang produk untuk menjadi bahan evaluasi pada saat akan melakukan perkembangan lanjutan.

1.6. Jadwal Pengerjaan

Berikut ini berisi jadwal kegiatan sampai pembuatan laporan PA dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Jadwal pengerjaan startup KETRINGAN

No	Tahapan	2018	2019												2020
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Survey kuesioner														
2.	Mencari Vendor dan promosi KETRINGAN														
3.	Membangun aplikasi versi 1														
	• <i>Planning</i>														
	• <i>Desain</i>														
	• <i>Develop</i>														
	• <i>Testing</i>														
	• <i>Release & FeedBack</i>														
4.	Mulai menerima Pesanan														
5.	Survey untuk pengembangan aplikasi														
6.	Pengembangan aplikasi ke versi 2														

Pada tahun 2018 KETRINGAN pertama kali mengumpulkan data konsumen dengan menyebarkan survey kuesioner. Pada awal tahun 2019 sampai bulan Mei mulai mencari vendor dan promosi produk layanan KETRINGAN. Mencari vendor dalam artian seperti melakukan MoU kepada vendor yang akan bekerja sama dengan

KETRINGAN dan untuk promosi dilakukan melalui *social media* yang ada. Pada awal tahun 2019 sampai bulan Juni KETRINGAN juga mulai membangun aplikasi versi 1. Pada bulan Maret 2019 KETRINGAN mulai menerima pesanan dan pada saat sudah mulai menerima pesanan KETRINGAN tetap mengumpulkan data berupa *feedback* dari konsumen dan vendor untuk dijadikan perkembangan produk – produk KETRINGAN lainnya. Pada bulan Oktober 2019 hingga 2020 mulai mengembangkan aplikasi KETRINGAN ke versi selanjutnya.