BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Semakin mudahnya akses Internet *broadband* di Indonesia, serta teknologi ponsel pintar yang mendukung aktivitas sehari-hari, mengakibatkan perubahan gaya hidup masyarakat dalam berbagai hal. Salah satu transformasi yang terjadi adalah transaksi makanan dan minuman, yang tidak lagi memerlukan toko fisik dan digantikan dengan jual beli berbasis aplikasi. Dewasa ini restoran cepat saji menerapkan konsep yang sama misalnya McDonald, KFC, Pizzahut, Hoka Bento merupakan contoh prusahaan yang menyediakan layanan pemesanan secara *online*. Kelebihan yang ditawarkan dengan penerapan jual beli ini adalah jangkauan target pasar yang lebih luas, *real-time* status order serta menghilangkan biaya yang timbul pada toko konvensional sehingga harga jual barang menjadi lebih terjangkau.

Unikom memiliki kantin yang sudah berdiri sejak dua tahun yang lalu merupakan tempat terdekat yang dapat didatangi mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan makan dan minum. Konsep transaksi yang masih konvensional ini memiliki kelemahan diantaranya dimana ketika waktu istirahat tiba, transaksi jual beli mengalami *bootleneck* sehingga mengakibatkan waktu tunggu menjadi lebih lama. Hal ini dapat merugikan pedagang karena proses pembayaran yang tidak terkontrol akibat terlalu banyaknya pesanan yang harus diterima dan diwaktu yang sama juga harus menangani proses pembayaran yang tidak selalu menggunakan uang pas. Selain itu fasilitas komunikasi yang bisa dilakukan antara mahasiswa

dengan penjual juga belum tersedia, hal ini menyebabkan mahasiswa tidak dapat mengetahui ketersediaan menu yang masih bisa dipesan. Kemudian media promosipun masih belum tersedia. Hal ini dapat merugikan pedagang karena sulit mempromosikan menu yang ditawarkan. Kemudian konsumenpun kesulitan untuk melihat menu makan dan minuman yang diwarkan, dikarenakan konsumen harus mengecek ke setiap *stand* penjual untuk melihat menu makan dan minuman yang ditawarkan.

Dari permasalahan ini, implementasi sistem transaksi digital dengan membangun sebuah sistem informasi website menjadi salah satu solusi, yang dapat digunakan untuk konsumen Kantin Unikom khususnya civitas akademik untuk melakukan transaksi pemesanan makanan dan minuman salah satu fungsinya untuk melakukan pemesanan menu sebelum jam waktu makan. Solusi yang mungkin di penelitian ini sistem informasi berbasis web, sehingga penelitian ini berjudul **"E-KANTIN UNIKOM SEBAGAI LAYANAN PEMESANAN BERBASIS WEBSITE".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Media promosi khusus untuk Kantin Unikom yang masih belum tersedia
2. Pemesanan makanan dan minuman secara masih dilakukan manual dengan cara datang ke *stand* penjual.
3. Informasi mengenai ketersedian makanan dan minuman yang harus dilakukan dengan menanyakan langsung ke *stand* penjual
4. Forum khusus untuk komunikasi antara konsumen dengan penjual masih belum terfasilitasi
5. Penjual hanya memiliki data penjualan fisik, yang memungkinkan untuk terjadi data hilang atau rusak.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis sistem transaksi yang berjalan di Kantin Unikom.
2. Bagaimana merancang sistem informasi E-Kantin Unikom pada kantin Unikom secara digital.
3. Bagaimana menguji sistem informasi aplikasi E-Kantin Unikom pada kantin Unikom.

4. Bagaimana mengimplementasi sistem informasi aplikasi E-Kantin Unikom yangterdapat pada kantin Unikom.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi E-Kantin Unikom.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Menyediakan sistem pemesanan berbasis digital di lingkungan Kantin Unikom.
2. Memberikan informasi ketersediaan menu bagi calon pembeli.
3. Menyediakan forum khusus komunikasi antara pedagang Kantin Unikom dan calon pembeli.
4. Mempersingkan waktu untuk setiap pemesanan

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, kegunaan penelitian terdiri dari dua, yaitu kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis meliputi:

1. Bagi Kantin Unikom

   Diharapkan dengan adanya sistem informasi Kantin Unikom dapat meningatkan penjualan dengan proses pemesanan yang sistematis.

2. Bagi Konsumen

   Meningkatkan kenyamanan transaksi konsumen dengan adanya sistem informasi yang mengakomodir aktivitas pemesanan di Kantin Unikom.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis meliputi:

1. Bagi Pengembang Ilmu

   Dapat menghasilkan suatu karya penelitian baru dalam bidang teknologi terutama e-commerce dengan fokus bisnis kuliner.

2. Bagi Peneliti

   Sebagai indikator untuk evaluasi ilmu *soft skill* dan *hard skill* yang telah dipelajari selama bangku kuliah.

3. Bagi Peneliti Lain

   Dapat dijadikan salah satu referensi atau sumber penelitian kedepan nya dengan mengembanga *e-commerce* dengan fokus bisnis kuliner.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diterapkan pada implementasi sistem informasi kantin Unikom diantaranya:

1. E-Kantin Unikom hanya menyediakan data menu beserta harga yang sudah diidentifikasikan di awal konfigurasi sistem.
2. Pemesanan akan diproses setelah konsumen melakukan pembayaran tunai di kasir maupun *payment gateway*.

3. Pesanan yang dilakukan melalui E-Kantin Unikom dibatasi waktu. Untuk pembayaran tunai di kasir diberi waktu dua puluh menit untuk melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan. Jika melebihi dari estimasi waktu yang diberikan maka pesanan secara otomatis akan dibatalkan, dan juga pemesanan tiap menu hanya bisa satu porsi.
4. Pesanan yang dilakukan melalui E-Kantin dengan pembayaran *payment gateway* tidak bisa di batalkan dan secara otomatis pesanan akan batal bisa konsumen tidak mengkonfirmasi kehadiran selama satu jam di kasir.
5. Ketersediaan *menu* pada aplikasi E-Kantin Unikom dibatasi dalam jumlah tertentu untuk menyisakan pesanan yang dilakukan secara manual.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kantin Unikom yang bertempat alan Dipatiukur No. 112-116, Coblong, Lebakgede, Bandung, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132 telp 0222504119.

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2017 sampai November 2017 bertempat langsung dilokasi. Berikut ini adalah tabel kegiatan dan waktu penelitian:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Tahun 2017							
		Bulan Ke-1				Bulan Ke-2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Pelanggan								
	a. Wawancara								
	b. Observasi								
2	Membangun prototype								
	Memperbaiki Prototipe								
3	Pengujian Program								
	Penerepan dan Pemeliharaan Program								

1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Di bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di bab ini berisikan landasan teori pendukung penelitian yang berhubungan dengan pengembangan implementasi

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Di bab ini membahas objek penelitian, metode penelitian yang digunakan dan menggambarkan analisis sistem yang berjalan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini mendeskripsikan sistem yang usulkan , analisa kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, pengujian dan hasil dari pengujian sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pengujian dan saran dari pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN