

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelayanan yang ada pada kantin Universitas Esa Unggul saat ini masih bersifat manual, salah satunya yaitu pelayanan dalam transaksi pemesanan makanan. Tidak adanya pencatatan nama pemesan atau list pemesan menyebabkan antrian pesanan yang harus diproses tidak beraturan. Kemudian pelayanan dalam transaksi pembayaran, dengan tidak adanya pencatatan nama pemesan ketika proses pemesanan dan sistem pembayaran yang dilakukan masih bersifat bayar belakangan menggunakan uang cash, dapat menyebabkan terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh *customer* yaitu dengan tidak membayar makanan yang telah dipesan serta kelalaian penjual yang lupa menagihkan sehingga hal ini dapat menyebabkan kerugian,

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini menyebabkan terjadinya perubahan aktivitas atau gaya hidup dalam kehidupan masyarakat, dimana teknologi menjadi salah satu bagian yang sangat dibutuhkan. Dengan adanya teknologi dapat membantu mempermudah aktivitas masyarakat, salah satunya yaitu kemudahan dalam melakukan berbagai macam transaksi atau transaksi elektronik. Transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan atau media elektronik lainnya (UU ITE No. 11 Tahun 2008 pasal 1 angka 2 halaman 11).

*Smartphone* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk transaksi elektronik, *smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer dimana dalam *smartphone*

terdapat *Operating System* (OS) salah satunya yaitu android. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon selular. Selain itu Android juga merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka dimana para *developer* dapat mengembangkan aplikasi buatannya pada Android.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat meningkatkan pelayanan pada kantin Universitas Esa Unggul. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini diharapkan, pelayanan yang ada pada kantin Universitas Esa Unggul menjadi lebih baik, sistem antrian pesanan yang lebih teratur serta sistem pembayaran yang lebih efektif. Oleh karena itu penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Sebagai Media Transaksi Elektronik Pada Kantin Universitas Esa Unggul”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapat suatu perumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi sistem pemesanan dan pembayaran makanan yang ada pada kantin saat ini.
2. Bagaimana cara meningkatkan sistem pemesanan dan pembayaran makanan pada kantin.
3. Bagaimana cara menjadikan pelayanan pada kantin menjadi lebih efektif.

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah guna membatasi masalah agar tetap terfokus/sesuai kebutuhan dan tidak menyimpang dari tujuan semula :

1. Lebih memfokuskan pada proses transaksi pemesanan dan transaksi pembayaran makanan/minuman.
2. Aplikasi dibangun pada *smartphone* dengan OS Android dan minimal *version Jelly Bean*.
3. *Order* makanan hanya dapat dilakukan dilingkup kantin.
4. Proses pengisian saldo kantin dilakukan oleh pengelola kantin dan dikenakan biaya seribu rupiah.
5. *Order* tidak dapat *dicancel* ketika status order sedang dimasak (*cooked*)
6. *User* atau pengguna aplikasi merupakan pihak *internal* Universitas Esa Unggul.
7. Karakteristik menu makanan hanya terdapat pada nama menu makanan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada kantin Universitas Esa Unggul.
2. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat meningkatkan pelayanan transaksi pemesanan dan pembayaran pada kantin.
3. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat membuat pelayanan transaksi pemesanan dan pembayaran pada kantin menjadi lebih efektif.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan informasi terkait masalah apa saja yang ada pada kantin sehingga dapat dilakukan perbaikan maupun pengembangan yang tepat sasaran.
2. Aplikasi yang akan dibangun dapat menjadikan pelayanan transaksi pemesanan dan pembayaran menjadi meningkat.
3. Aplikasi yang akan dibangun dapat menjadikan pelayanan transaksi pemesanan dan pembelian pada kantin menjadi lebih efektif.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini adapun metode-metode yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Studi Pustaka  
Metode ini merupakan pengumpulan data dan informasi dengan cara mempelajari *literature* berupa buku, jurnal, artikel yang bisa menunjang pembuatan tugas akhir ini.
  - b. Wawancara  
Metode ini merupakan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara tatap muka dan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait, yaitu pengelola kantin, pedagang kantin, dan customer.
  - c. Observasi  
Metode ini merupakan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung

terhadap objek penelitian yaitu kantin Universitas Esa Unggul. Pengamatan yang dilakukan berupa bagaimana sistem pelayanan transaksi pemesanan dan pembayaran dilakukan.

d. Kuesioner

Metode ini merupakan pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

2. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Extreme Programming* (XP) dengan tahapan sebagai berikut : Perencanaan (*Planning*), Perancangan (*Design*), Pengkodean (*Coding*), dan Pengujian (*Testing*).

3. Metode Analisis

Pada penelitian ini metode yang digunakan dalam melakukan analisis yaitu metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka serta teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi pendekatan, metode, serta tahapan yang dilakukan dalam penelitian..

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari sistem usulan yang dibangun.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan masalah-masalah serta uraian yang telah dibahas.