

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, terutama pada teknologi alat komunikasi *smartphone*. Tidak dapat dipungkiri lagi kebutuhan dalam penggunaan *smartphone* saat ini telah menjadi kebutuhan primer karena kemajuan teknologi yang sangat pesat. Saat ini perusahaan-perusahaan yang menawarkan perangkat *smartphone* semakin banyak memberikan inovasi dalam kemajuan sistem dan fitur-fitur yang sangat dibutuhkan oleh konsumen sehingga *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi dapat menjadi alat bantu dalam mengelola data sebagai *internet mobile*.

Kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta merupakan outlet-outlet yang disewakan oleh pengurus universitas kepada para pedagang untuk menyediakan berbagai kebutuhan makanan kepada mahasiswa, dosen, maupun karyawan. Selama ini proses transaksi dilakukan secara manual yaitu konsumen mendatangi outlet-outlet yang tersedia untuk memesan makanan dan penjual akan mengantar makanan pada pembeli dilingkungan kantin. Namun, keterbatasan ketersediaan tempat dan lokasi yang tidak mendukung, membuat para pembeli enggan untuk memesan makanan di kantin. Hal tersebut menjadi alasan dibalik berkurangnya minat pembeli.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya sistem yang dapat memberikan layanan pemesanan sehingga mempermudah proses pesan antar dan memberikan sebuah sarana bagi pihak yang berada di lingkungan kampus untuk menjadi mitra kerja dari aplikasi, yang memungkinkan pengguna aplikasi dapat mendapatkan penghasilan dari proses pengantaran makanan yang dipesan oleh user lain yang menggunakan sistem tersebut

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merancang sebuah aplikasi yang mempermudah pelayanan pesan antar pada kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta dengan judul “Sistem Informasi E-Kantin kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta dengan menggunakan *framework* HTML 5” dimana aplikasi pemesanan ini bisa diakses dimana saja

menggunakan perangkat desktop dan mobile dikarenakan *framework* HTML 5 ini bersifat *responsive* sehingga bisa diakses melalui browser pada perangkat apapun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang dirumuskan penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan berbasis *framework* HTML5 yang komunikatif dan informatif di kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Bagaimana menampilkan data pemesanan penjualan dan memunculkan hasil data pemesanan yang dapat digunakan oleh kurir untuk membeli pesanan yang akan diantarkan kepada pemesanan berbasis *framework* HTML5 di lingkungan kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan makanan yang dapat mempermudah konsumen melakukan pemesanan makanan pada lingkungan kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang berkaitan dengan layanan pesan-antar makanan, yaitu adalah aplikasi yang dibuat meliputi aplikasi promosi produk bagi pedagang, pemesanan makan untuk pembeli, pengantaran makanan oleh pengantar dan peningkatan kualitas kios pedagang akan tetapi proses transaksi pembayaran masih manual . Fokus penulis pada aplikasi layanan pesan-antar makanan *online* ini adalah membahas pesan dan antar makanan akan tetapi aplikasi ini masih menggunakan data *dummy*.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

Adapun perancangan aplikasi layanan pesan-antar makanan online ini memiliki tujuan-tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Merancang dan membuat sistem informasi yang dapat diakses dari perangkat *smartphone* ataupun *laptop* berbasis *framework* HTML 5
2. Proses transaksi pemesanan ini dapat menjadi inovasi baru yang dapat memberikan kemudahan pelanggan dan pembeli di lingkungan kantin Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Mempermudah pembeli memesan makan dan menghemat waktu untuk memesan makanan tanpa perlu keluar ruangan atau gedung karena dapat memesan melalui aplikasi online.

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem yang efektif dan efisien dalam proses pemesanan dan pengantaran makanan, serta mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik untuk mengurangi penggunaan kertas dan menciptakan persaingan usaha yang sehat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis ingin memberikan gambaran mengenai isi dari penulisan proposal ini, maka dari itu penulis membuat sistematika penulisan yang dikelompokkan menjadi 5 bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini yang dibahas adalah teori-teori yang mendukung dalam mengevaluasi teknologi dalam pembahasan.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan penelitian, kegiatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, jadwal kegiatan penelitian, dan alat bantu penelitian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, fungsi dan tugas, prosedur sistem berjalan dan rancangan basis data.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari perancangan sistem layanan pesan antar makanan serta saran pengembangan sistem di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN