

dengan individu lainnya[2]. Pada tahun 2016, Kementerian Perdagangan Indonesia sangat gencar dalam mendukung para pelaku usaha di Indonesia untuk memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai media yang dapat mengembangkan potensi pertumbuhan bisnis serta modernisasi dalam praktek perdagangan sesuai dengan perkembangan zaman[3].

Berdasarkan kasus tersebut, maka dibuat suatu aplikasi pemesanan makanan pedagang keliling *online* berbasis android dengan teknologi LBS (*Location Based Service*) atau yang lebih dikenal GPS (*Global Positioning System*) guna mempermudah pembeli mengetahui lokasi dari pedagang makanan yang sedang berada di sekitar mereka. Begitu pula dengan penjual yang lebih mudah untuk membagikan lokasi tempat berjualan. Sehingga meningkatkan tingkat kemungkinan transaksi dapat dilakukan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat membantu pembeli untuk mendapatkan makanan yang diinginkan?
- b. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat membantu mempromosikan pedagang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi yang akan dibangun, diantaranya:

- a. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *smartphone berplatform* Android versi minimum 4.1 Jelly Bean.
- b. Terdapat empat jenis *user*, yaitu pembeli, pedagang keliling, pedagang menetap *delivery*, dan pedagang menetap *non-delivery*.

- c. Pedagang dapat menambahkan daftar makanan.
- d. Pedagang dapat menerima dan menolak pesanan.
- e. Pedagang tidak dapat melakukan pemesanan makanan ke pedagang lain.
- f. Pedagang tidak dapat melakukan penghitungan hasil penjualan.
- g. Pedagang dan pembeli dapat melakukan panggilan setelah pembeli melakukan pemesanan makanan.
- h. Pembeli dapat melakukan pemesanan makanan dan pembayaran dilakukan secara tatap muka.
- i. Perangkat yang digunakan harus terhubung dengan jaringan internet dan GPS.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari pembuatan aplikasi *Jajan Yuk!*, yaitu:

- a. Membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat membantu pembeli untuk mendapatkan makanan yang diinginkan.
- b. Membangun sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat membantu untuk mempromosikan pedagang.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Dalam penyelesaian *Jajan Yuk!* ini menerapkan beberapa teori pengembangan yang meliputi :

a. Analisa

Awal dari pembuatan *Jajan Yuk!* adalah melihat dan memahami masalah yang ada di sekitar pada saat ini, yaitu ketika *user* sedang menginginkan makanan dari pedagang makanan yang berjualan secara keliling, namun pedagang tersebut sudah melewati lokasi *user* terlalu jauh, ditambah dengan ketidaktahuan pembeli tentang jadwal berjualan dari pedagang

makanan tersebut. Dari analisis masalah tersebut, dapat dilakukan proses selanjutnya, yaitu merancang sebuah aplikasi dari semua segi agar tercipta aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah yang sedang beredar pada saat ini dan mudah digunakan oleh pengguna. Analisis masalah yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara.

b. Perancangan

Proses selanjutnya yaitu merancang aplikasi dari berbagai macam segi, yaitu:

1) Fungsionalitas

Awal dari tahap merancang aplikasi yaitu merancang fungsionalitas dari aplikasi. Rancangan fungsionalitas yaitu rancangan fungsionalitas yang akan digunakan pada aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna saat menggunakan *JaJan Yuk!*. Kebutuhan yang dimaksud seperti fitur untuk pembeli yaitu dapat melihat pedagang makanan yang ada di lokasi sekitar pembeli baik pedagang tetap maupun pedagang keliling, dapat memanggil pedagang keliling yang berada disekitar pembeli, dapat melakukan pemesanan makanan pada pedagang tetap delivery, dapat melihat menu makanan serta harga makanan pada pedagang tetap non- delivery. Kemudian, fitur untuk pedagang tetap non-delivery yaitu menu profil pedagang, fitur untuk pedagang delivery yaitu menu profil pedagang, dapat menerima pesanan dari pembeli.

2) Antarmuka

Awal dari tahap merancang aplikasi yaitu merancang antarmuka dari aplikasi. Perancangan antarmuka yang dimaksud, yaitu perancangan sebuah desain tampilan dari aplikasi *JaJan Yuk!*.

3) Database

Setelah antarmuka sudah jelas, selanjutnya adalah merancang database yang akan digunakan. Database yang akan digunakan merupakan database Firebase. Mengetahui target *user* adalah hal yang sangat penting untuk membuat database guna mengetahui atribut yang di butuhkan untuk menyimpan data *user* dan data makanan.

c. Pembuatan aplikasi

Setelah selesai merancang aplikasi tahap selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Pada tahap ini, coding sistem berjalan bersamaan. Pembuatan aplikasi ini memakan waktu yang sekitar 7 minggu. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan tim. Pembuatan aplikasi menggunakan beberapa *software* dan komponen pendukung.

d. Uji coba aplikasi

Setelah aplikasi selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah uji coba aplikasi. Uji coba ini dilakukan dengan cara mendatangi target *user* secara langsung dan memberikan aplikasi untuk dicoba oleh *user*. Hasil dari uji coba ini menentukan apakah aplikasi membutuhkan perbaikan atau tidak.

e. Penerapan perangkat

Setelah semua proses dijalani, tahap terakhir adalah penerapan aplikasi pada target *user*.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian tugas dari pembuatan perangkat *JaJan Yuk!* adalah sebagai berikut:

a. Levina Yunita

Peran : Programmer

Tanggung Jawab :

- 1) Membuat fitur pendaftaran: untuk melakukan pendaftaran di aplikasi Jajan Yuk!
- 2) Membuat fitur masuk : untuk masuk ke aplikasi Jajan Yuk!.
- 3) Membuat fitur keluar: untuk keluar dari aplikasi Jajan Yuk!.
- 4) Membuat fitur tambah menu makanan: untuk menambahkan menu makanan yang akan ditawarkan.
- 5) Membuat fitur panggilan: untuk melakukan panggilan.
- 6) Membuat laporan akhir.
- 7) Membuat jurnal.

c. Galuh Pamungkas

Peran: Programmer

Tanggung Jawab :

- 1) Membuat fitur pemesanan makanan: untuk melakukan pemesanan makanan
- 2) Membuat fitur pencarian makanan: untuk melakukan pencarian makanan yang ada pada daftar menu makanan
- 3) Membuat fitur track lokasi: untuk melakukan penelusuran posisi pedagang dan pembeli
- 4) Membuat fitur reset password: untuk melakukan perubahan password
- 5) Membuat laporan akhir.
- 6) Membuat video promosi aplikasi.

d. Ilham Mahadika

Peran : Programmer

Tanggung Jawab :

- 1) Membuat fitur ubah profil: untuk mengubah data pembeli maupun pedagang.
- 2) Membuat fitur menampilkan info pedagang dan info pembeli.
- 3) Membuat fungsi ijin untuk akses lokasi.
- 4) Membuat fitur memunculkan marker di maps.
- 5) Membuat logo.
- 6) Membuat *poster* dan video promosi aplikasi.
- 7) Membuat laporan akhir.