

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemesanan catering sekarang ini masih banyak didominasi dengan cara manual yakni hanya dengan survey door to door ke setiap rumah makan atau hanya dengan melalui chat dengan oknum penyedia jasa catering 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 catering. Seperti kasus penipuan catering yang menimpa anggota Komisi I Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Kota Balikpapan Abdul Yajid. Beliau memesan catering melalui facebook yaitu paket nasi sebanyak 500 kotak dengan total harga hingga Rp.12.500.000 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 dimana *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* catering 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 catering, sehingga kasus penipuan pemesanan catering tidak terjadi. Agar hal tersebut dapat dicapai, KETRINGAN bekerja sama dengan *vendor* – *vendor* makanan 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 catering.

Berdasarkan hasil wawancara dengan CEO KETRINGAN yang dapat dilihat pada lampiran satu. KETRINGAN sendiri memiliki jasa pengiriman yang di kelola oleh KETRINGAN sendiri yang sistemnya masih manual. Sistem pengiriman yang dimiliki oleh KETRINGAN sendiri yaitu kurir mengambilkan makanan ke *vendor* setelah itu kurir mengantarkan ke alamat konsumen. Masalah yang terjadi pada saat melakukan pengiriman yaitu kurir yang kurang mengetahui daerah tempat alamat pengantaran dan sulit mengelola kurir yang mengantarkan makanan. Konsumen sendiri masih belum bisa mengetahui siapa kurir yang mengantarkan makanan.

Oleh karena itu di lakukan perancangan desain aplikasi produk *System* pengiriman makanan, yang merupakan bagian KETRINGAN dengan memusatkan fungsionalitasnya dibagian *delivery food* yang dimaksud itu adalah aplikasi kurir untuk menyelesaikan masalah tersebut.

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 catering dan cara membantu konsumen dalam mencari informasi catering yang sesuai kebutuhan?
2. Bagaimana cara konsumen mengetahui pesanannya sedang dikirim atau belum dikirim secara otomatis?

1.3. Tujuan

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah Startup yang bertujuan untuk memperjumpakan *vendor* dengan konsumen secara virtual serta dapat membantu proses transaksi yang akan dilakukan konsumen dengan *vendor*.
2. Dengan membangun aplikasi kurir yang dapat menyediakan informasi tentang pengiriman catering dan siapa yang mengirimkan catering yang sudah di pesan tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Adapun beberapa Batasan masalah yang terdapat pada saat membuat studi kasus ini, yaitu:

1. Aplikasi ini tidak mempunyai fitur chat kurir dengan *customer*.
2. Aplikasi ini hanya di khususkan untuk kurir yang bekerjasama dan hanya di targetkan untuk wilayah Telkom university

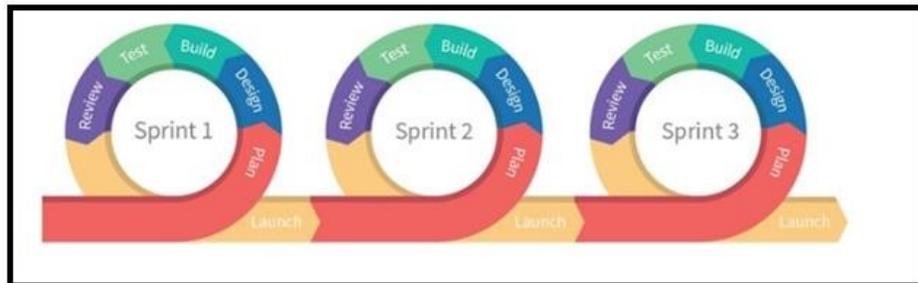
1.5. Metode Pengerjaan

Proses pembangunan peroduk pada KETRINGAN ini menggunakan metode Agile. Metode Agile dipilih karena metode ini sangat cocok untuk pembangunan produk yang flexibel, 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 interkasi antar tim sangatlah penting, karena tanpa adanya interkasi 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 table, 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 *system* 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

Tabel 1. 1 rancangan 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 <i>Vendor</i> dan promosi ketringan															
3.	Membangun aplikasi versi 1															
	• Planning															
	• Desain															
	• Develop															
	• Testing															
	• Release & FeedBack															
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 bekerjasama 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.