

# 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].

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 makan 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.

Dalam hal ini, berdasarkan hasil wawancara dengan CEO (*Chief Executive Officer*) KETRINGAN yang dapat dilihat pada Lampiran 1, pada proses transaksi saat konsumen memesan catering melalui KETRINGAN membutuhkan data konsumen yang memesan, data menu makanan yang dipilih konsumen, vendor yang menyediakan menu makanan tersebut, data waktu dan tanggal pengiriman catering, lokasi atau alamat pengiriman catering dan beberapa data pendukung lainnya yang membutuhkan perubahan secara berkala. Saat ini, data-data tersebut hanya disimpan secara semi-digital karena belum terorganisir dan belum terintegrasi agar bisa diolah dengan baik. Maka dari itu, KETRINGAN membutuhkan suatu *platform* yang digunakan untuk mengelola berbagai macam data yang diperlukan dalam

proses operasional mereka agar kegiatan transaksi pemesanan catering menjadi lebih efektif dan efisien, karena saat data-data yang diperlukan masih belum terorganisir dan belum terintegrasi, pihak operasional KETRINGAN mengalami kesulitan saat harus mencatat detail-detail informasi pesanan catering setiap konsumen secara manual hanya dengan mengandalkan catatan pada buku dan aplikasi pencatatan pada *smartphone*.

Untuk membantu KETRINGAN dalam mengelola data-data tersebut, dibutuhkan suatu solusi dengan implementasi teknologi untuk mendukung pihak KETRINGAN dalam mengelola seluruh data-data yang digunakan dalam kegiatan transaksi dan operasional KETRINGAN. Pengelolaan data tersebut meliputi kegiatan menambah, merubah, dan menyimpan data-data seperti data menu makanan, data vendor, data konsumen, data transaksi pemesanan catering, data deposit vendor, dan data-data dukungan konsumen lainnya yang membutuhkan perubahan secara berkala. Maka dari itu, dibuatlah proyek akhir dengan judul “Aplikasi Marketplace Catering Modul Pengelola”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengantisipasi adanya penipuan transaksi catering dan cara membantu konsumen dalam mencari informasi catering yang sesuai kebutuhan?
2. Bagaimana cara mengelola data yang mendukung proses operasional pada transaksi pemesanan catering dan data yang membutuhkan perubahan secara berkala seperti informasi produk dan dukungan konsumen pada aplikasi KETRINGAN?

## 1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan sebagai berikut:

1. Merancang sebuah Startup yang bertujuan untuk mempertemukan *vendor* makanan dengan konsumen secara virtual serta dapat membantu proses transaksi yang akan dilakukan konsumen dengan *vendor*.
2. Membuat modul yang dapat menjadi sarana bagi pihak KETRINGAN untuk mengelola data yang mendukung seluruh proses operasional transaksi pemesanan catering dan data yang membutuhkan perubahan secara berkala seperti informasi produk dan dukungan konsumen pada aplikasi KETRINGAN.

#### 1.4. Batasan Masalah

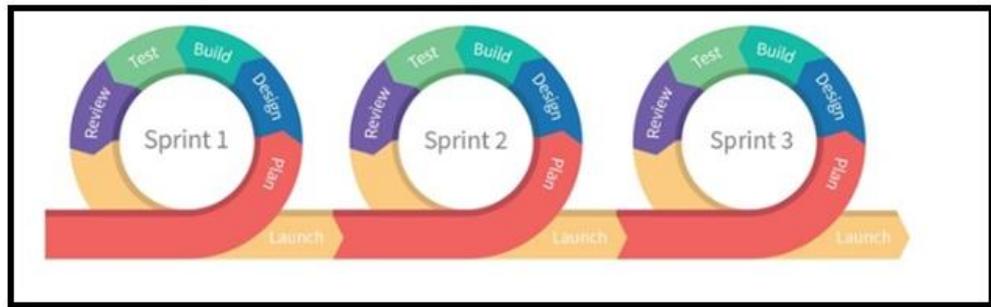
Adapun beberapa hal yang membatasi pembuatan aplikasi dalam menyelesaikan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Metode pembayaran pesanan masih dilakukan secara manual dengan metode transfer bank karena KETRINGAN belum bekerja sama dengan pihak ketiga (*payment gateway*).
2. Aplikasi Katering *Marketplace* Modul Pengelola ini hanya digunakan untuk mengelola data transaksi pemesanan katering yang telah dilakukan konsumen pada aplikasi KETRINGAN dan mengelola data-data master yang dibutuhkan oleh aplikasi KETRINGAN
3. Aplikasi Katering *Marketplace* Modul Pengelola ini tidak mengelola fitur *chat* yang merupakan fitur yang ada pada *website* aplikasi KETRINGAN.

#### 1.5. Metode Pengerjaan

Proses pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Agile*. Metode *Agile* dipilih karena metode ini sangat cocok untuk pengembangan aplikasi yang *flexible*, dengan spesifikasi yang berubah ubah dan dengan jumlah tim yang sedikit [2]. Faktor-faktor yang membuat metode *Agile* dipilih diantaranya adalah:

1. Interaksi dan personel lebih penting dari pada proses dan alat, karena pada metode *Agile*, interaksi antar tim sangatlah penting. Tanpa adanya interaksi yang baik maka proses pembuatan perangkat lunak tidak akan berjalan sesuai rencana sesuai dengan kebutuhan proses bisnis KETRINGAN.
2. Perangkat lunak yang berfungsi lebih penting dari pada dokumentasi yang lengkap, karena pada saat perangkat lunak digunakan untuk menunjang kegiatan operasional KETRINGAN, perangkat lunak yang berfungsi dengan baik akan lebih berguna dari pada dokumentasi yang lengkap.
3. Kolaborasi dengan *user* sangat penting, karena salah satu ciri dari *Agile* adalah menjadikan *user* sebagai bagian dari tim pengembangan perangkat lunak. Fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dikembangkan harus terus menerus dibicarakan dan ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan *user* berdasarkan proses bisnis yang berjalan.
4. Respon terhadap perubahan lebih penting dari pada mengikuti rencana, karena metode *Agile* berfokus pada kecepatan respon tim ketika ada perubahan proses bisnis dan kebutuhan fitur yang mengikutinya.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Agile [3]

Dalam penerapannya, metode *Agile* memiliki tahapan-tahapan yang dilakukan dalam satu *sprint*. Dalam satu *sprint*, ada beberapa tahap yang ada, yaitu tahap *Plan*, *Design*, *Develop*, *Testing*, *Release*, dan *Review*. Pada metode ini, tahapan tersebut dilakukan pada sebuah iterasi atau perulangan di setiap *to-do list* yang telah dirumuskan atau dibuat pada awal proyek dimulai [4]. Rincian tahapannya adalah sebagai berikut:

#### 1. *Plan*

Tahap pertama adalah *Plan* dimana 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*

Tahap kedua adalah *Design* yakni mendesain atau merancang dokumen-dokumen dan *mockup* tampilan antarmuka yang dibutuhkan pada aplikasi sesuai persyaratan yang telah didefinisikan, seperti merancang *use case diagram*, basis data, *entity relationship diagram* (ERD), tabel relasi basis data, dan mendesain tampilan antarmuka. Pada pembuatan aplikasi Proyek Akhir ini menggunakan *tools-tools* dalam membantu merancang dokumen-dokumen yang dibutuhkan, diantaranya adalah *software* *yEd Graph Editor* untuk membuat *use case diagram*, ERD, dan tabel relasi basis data, lalu untuk perancangan basis data menggunakan *phpMyAdmin*, dan untuk mendesain tampilan antarmuka menggunakan *software* *Balsamic Mockups*.

#### 3. *Develop*

Tahap ketiga adalah *Develop* yakni proses pengembangan atau pengkodean aplikasi sesuai dengan kebutuhan fitur yang telah didesain sebelumnya. Pada proses pengembangan aplikasi Proyek Akhir ini, menggunakan bahasa pemrograman PHP didukung *framework* *CodeIgniter* untuk *back-end*, bahasa *mark-up* HTML dan CSS didukung *framework* *Bootstrap* untuk *front-end* dan

selama proses pengkodean aplikasi menggunakan Atom IDE. Sedangkan basis data yang digunakan adalah MySQL.

#### 4. *Testing*

Tahap keempat adalah proses *Testing* atau pengujian jaminan kualitas yang meliputi proses mengidentifikasi kekurangan aplikasi dan menyelesaikan kesalahan atau masalah yang muncul pada sistem aplikasi. Pada Proyek Akhir ini, untuk mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan aplikasi, dilakukan dua macam pengujian aplikasi yakni *Alpha Testing* yang dilakukan oleh pembuat aplikasi dan pengujian *Beta Testing* yang dilakukan dengan meminta calon pengguna aplikasi mencoba mengoperasikan dan menggunakan fitur-fitur aplikasi yang sudah dibuat untuk menghasilkan *feedback* aplikasi untuk keperluan *debugging* aplikasi.

#### 5. *Deploy*

Tahap kelima adalah proses *Deploy* yakni kegiatan meluncurkan aplikasi yang telah dibuat dengan dukungan teknis yang dilakukan sebelum aplikasi siap digunakan. Pada Proyek Akhir ini, proses *release* dilakukan dengan mengunggah aplikasi ke *server*.

#### 6. *Review*

Tahap keenam adalah *Review* atau menerima umpan balik dari pihak KETRINGAN setelah menggunakan aplikasi yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pada fitur atau fungsionalitas yang tidak sesuai dengan *requirements* atau yang belum berjalan dengan baik.

### 1.6. Jadwal Pengerjaan

Dalam membangun startup dan produk yang dimiliki, KETRINGAN memiliki jadwal pengerjaan seperti dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

No	Tahapan	2018	2019												2020	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	Survey kuesioner															
2.	Mencari Vendor 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 dilakukan pencarian *vendor* dan promosi produk layanan KETRINGAN. Pencarian *vendor* dalam artian seperti melakukan MoU kepada *vendor* yang akan bekerja sama dengan KETRINGAN dan untuk promosi dilakukan melalui *social media* yang ada. Pada awal tahun 2019 sampai bulan Juni 2019, 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.