

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi telah memberikan banyak manfaat di berbagai bidang. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan organisasi. Oleh karena itu, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi harus diperkenalkan terutama pada kantin ISB Atma Luhur agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkannya ke dalam layanan kantin digital.

Industri teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang pesat membuat perangkat lunak menjadi bagian penting. Salah satu implementasi dari rekayasa perangkat lunak adalah sistem *E-Canteen* yang merupakan sistem aplikasi belanja yang di implementasikan pada ruang lingkup kampus ISB Atma Luhur.

Kantin pada sebuah kampus merupakan sesuatu yang cukup penting bagi mahasiswa dan dosen. Kantin bukan hanya dapat menjadi tempat makan dan minum, kantin juga dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa dan dosen pada saat jam istirahat. Pada sistem pelayanan manual dari beberapa kantin di ISB Atma Luhur cenderung bermasalah karena menimbulkan antrian, kesalahan, minim uang receh untuk kembalian dan ketidaksesuaian pesanan ketika sedang padat mahasiswa sehingga tidak memenuhi standar kualitas layanan.

Untuk dapat membuat kantin secara online diperlukan rancangan aplikasi yang mudah digunakan mahasiswa yang berjudul Implementasi Aplikasi *E-Canteen* ISB Atma Luhur Berbasis Android^[1]. Aplikasi yang dibuat dapat memproses pemesanan makanan dan minuman juga bias melakukan pembayaran non tunai serta memberdayakan kantin-kantin yang ada di dalam lingkungan kampus ISB Atma Luhur. Sehingga aplikasi ini dapat membuat mahasiswa dan dosen tidak perlu mengantri di jam istirahat yang ramai mahasiswa. Mahasiswa

tidak sekedar cakap mengoperasikan aplikasi namun juga memanfaatkan dengan baik didukung infrastruktur yang memadai dapat mewujudkan pembiasaan mahasiswa pada pelayanan kantin sehat dan membawa perkembangan berkelanjutan serta meningkatkan kualitas kantin kampus.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi: penelitian yang telah dilakukan oleh Erik Rihendri, Candra Adifa, Ibnu Santoso pada tahun 2021 mengenai Pembangunan Sistem Informasi *E-Canteen* Berbasis Web Mobile di Politeknik Statistika STIS[1]. penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Purnama, Khairul Anwar Hafizd, Rabini Sayyidati pada tahun 2020 mengenai Sistem Informasi Elektronik Kantin untuk Politeknik Negeri Tanah Laut dengan Platform Web Mobile[2]. penelitian yang telah dilakukan oleh Erina Ashtye Mufidah pada tahun 2020 mengenai Efektivitas Layanan Khusus Kantin Digital Dalam Meningkatkan Digital Quotient Siswa[3]. penelitian yang telah dilakukan oleh Vega Revaldy, Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra, Buce Trias Hanggara pada tahun 2020 mengenai Pengembangan Aplikasi *E-Canteen* Dengan Pembayaran Non-Tunai Berbasis Android Untuk Siswa (Studi Kasus SMA Negeri 5 Malang[4]. penelitian yang telah dilakukan oleh Andri, Robin, Muhammad Ridho pada tahun 2019 mengenai Pengembangan aplikasi E- Canteen berbasis *Mobile* dan Web[5].

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu :

1. Belum adanya aplikasi untuk mendukung secara efektif sistem pemesanan makan di kantin ISB Atma Luhur.
2. Bagaimana membuat aplikasi e-Canteen untuk kantin berbasis android di Kampus ISB Atma Luhur.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Didalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan utama sistem atau aplikasi ini adalah :

1. Untuk membantu mempermudah pelayanan pesan memesan di kantin ISB Atma Luhur.
2. Untuk mempermudah pengelolaan sistem di kantin ISB Atma Luhur.
3. Untuk memudahkan proses pemesanan jarak jauh.
4. Untuk memberi keuntungan yang mumpuni bagi penjual maupun pembeli.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat utama system dan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu mempermudah pelayanan di kantin ISB Atma Luhur.
2. Memudahkan proses pemesanan jarak jauh.
3. Meminimalisir menumpuknya pelanggan kantin ISB Atma Luhur yang membuat kantin menjadi tidak nyaman maupun kondusif.
4. Memberi keuntungan yang mumpuni bagi penjual maupun pembeli.
5. Dapat melakukan pesanan jarak jauh.
6. Dapat menghemat waktu.
7. Dapat meng-update menu yang tersedia.
8. Dapat meminimalisir adanya miss komunikasi untuk pesanan.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang ditujukan hanya berhubungan dengan kantin di ISB Atma Luhur.
2. *User* atau pengguna aplikasi merupakan pihak internal kampus ISB Atma Luhur.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan penelitian ini, maka materi- materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan di selesaikan dengan penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi *e-canteen* sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.