

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kantin merupakan tempat dimana pengunjung dapat makan, dimana terjadi transaksi antara penjual dan pembeli. Setiap sekolah atau perguruan tinggi umumnya memiliki ruang makan yang disediakan. Kantin merupakan salah satu fasilitas yang wajib ada di sebuah sekolah karena keberadaannya sangat bermanfaat dan dibutuhkan. Kantin bukan hanya tempat membeli makanan dan minuman, tetapi juga sering dijadikan tempat berkumpulnya para siswa saat istirahat.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya adalah perguruan tinggi yang mempunyai fasilitas berupa kantin yang dinamakan *Darmajaya society centre* (DSC). Pada kantin *Darmajaya society centre* (DSC) masih ada beberapa stan yg menyediakan kuliner dan minuman. Terhitung berjumlah 9 stan yg menjual kuliner dan minuman tersebut. Pengunjung kantin DSC yaitu mahasiswa/mahasiswi, dosen & staf yang bekerja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 6 April 2022, para pelajar dan pengunjung ruang makan lainnya melakukan pembelian makanan dan minuman secara konvensional. Pada langkah pertama, pembeli mengantri untuk memesan menu di stand yang akan disajikan kepada mereka. Selanjutnya pembeli memilih menu yang akan dipesan penjual di *booth*. Dalam proses ini, pembeli menunggu penjual menyiapkan menu yang diinginkan. Setelah vendor menyiapkan menu, vendor menghitung harga sesuai jumlah item menu yang dipesan. Pembeli diminta membayar harga dan pesanan siap diantar ke pembeli. Jika pembeli ingin memesan lagi, dia harus mengulangi proses pembelian seperti terakhir kali.

Permasalahan yang terjadi di kantin DSC adalah pedagang kantin mengalami kesulitan dalam menyajikan pesanan menu makanan dan minuman dengan jumlah yang tidak seimbang antara pembeli dan penjual. Hal ini menyebabkan pembeli mengantri untuk memesan menu yang ingin dibeli, sehingga pelayanan penjual tidak maksimal karena banyak

pesanan dalam waktu bersamaan. Selain itu, penjual mengalami masalah dengan pengiriman makanan dan minuman karena tidak ada sistem penyaringan dan tidak ada penandaan tempat duduk atau meja pembeli.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan pelayanan pemesanan untuk mempermudah proses pengiriman dan menyediakan sarana penunjang proses transaksi berbasis aplikasi yang memudahkan pembeli dan penjual dalam melakukan pembelian barang, sembako, dan minuman.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan topik **“Rancang Bangun Aplikasi E-Kantin *Darmajaya Society Centre* (DSC) Berbasis Mobile”**

## **1.2 .Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah di jabarkan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu bagaimana merancang sistem kantin elektronik di kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya berbasis *Mobile*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu dilakukan Batasan masalah agar masalah yang di ulas tidak terlalu luas dan konsisten dengan tujuan untuk mencapai suatu tujuan yang di inginkan. Berikut adalah Batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini:

1. Aplikasi ini di kembangkan khusus di kantin IIB Darmajaya
2. Aplikasi bersifat mobile, sekaligus mudah di gunakan
3. Aplikasi ini di kembangkan dengan menggunakan android studio
4. Aplikasi e-kantin dikembangkan teruntuk pada platform android

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di jabarkan sebelumnya, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat aplikasi e-kantin yang dapat di akses dari perangkat smartphone berbasis android

2. Membangun budaya baru dengan pemanfaatan dan perkembangan teknologi yang sebelumnya harus datang langsung, kini dapat memesan secara online
3. Menerapkan ilmu yang telah di peroleh melalui perkembangan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti:

1. Membantu pelayanan pemesanan serta meminimalisir menumpuknya pelanggan kantin Darmajaya Society Centre (DSC) pada saat pemesanan
2. Proses transaksi pemesanan ini dapat menjadi inovasi yang dapat memberikan kemudahan pelanggan dan pembeli di lingkungan kantin Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (DSC)
3. Memudahkan pihak pedagang kantin (Efisien dalam waktu)
4. Mempermudah pembeli memesan makan dan menghemat waktu untuk memesan makanan tanpa perlu keluar ruangan atau Gedung karena dapat memesan melalui aplikasi online.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini akan di bagi dalam 5(Lima) BAB, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB ini dijabarkan latar belakang masalah seputar kantin, rumusan masalah dalam membangun sistem e-kantin, Batasan masalah, tujuan dan manfaat sistem e-kantin dan sistematika penulisan

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB ini dijabarkan tentang teori seputar kantin, android, rekayasa pengembangan sistem yang digunakan dan penelitian terkait.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada BAB ini dijabarkan tentang metode pengumpulan data, pengembangan perangkat lunak yang digunakan, waktu dan tempat penelitian,serta Langkah yang digunakan terkait penelitian yang dilakukan dan proses kerja sistem yang di rancang

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB ini dijabarkan tentang hasil penelitian yang sudah di lakukan berupa gambar tampilan halaman aplikasi beserta penjelasannya. Pada pembahasan akan di ulas pengaruh dari penggunaan aplikasi e-kantin yang sudah di bangun. Selain itu, pengujian *blackbox* juga dilakukan pada bab ini, yang bertujuan untuk menguji apakah fungsi dari aplikasi ini sudah sesuai dengan yang di harapkan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada BAB ini akan dijabarkan kesimpulan yang dapat di Tarik dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu akan di jabarkan juga mengenai saran yang membangun bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa.