

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Industri makanan berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu, karena dapat dikatakan menjadi salah satu kebutuhan bagi manusia. Di Indonesia sendiri bisnis kuliner semakin bertambah banyak apalagi di Kota Medan. Hal ini dapat dilihat dari naiknya permintaan pesan antar makanan, tren bisnis katering yang tengah melanda masyarakat akhir-akhir ini dan jumlah pengusaha katering yang meningkat. Mengingat kemajuan zaman dan kemudahan teknologi mendapatkan informasi, tidak sedikit perusahaan melakukan berbagai inovasi terhadap makanan baik itu mengenai dari macam menu dan bentuk penyajiannya. Setiap orang menginginkan segala sesuatunya lebih mudah dilakukan misalnya dalam hal pemesanan makanan yang membutuhkan suatu sistem sehingga peluang bisnis katering *online* pun bermunculan. Penggunaannya dapat menghemat waktu para pelanggan, juga bisa mengurangi kesalahan seperti *human error* sehingga akan memudahkan pelanggan dalam melakukan pesanan.

Ada beberapa kendala yang muncul seperti lokasi tempat katering yang jauh dan tidak diketahui oleh pelanggan. Aktivitas kesibukan masyarakat yang terus meningkat juga membuat banyak orang tidak memiliki banyak waktu untuk pergi membeli atau bahkan untuk menyajikan suatu makanan di rumahnya. Ada pula yang tidak bisa memasak dan tidak mau repot mengotori dapurinya dalam hal memasak untuk sebuah acara besar atau kecil seperti pesta pernikahan, acara kantor, reuni, ulang tahun, arisan dan lain-lain. Tidak hanya itu, pelanggan juga menginginkan makanan yang sehat untuk dikonsumsi. Itu sebabnya banyak orang memilih menggunakan jasa katering dan jasa pesan makanan online sebagai solusinya.

Adapun aplikasi yang menyediakan kebutuhan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan yaitu aplikasi Gojek dengan layanan GoFood, Grab dengan layanan GrabFood, Katering Keren dan lain-lain. Gojek dan Grab adalah aplikasi yang bergerak sebagai penyedia layanan transportasi yang memiliki fitur pesan antar makanan. Informasi yang diberikan aplikasi Gojek dan Grab pada fitur pesan makanan berupa fitur ulasan makanan yang diberi rating, lokasi restoran yang dekat dengan

jarak yang diinginkan pelanggan, filter harga, pesanan, pembatalan pesanan, fitur promo, adanya *tracking* (sudah sampai dimana pesanan), fitur *searching*, fitur *chat*, pembayaran, notifikasi dan *rating*. Katering Keren merupakan *platform* yang bergerak dibidang jasa dengan menyediakan dan mengantarkan pesanan makanan di seputar area Surabaya dan Sidoarjo. Katering Keren hanya berupa gambar menu makanan, harga, tanggal pemesanan dan pembayaran sementara itu fitur-fitur yang disediakan aplikasi tersebut kurang lengkap.

Layanan GoFood dan GrabFood tersebut hanya bisa melakukan pesanan pada hari itu juga dan adapun GrabFood yang bisa melakukan pesanan terjadwal hanya untuk hari berikutnya dan berlaku satu hari saja. Pelanggan yang melakukan pemesanan merasa kurang efektif apabila melakukan hal yang sama setiap hari dalam memesan makanan pada hari berikutnya dan hal tersebut cukup membuang waktu terutama untuk pekerja kantoran yang jadwal istirahatnya terbatas. Kurangnya fitur mengenai fitur *packaging*, fitur *food playlist*, fitur jadwal, fitur *add-notes* (catatan tambahan) dan fitur bahan dan nutrisi seperti komposisi pada bahan makanan yang digunakan supaya dapat memudahkan pelanggan dalam memilih menu makan sehat.

*Catering Yuk* adalah nama aplikasi yang akan dibuat oleh penulis, agar nama aplikasinya unik dan berbeda maka kata “yuk” yang penulisannya dibaca dari belakang diganti menjadi kuy sehingga disingkat Cakuy. Cakuy merupakan sebuah aplikasi yang mengajak para pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan diberbagai restoran, juga berfungsi sebagai pihak ketiga yang menghubungkan restoran dengan pelanggan. Cakuy hadir untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggabungkan fitur-fitur yang ada sehingga akan dirancang sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang menyediakan berbagai jasa katering seperti memilih menu makanan (*food playlist*), menyesuaikan jadwal pengantaran makanan, *packaging*, pembatalan pesanan, testimoni para pelanggan dan lokasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin merancang suatu aplikasi *online* yang menyediakan semua kebutuhan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan yang ada di Kota Medan. Penulis akan menganalisis dan merancang suatu aplikasi katering *online* yang akan dibuat ke dalam Tugas Akhir yang berjudul **Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobil "Cakuy"**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat di Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi khusus katering di Kota Medan yang menjadi kebutuhan baik fungsional dan non fungsional yang menawarkan jasa seperti lokasi katering yang dekat dengan pelanggan, *food playlist*, *add-notes*, menyesuaikan jadwal pemesanan sesuai dengan tanggal dan jam yang diinginkan pelanggan, memilih *packaging*, filter harga dan pembatalan pesanan.
2. Belum ada rancangan aplikasi mengenai informasi tentang bahan dan nutrisi seperti komposisi pada menu makanan sehingga para pelanggan yang sedang dalam masa diet atau masa penyembuhan dapat mengetahui informasi tersebut.

## 1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari Tugas Akhir ini adalah :

### 1. Admin

Fitur yang tersedia untuk admin yaitu untuk mengelola pesanan jasa seperti restoran-restoran, dan kurir yang bekerja sama pada aplikasi Cakuy, mengelola *FAQ*, memberikan notifikasi kepada restoran, melihat *chat* (pelanggan, kurir dan restoran), mengelola data pembayaran, melihat laporan pesanan, mengelola laporan pembayaran, melihat informasi pelanggan.

### 2. Restoran

Fitur yang tersedia untuk restoran yaitu untuk mengelola menu makanan yang tersedia (gambar menu, harga, *packaging*, bahan dan nutrisi seperti komposisi makanan), meng-*input* data restoran (nama restoran, lokasi/alamat, nomor telepon, *email* restoran, jadwal operasional, gambar restoran dan rekening bank restoran), mengelola pemesanan (jadwal menu makan, *food playlist*, tanggal pengiriman, *packaging*, jam makan dikirim dan *add-notes*), melihat informasi pesanan, melihat notifikasi, mengelola pembatalan pesanan, melakukan *chat*, melihat informasi testimoni dan rating dari pelanggan.

### 3. Pelanggan

Pelanggan dapat melakukan pemesanan (jadwal menu makan, *food playlist*, tanggal pengiriman, *packaging*, jam makan diantar dan *add-notes*), mengelola data pelanggan, melihat informasi restoran (nama restoran, lokasi restoran, jadwal

operasional dan gambar restoran), melihat informasi *FAQ*, melihat informasi menu, melihat informasi kurir, melakukan pembayaran, *history* pesanan, melakukan *chat*, melakukan pengajuan pembatalan pesanan, memberikan testimoni dan rating, melihat informasi testimoni dan rating.

#### 4. Kurir

Kurir dapat menginput data kurir, melihat informasi pengiriman pemesanan, melakukan *chat* kepada pelanggan dan mengkonfirmasi pengiriman pesanan telah selesai.

### 1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Tugas Akhir ini adalah menganalisis dan merancang sebuah aplikasi katering berbasis *mobile* yang diberi nama Cakuy untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan di Kota Medan.

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan ini diharapkan memudahkan dalam pembuatan program aplikasinya yang jika dikembangkan akan membantu pelanggan menemukan lokasi katering yang dekat dengan pelanggan, menentukan pilihan menu makanan dengan jadwal pemesanan sesuai dengan tanggal dan jam yang diinginkan pelanggan.
2. Rancangan ini dapat memberi gambaran informasi kepada pelanggan mengenai komposisi pada menu makanan dalam melakukan pemesanan jasa katering.

### 1.5. Metode Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)*. Terdapat tujuh tahapan pada pengembangan sistem informasi dengan metodologi SDLC, namun pada analisis dan perancangan aplikasi ini hanya dilakukan sampai tahap ke empat. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### 1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah-masalah apa saja yang ditemukan, mengidentifikasi peluang dan tujuan dari rancangan aplikasi yang akan dibuat dengan cara menganalisis dan membandingkan aplikasi sejenis sehingga dapat mengetahui proses pemesanan dan pembayaran pada aplikasi tersebut.

#### 2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi

Pada tahapan ini penulis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi untuk pemakai yang terlibat. Untuk memperoleh syarat-syarat informasi yang dibutuhkan dalam Tugas Akhir ini, penulis menganalisis dengan cara membandingkan aplikasi pesanan makanan yang sejenis yaitu Gojek, Grab dan Katering Keren.

### 3. Menganalisis kebutuhan sistem

Pada tahapan ini penulis akan menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan diperlukan seperti merancang DFD, dan kamus data.

### 4. Merancang sistem yang direkomendasi

Pada tahapan ini penulis akan merancang sistem baru. Adapun proses yang dikerjakan pada tahapan ini adalah :

- a. Merancang *user interface* menggunakan aplikasi Adobe XD.
- b. Melakukan Normalisasi.
- c. Merancang *database* yang akan digunakan.

# UNIVERSITAS MIKROSKIL