

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Dalam kehidupan manusia, untuk bertahan hidup tidak bisa lepas dari kebutuhan. Kebutuhan manusia yang wajib dipenuhi dikelompokkan menjadi tiga, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier [1]. Makanan sebagai salah satu kebutuhan primer menghasilkan berbagai macam sektor bisnis yang umumnya terbagi menjadi dua kategori, yakni *Food Service* seperti katering, *food truck*, restoran, *café*, *coffee shop*, *food retail* seperti *frozen food*, serta makanan dan minuman kering dalam kemasan [2]. Katering yang merupakan salah satu bisnis kuliner adalah sebuah usaha di bidang jasa yang melakukan pengelolaan makanan dan minuman untuk memenuhi kebutuhan pelanggan di berbagai macam keperluan, waktu, dan tempat [3]. Promosi, penjualan, maupun pembelian pada katering masih banyak menggunakan cara konvensional, seperti dari mulut ke mulut maupun brosur. Oleh karena itu, perkembangan teknologi sangat penting dalam hal ini, karena pebisnis dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan pelayanan yang dimiliki dan juga untuk menjangkau calon pelanggan [4].

Katering merupakan jenis usaha yang memiliki potensi besar dan tidak memerlukan modal yang terlalu banyak. Di masa pandemi ini, orang-orang diwajibkan beraktivitas di rumah, akibatnya banyak pekerja yang tidak ada waktu untuk memasak, untuk itu berlangganan katering bisa menjadi solusi yang praktis [5], didukung dengan perubahan perilaku ataupun aturan dalam masyarakat dan juga banyak kantin yang terpaksa tutup di masa pandemi ini [6]. Dengan memanfaatkan pemasaran produk secara *online*, para pengusaha katering mengalami peningkatan pendapatan dikarenakan adanya perubahan perilaku pembeli selama masa pandemi yang sebelumnya melakukan transaksi tatap muka menjadi secara *online* [7]. Kemudian, para pasien isolasi mandiri yang susah mencari makanan karena harus menetap di rumah [8], serta dengan meningkatnya perhatian masyarakat akan kesehatan dengan menjaga pola makan dengan makanan sehat [9]. Katering termasuk dalam industri makanan dan minuman yang mampu bertahan di tengah pandemi COVID-19 terus tumbuh secara konsisten dibandingkan sektor lain yang mengalami penurunan dan menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), industri makan-minum pada kuartal I-2021 mengalami pertumbuhan sebesar 2,49%, terus meningkat sebesar 2,95% pada kuartal II-2021 dan 3,49% pada kuartal III-2021 [10]. Menurut riset dari pengeluaran digital selama

pandemi yang dilakukan oleh Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia (LD FEB UI), untuk pemesanan makanan *online* mencapai 97% diikuti dengan jasa pengiriman *online* sebesar 76% [11].

Penggunaan teknologi informasi maupun teknologi komputer telah berkembang pesat di era ini. Demikian juga yang terjadi pada sektor bisnis katering yang sudah ada, seperti aplikasi Kulina, yaitu aplikasi *marketplace* khusus katering yang menyediakan berbagai jenis menu, seperti menu harian, paket murah, menu sehat, *snack*, *mealbox*, hingga prasmanan. Aplikasi Kulina masih terdapat kekurangan, dimana Kulina menggunakan aplikasi yang berbeda untuk penjual dan pembeli, hanya tersedia di Jabodetabek dan Bandung, dan tidak terdapat riwayat transaksi [12]. Aplikasi katering lain yaitu Digiresto sebuah aplikasi untuk memesan katering yang sudah tersedia di seluruh Indonesia dan terdapat berbagai macam pilihan pembayaran dan pengiriman. Digiresto memiliki kekurangan seperti tidak adanya ulasan ataupun *rating* mengenai menu yang telah dipesan [13]. Selain itu, pada aplikasi Kulina dan Digiresto belum mempunyai fitur *custom* paket katering dimana pelanggan ingin memesan paket menu yang diinginkan serta sesuai selera dengan jumlah yang besar untuk suatu acara dan biasanya dengan jumlah minimal *order* yang sudah ditentukan oleh *merchant*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan proses analisis terhadap pengolahan data untuk proses pemesanan *custom paket* agar dapat dihasilkan sebuah proses baru pada aplikasi katering yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat dalam memesan katering sesuai selera dan mendapatkan informasi secara tepat dan akurat. Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan analisis dan perancangan basis data aplikasi *marketplace* katering sebagai topik tugas akhir dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN BASIS DATA UNTUK APLIKASI MARKETPLACE KATERING”.

1.2 Permasalahan Proyek

Berdasarkan latar belakang proyek di atas, maka yang menjadi permasalahan pada proyek ini adalah sulitnya penyampaian informasi dan pengelolaan data pada sebuah proses bisnis katering serta tidak adanya proses untuk memilih isi paket sendiri atau *custom* paket bagi pelanggan.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup dari proyek ini meliputi pendataan menu, pendataan paket, pendataan *merchant*, pendataan *member*, serta transaksi pemesanan, pengiriman, dan *custom* menu.

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini adalah menganalisis dan merancang basis data untuk melengkapi struktur data pada basis data katering, khususnya *custom* paket untuk pelanggan. Diharapkan hasil rancangan basis data mampu mengelola data pada basis data *custom* paket pada katering sehingga dapat memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas pemesanan dan pengiriman paket katering, serta memudahkan pihak jasa katering dalam mengelola menu paket dan *merchant*.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Untuk mencapai tujuan proyek, adapun rencana pelaksanaan proyek dibagi menjadi dua bagian, yaitu personil proyek dan jadwal pelaksanaan proyek. Berikut adalah deskripsi dari rencana yang akan dilakukan dalam pengerjaan proyek tersebut.

1.5.1 Personil

Tabel berikut ini menunjukkan tugas dari masing-masing personil yang terlibat pada pengerjaan proyek.

Tabel 1.1 Tugas Personil Proyek

No.	NIM	Nama	Tugas
1.	18111336 7	Lamhot Pardamean Samosir	a. Mencari dan mempelajari referensi dari buku, internet, dan jurnal b. Mengobservasi aplikasi dan mengidentifikasi proses c. Memodelkan data konseptual dengan menggunakan Microsoft Visio d. Membuat laporan tugas akhir proyek
2.	18111404 4	Widi Wijaya Gultom	a. Mencari dan mempelajari referensi dari buku, internet, dan jurnal b. Merancang basis data fisik dengan menggunakan Microsoft SQL Server

			<p>c. Memodelkan data logis dengan menggunakan model relasional</p> <p>d. Membuat laporan tugas akhir proyek</p>
3.	18111330 8	Rizki Rahby	<p>a. Mencari dan mempelajari referensi dari buku, internet, dan jurnal</p> <p>b. Memodelkan data logis dengan menggunakan model relasional</p> <p>c. Membuat laporan tugas akhir proyek</p>

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel berikut ini menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan proyek yang akan dikerjakan.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No.	Kegiatan	Bulan															
		Maret 2022				April 2022				Mei 2022				Juni 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mencari dan mempelajari referensi dari buku, internet, dan jurnal																
2	Memodelkan data konseptual dengan menggunakan Microsoft Visio																
3	Memodelkan data logis dengan menggunakan model relasional																
4	Merancang basis data fisik dengan menggunakan Microsoft SQL Server																
5	Membuat laporan tugas akhir proyek																