

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantin merupakan salah satu sarana pendukung yang memiliki peranan krusial dalam sebuah lembaga pendidikan, termasuk di universitas. Sebagai tempat yang menawarkan makanan dan minuman, kantin tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi mahasiswa, dosen dan staf, tetapi juga berperan sebagai tempat interaksi sosial yang bisa membantu dalam menciptakan lingkungan akademis yang nyaman dan produktif. Berdasarkan pernyataan Kepala Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah, Perindustrian, dan Perdagangan (Koperasi UKM Perindag) Kota Medan, Benny Iskandar Nasution, jumlah UMKM yang terdata hingga akhir tahun 2022 sebanyak 38.343 unit, sedangkan UMKM yang terdaftar sebagai binaan berjumlah 1.825 unit[1].

Kantin adalah fasilitas penting yang mendukung kegiatan mahasiswa, dosen, dan staf dalam memenuhi kebutuhan makan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, selain sistem pemesanan, sistem pembayaran juga mengalami perkembangan yang signifikan. Penerapan pembayaran digital telah mengubah cara masyarakat dalam melakukan transaksi dengan menawarkan proses yang lebih cepat, aman, dan efisien. Yulianti dan Handayani menjelaskan bahwa pembayaran digital memberikan berbagai keunggulan seperti kecepatan transaksi, keamanan data, serta kemudahan pencatatan keuangan [2]. Namun, sistem kantin yang masih tradisional sering menghadapi masalah seperti antrian yang panjang, pembayaran yang kurang fleksibel, serta kurangnya transparansi dalam mencatat penjualan. Hal ini membuat pengguna kesulitan dalam mengatur waktu, dan pengelola kantin kesulitan memantau transaksi serta masa sewa setiap vendor. Selain itu, para vendor juga membutuhkan sistem yang dapat membantu mereka dalam mengelola menu dan laporan penjualan secara lebih efektif dan terpadu. Tidak hanya dari sisi pengguna, pengelolaan hubungan bisnis antara pengelola kantin dan vendor juga menjadi tantangan tersendiri. Pola kerja sama yang belum didukung oleh sistem terintegrasi menyebabkan pengelola kantin mengalami kesulitan dalam memantau kinerja vendor, mengelola kontrak kerja sama, serta melakukan evaluasi pendapatan secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah platform berbasis *Business-to-Business* (B2B) yang mampu mengakomodasi kebutuhan pengelola kantin dan vendor dalam satu sistem manajemen yang terintegrasi. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, aplikasi “CAMPUSBITE” hadir untuk menghubungkan pengguna, pengelola kantin, dan vendor secara

efektif. Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat melakukan pemesanan dan pembayaran makanan secara online dengan mudah, pengelola kantin dapat memantau operasional secara *real-time*, serta vendor dapat mengelola menu, pesanan, dan laporan penjualan secara efisien. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses transaksi di kantin kampus dapat berlangsung lebih cepat, efisien, dan terorganisir, sekaligus mendukung perkembangan digital di lingkungan perguruan tinggi.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan aplikasi kantin digital dengan tujuan mengurangi antrean serta meningkatkan efektivitas proses pemesanan makanan. Cahyani dkk. memperkenalkan konsep E-Canteen yang berorientasi pada layanan pemesanan makanan secara daring bagi mahasiswa dan tenaga kependidikan di lingkungan perguruan tinggi [3]. Sementara itu, Purba dkk. merancang sistem manajemen kantin berbasis mobile untuk mengatasi penumpukan pesanan yang menyebabkan lambatnya persiapan makanan dan berujung pada keterlambatan mahasiswa masuk kelas [4]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Syafitri juga merancang dan mengembangkan aplikasi E-Kantin berbasis Android sebagai solusi atas ketidakefisienan sistem pemesanan dan pembayaran tunai konvensional yang kerap menimbulkan antrean panjang di kantin perguruan tinggi [5].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada layanan antara konsumen dan penjual (*Business-to-Consumer/B2C*). Fitur yang mendukung pengelolaan hubungan bisnis antara pengelola kantin dan vendor, seperti manajemen kontrak, pengaturan sistem sewa maupun komisi, pemantauan tenant, serta dashboard pengelolaan kantin, belum banyak diakomodasi secara terintegrasi. Oleh sebab itu, CAMPUSBITE dikembangkan tidak hanya sebagai aplikasi pemesanan makanan, tetapi juga sebagai platform *Business-to-Business* (B2B) yang mengintegrasikan pengelola kantin, vendor, dan pengguna ke dalam satu ekosistem digital yang terpadu.

Pengelolaan kantin di lingkungan perguruan tinggi di Indonesia umumnya mengenal beberapa model kerjasama antara pihak institusi dengan vendor. Ada tiga bentuk kerjasama yang lazim diterapkan di kantin perguruan tinggi Indonesia, yaitu sistem sewa tempat, sistem bagi hasil, dan sistem franchise [6]. Di lingkungan perguruan tinggi Kota Medan, pengelolaan kantin umumnya melibatkan mitra usaha dari kalangan UMKM lokal, mahasiswa, dan koperasi kampus yang memperoleh izin resmi dari unit pengelola internal universitas, seperti yang dijumpai pada struktur pengelolaan kantin UINSU Medan yang berada di bawah koordinasi Pusat Pengembangan Bisnis (Pusbangnis) [7]. Kondisi ini menunjukkan bahwa setiap institusi memiliki kebijakan dan mekanisme pengelolaan kantin yang dapat berbeda-beda sesuai kebutuhan internal masing-masing kampus. Sistem manajemen tenant yang baik harus mampu

mengelola data vendor secara fleksibel, memantau laporan penjualan per vendor, serta memberikan keleluasaan kepada administrator dalam mengatur skema kerjasama sesuai kebijakan institusi [8].

Melihat permasalahan yang ada, aplikasi Campus Bite muncul sebagai solusi inovatif yang dikhususkan untuk lingkungan perguruan tinggi. Aplikasi ini menyediakan layanan pemesanan makanan secara digital dengan berbagai fitur unggulan, seperti Pre-Order Makanan, pembayaran non-tunai, pemberitahuan mengenai status pesanan, serta jadwal pengambilan makanan yang dapat ditentukan. Dengan sistem ini, mahasiswa, dosen, dan staf bisa memesan makanan lebih awal tanpa harus menunggu di antrean, sehingga waktu mereka bisa dimanfaatkan dengan lebih efisien. Di sisi lain, pengelola kantin dapat mengelola proses pemesanan dengan cara yang lebih efektif, mengurangi kemungkinan terjadinya antrean yang panjang, sekaligus meningkatkan kualitas layanan untuk para pelanggan.

Lebih dari sekadar aplikasi pemesanan, CAMPUSBITE dirancang untuk menyelaraskan berbagai model pengelolaan kantin melalui fitur Manajemen Vendor dan Kontrak Vendor yang fleksibel. Pada sistem sewa stan, aplikasi mengelola penagihan biaya tetap bulanan kepada vendor secara otomatis. Pada sistem komisi, aplikasi menghitung dan memotong persentase komisi dari setiap transaksi yang terjadi. Sementara pada model kombinasi keduanya, kedua mekanisme tersebut dapat dijalankan secara bersamaan dalam satu sistem terintegrasi. Dengan demikian, setiap institusi di Kota Medan maupun Sumatera Utara dapat mengonfigurasi sistem sesuai skema pengelolaan yang berlaku tanpa perlu modifikasi teknis tambahan.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka tugas akhir ini akan dikerjakan dengan mengangkat judul **"Perencanaan Startup Layanan Kantin Berbasis B2B Dengan Integrasi E-Payment Dan Dashboard Management "CAMPUSBITE"**

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa masalah yang sering dihadapi oleh mahasiswa, dosen, dan staf, vendor, dan pengelola kantin:

1. Antrean yang panjang serta terbatasnya pilihan metode pembayaran di kantin kampus membuat proses transaksi menjadi tidak efisien.
2. Pengelolaan kantin masih belum didukung oleh sistem terintegrasi yang dapat memantau aktivitas operasional, transaksi penjualan, dan masa sewa vendor secara *real-time*.

3. Para vendor atau penjual makanan masih menghadapi kendala dalam mengelola menu, pesanan, serta laporan penjualan akibat belum tersedianya sistem digital yang terintegrasi.
4. Belum adanya platform digital kantin kampus yang dapat mendukung berbagai model pengelolaan yang diterapkan oleh perguruan tinggi di Sumatera Utara.

1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari pengembangan startup ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi transaksi di kantin kampus dengan menerapkan sistem pemesanan dan pembayaran berbasis digital.
2. Membangun sistem terpadu yang mendukung pengelola kantin dalam memantau aktivitas operasional, dan masa sewa vendor secara *real-time*.
3. Menyediakan platform digital yang mempermudah vendor dalam mengelola menu, pesanan, serta laporan penjualan dengan cara yang lebih efisien dan transparan.
4. Mengembangkan fitur identifikasi lokasi kampus secara otomatis dengan memanfaatkan teknologi GPS sehingga pengguna dapat langsung mengakses layanan kantin yang sesuai dengan lokasi kampus tempat mereka berada.

1.4 Manfaat

Dengan dihasilkannya rencana bisnis startup, maka diharapkan apabila rencana bisnis ini diimplementasikan dan dikomersialisasikan maka diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat berikut di bawah ini:

1. Mempermudah proses pemesanan dan pembayaran makanan secara praktis tanpa perlu mengantri.
2. Memudahkan pemantauan transaksi, laporan penjualan, serta aktivitas operasional melalui sistem digital.
3. Memudahkan pengelolaan menu, stok, pesanan, dan laporan penjualan melalui satu sistem yang terintegrasi.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk meminimalkan kesalahan dalam pemilihan lokasi kampus, aplikasi “CAMPUSBITE” menerapkan teknologi penentuan lokasi berbasis GPS (*Global Positioning*

System) yang terintegrasi dengan database institusi perguruan tinggi. Ketika aplikasi pertama kali dijalankan, pengguna akan diminta memberikan izin akses lokasi perangkat. Selanjutnya, sistem akan memanfaatkan koordinat GPS yang diperoleh untuk mencocokkannya dengan data perguruan tinggi yang telah terdaftar dalam basis data berdasarkan radius tertentu, misalnya 500meter dari titik pusat kampus. Apabila lokasi pengguna terdeteksi berada dalam area kampus yang terdaftar, aplikasi secara otomatis akan menampilkan daftar kantin dan vendor yang beroperasi di lingkungan kampus tersebut. Sebaliknya, jika pengguna berada di luar cakupan deteksi otomatis, aplikasi menyediakan fitur pencarian manual yang menampilkan daftar perguruan tinggi berdasarkan urutan jarak terdekat dari lokasi pengguna. Dengan adanya fitur ini, mahasiswa maupun civitas akademika dari berbagai perguruan tinggi di Sumatera Utara dapat menggunakan aplikasi yang sama secara lebih akurat tanpa risiko melakukan pemesanan pada kantin yang berada di kampus yang berbeda dengan lokasi mereka saat itu.

Pada tugas akhir ini, penulis akan menyusun serangkaian proses bisnis yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi “CAMPUS BITE”. Aplikasi ini berbasis mobile dan dirancang untuk memberikan pengalaman baru bagi pengguna dan pengelola kantin. Berikut adalah beberapa fitur yang akan diimplementasi dalam aplikasi “CAMPUS BITE”, yaitu:

1. Fitur Pre-Order Makanan

Pengguna dapat memesan makanan terlebih dahulu sebelum waktu makan tiba. Sehingga, makanan sudah disiapkan oleh vendor saat pengguna datang, sehingga mereka tidak perlu mengantri lama di kantin.

2. Fitur Pengambilan Terjadwal

Fitur ini memungkinkan pengguna menentukan waktu pengambilan makanan sesuai jadwal yang diinginkan. Pihak kantin akan menyiapkan pesanan agar siap diambil tepat sebelum waktu yang telah ditentukan.

3. Fitur Pelacakan Pesanan

Pengguna dapat memantau status pesannya secara langsung (*real-time*), mulai dari proses penerimaan, persiapan, hingga pesanan siap diambil. Dengan fitur ini, pengguna bisa memperkirakan waktu yang tepat untuk datang ke kantin dan merasa lebih nyaman karena mengetahui perkembangan pesannya.

4. Fitur Notifikasi dan Peningat Pesanan

Sistem akan mengirimkan notifikasi otomatis kepada pengguna mengenai status pesanan mereka. Selain itu, tersedia pengingat waktu pengambilan makanan agar pengguna tidak lupa mengambil pesannya sesuai jadwal yang telah ditetapkan.

5. Fitur Pembayaran

Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan pembayaran secara digital dengan cepat dan aman melalui berbagai metode seperti e-wallet (OVO, GoPay, DANA) maupun mobile banking. Dengan demikian, proses transaksi menjadi lebih efisien dan meminimalkan kesalahan perhitungan pembayaran.

6. Fitur Manajemen Menu dan Harga

Vendor dapat mengatur daftar menu dengan mudah melalui fitur ini. Vendor bisa menambah, mengedit, atau menghapus menu

7. Fitur Laporan Keuangan

Fitur ini secara otomatis menyajikan laporan transaksi penjualan dalam periode harian, mingguan, hingga bulanan. Laporan mencakup data total penjualan, pendapatan bersih, serta keuntungan, sehingga vendor dapat memantau kinerja keuangannya dengan lebih efektif.

8. Fitur Notifikasi Pesanan

Setiap kali pengguna melakukan pemesanan, sistem akan mengirimkan pemberitahuan secara langsung kepada vendor terkait. Dengan begitu, vendor dapat segera memproses dan menyiapkan pesanan dengan lebih cepat dan tepat waktu.

9. Fitur Manajemen Vendor

Fitur ini membantu pengelola kantin dalam memantau seluruh vendor yang terdaftar. Pengelola dapat melihat daftar vendor aktif, status operasional, serta memantau masa berlaku kontrak atau periode sewa tempat.

10. Fitur Kontrak Vendor

Melalui fitur ini, pengelola dapat membuat, memperbarui, dan mengatur dokumen kontrak kerja sama dengan setiap vendor. Informasi yang dapat dikelola mencakup durasi sewa, biaya, serta ketentuan dan syarat kerja sama lainnya.