

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sektor kuliner merupakan salah satu bidang yang banyak diminati oleh pelaku usaha, karena kebutuhan pangan konsumen yang tidak ada habisnya. Semakin banyak konsumen yang ada, dipastikan akan meningkatkan pendapatan para pengusaha bidang ini[1]. Industri restoran merupakan salah satu industri yang sangat menjanjikan dan digandrungi para pengusaha, persaingan bisnis di bidang industri restoran saat ini terjadi sangat cepat dan berkembang, terlepas dari peran kemajuan teknologi. Saat ini masih ada pemilik restoran yang masih menggunakan proses pemesanan melalui aplikasi *Whatsapp* atau telepon kemudian pemilik membuat catatan di atas kertas[2]. Mengingat besarnya minat para pelaku usaha yang bergerak di bidang industri makanan, hal ini membuat sektor tersebut menjadi sangat kompetitif dan memaksa pengusaha untuk berpikir lebih keras untuk bersaing mendapatkan konsumen yang setia. Melihat fakta yang ada, banyak sekali jenis makanan sejenis yang menggunakan internet melalui *website* dan *handphone* untuk proses pemesanan[1].

Bu Supri Catering merupakan sebuah usaha yang menyediakan jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumsi pada acara-acara tertentu seperti acara hajatan, makan suatu kantor, pernikahan, tasyakuran, perayaan dan lain-lain. Pada awalnya usaha ini bertempat di Ndesa rt 2 rw1, Somagede, Sempor, Kebumen dari tahun 2008-2015. Kemudian berpindah ke Sruweng menerima pesanan catering di rumah kediaman Bu Supri yang bertempat di Dusun Sokawera, Trikarso rt 3 rw 3 dari tahun 2015 sampai sekarang. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada pemilik usaha catering, sampai saat ini media pemasaran yang dilakukan hanya dengan cara *broadcast whatsapp* dan dari mulut ke mulut, dan untuk pelayanan yang disediakan masih kurang efisien, dikarenakan harus melakukan perjanjian untuk bertemu langsung antara pemilik usaha dengan calon pelanggan atau melalui telepon untuk mengetahui detail menu dan harga yang tersedia sebelum ketahap kesepakatan

kemudian melakukan transaksi dari pihak calon pelanggan jika ingin menggunakan jasa ini, berdasarkan wawancara tersebut dibutuhkan pengembangan serta penerapan teknologi dalam pemasaran dan pelayanan catering.

Electronic commerce (e-commerce) adalah proses bisnis yang menggunakan teknologi elektronik untuk mempertemukan bisnis, konsumen, dan masyarakat umum dalam bentuk transaksi elektronik. Oleh karena itu pada prinsipnya semua pelaku bisnis yang terlibat dalam perdagangan elektronik terdiri dari konsumen (*consumers*), produsen (*manufactures*), penyedia jasa (*service providers*) dan perantara yang menggunakan jaringan komputer (*computer network*) yaitu internet menjadi sarana komunikasi[3]. Media sosial juga berfungsi sebagai media periklanan bagi para pebisnis, sebagaimana diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi melalui perdagangan elektronik telah membuka peluang bisnis baru. E-commerce tidak hanya memperluas arus barang dan jasa, tetapi juga menciptakan peluang bagi individu untuk terlibat sebagai pelaku usaha[3].

Aplikasi Bu Supri Catering akan di buat berbasis *mobile* dengan sistem operasi android menggunakan bahasa pemrograman kotlin dan Android Studio sebagai lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE). Sebagai media penyimpanan untuk aplikasi menggunakan Firebase. Firebase adalah database yang di kelola oleh Google yang pertama kali di perkenalkan pada tahun 2016. Teknologi ini dikembangkan untuk mempermudah pengembang aplikasi penyimpanan data selama tahap pengembangan aplikasi[4].

Kanban menurut Yoshiro Monden merupakan suatu kartu perintah produksi yang berfungsi untuk mengontrol persediaan. Kanban dilakukan dengan membatasi jumlah persediaan maksimum yang tetap untuk setiap *workstation* yang terdiri dari sebuah proses dan *output buffer*, dimana jumlah maksimumnya adalah sama dengan jumlah *kanban* yang beredar dalam *workstation*. *Kanban* memiliki 3 prinsip dasar yaitu, *visualize work* menggambarkan alur kerja yang membantu untuk mengamati dan memeriksa alur dari awal sampai akhir menggunakan *Kanban board*, *limit work in progress* membatasi pekerjaan untuk mengurangi pemborosan dan membantu tim untuk fokus menyelesaikan pekerjaan yang sedang berlangsung dan *focus on flow of work* Fokus pada aliran pengerjaan proyek ini mengarahkan tim untuk

menggambarkan kemacetan yang akan terjadi dan menindaklanjutinya, sehingga aliran pengerjaan proyek ini dapat berjalan dengan tetap[5]. Kinerja aplikasi di uji dalam *blackbox* untuk memastikan aplikasi berjalan sebagai mana semestinya. Pengujian *blackbox* berfokus pada pendeteksian kesalahan antarmuka pengguna dengan sistem, *buggy* atau fitur yang hilang, kesalahan akses *database* dan kesalahan kinerja aplikasi[6].

Contohnya pada penelitian *Cloud Kanban Framework for Service Operation Management* yang meneliti tentang penggunaan *Kanban* berbasis *cloud*[7], Implementasi Metodologi *Kanban* dalam pembuatan aplikasi *E-Commerce* pertanian dengan pendekatan *Zachman Framework* yang meneliti tentang pembangunan aplikasi dengan metodologi *Kanban*[8], dan *Improving Software Development through Combination of Scrum and Kanban* yang meneliti tentang penggunaan *Scrum* dan *Kanban* pada pengembangan *software*[9].

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Android Menerapkan Metode *Kanban Framework*”. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memasarkan dan jual beli pada Bu Supri Catering.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh pihak Bu Supri Catering dalam melakukan penjualan, promosi dan perekapan pesanan catering yang masih menggunakan metode konvensional, untuk mengatasi hal tersebut peneliti merancang aplikasi *mobile* berbasis android untuk pemesanan catering pada Bu Supri Catering menggunakan metode *Kanban Framework*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan metode *kanban framework* untuk merancang dan membangun aplikasi lalu mengujinya menggunakan metode *blackbox*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Aplikasi menggunakan *database Firebase*.

2. Aplikasi dapat berjalan pada *smartphone* berbasis android.
3. Aplikasi berfokus pada pemesanan produk pada toko Bu Supri Catering.
4. Tidak terintegrasi dengan metode pembayaran

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan aplikasi jual beli produk dengan tujuan mempermudah pelanggan toko Bu Supri Catering.
2. Mempermudah masyarakat sekitar dalam mengetahui produk yang terdapat pada toko Bu Supri Catering.