



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini mengarah ke sebuah teknologi berbasis *mobile* atau perangkat bergerak. *Mobile phone* tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi telepon dan SMS, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi langsung melalui internet yang bersifat *client server* untuk mengirim dan menerima data. Maka tidak mengherankan jika internet telah menjadi konsumsi publik sebagian besar masyarakat Indonesia. Menurut data dari Nielsen(2011) diambil dari teknojurnal, Indonesia adalah negara jumlah pengakses Internet via *handphone* cukup tinggi. 48% pengguna Internet di Indonesia mengakses Internet melalui *handphone*. Dan selain melalui *handphone*, terdapat 13% pengguna Internet di Indonesia yang mengakses Internet melalui perangkat *mobile non handphone* (seperti tablet).

Di sisi lain, kantin, rumah makan, restoran merupakan tempat untuk membeli makanan. dimana ketika membeli makanan dan minuman akan terjadi hal yang tidak diinginkan seperti antrian panjang dan berdesak-desakan. Seiring perkembangan teknologi tersebut pelayanan dalam memberikan informasi akan ketersediaan menu makanan menjadi kebutuhan pelanggan. Kecepatan dalam menyajikan makanan merupakan salah satu unsur tingkat pelayanan kantin, rumah makan, dan restoran dalam melayani pelanggan.

Berdasarkan pertimbangan ketersediaan teknologi serta tingkat kebutuhan pelanggan dalam hal kecepatan, efisiensi dan kepraktisan dalam memesan

makanan maka dibuatlah aplikasi “bakso mania *online* berbasis *mobile*.” Diharapkan dengan aplikasi ini penjualan bakso mania akan meningkat drastis.

Bakso Mania merupakan usaha bakso yang telah dirintis oleh Ibu Arni sejak tahun 2007 dengan nama Bakso Putri Solo di kawasan Kecamatan Cipondoh Kota Tangerang. Kemudian karena berpindah rumah, pada tahun 2016 sempat berganti nama menjadi Bakso dan Bakmi Jawa "Galaaauw" di kawasan Kecamatan Legok – Kabupaten Tangerang.

Dalam rangka mengikuti perkembangan teknologi informasi, maka usaha Bakso dan Mie Jawa "Galaaauw" sedang mempersiapkan suatu bisnis franchise Bakso Mania berbasis Online, dimana masyarakat dapat memesan Bakso secara Online, dan akan di-delivery oleh Cabang Bakso Mania terdekat. Diharapkan Bakso Mania akan dapat beroperasi di seluruh Indonesia dan bahkan di luar negeri, bekerjasama dengan mitra-mitra franchise (franchisee).

Sehubungan dengan itu, maka upaya pertama adalah meminta bantuan kepada LPPM UMN untuk mengembangkan sistem pemesanan bakso online, dengan nama Bakso Mania.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang adalah untuk membangun aplikasi bakso mania *online* dan mengembangkan ilmu serta kemampuan mahasiswa yang berkaitan dengan yang telah dipelajari di kampus, dan juga memberikan pengalaman untuk bekerja sama dalam tim dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang dilaksanakan selama 48 hari kerja (Senin sampai Jumat) dan dimulai dari tanggal 12 Oktober 2016 sampai dengan 19 Januari 2017. Jam kerja magang dilakukan mulai dari pukul 10:00 WIB – 15:00 WIB.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara dimulai dengan pertemuan penulis dengan supervisor dari LPPM UMN yaitu Bapak Dr. Ir. P.M. Winarno, M.Kom. Beliau memberikan sebuah proyek berbasis *mobile* untuk membangun sebuah toko bakso mania *online* dan menjelaskan tentang semua kebutuhan dari aplikasi tersebut. Kemudian penulis menerima proyek yang telah dijelaskan dan mulai mempelajari hal-hal yang diperlukan untuk membangun aplikasi bakso mania *online*.

