

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pertumbuhan industri kuliner dan transformasi digital, Nasi Cia sebagai sebuah startup yang fokus pada penawaran variasi nasi, dihadapkan dengan beberapa permasalahan yang ada di lingkungan SMA Xaverius 1. Pengunjung atau pemesan yang ramai seringkali menimbulkan tantangan dalam pengelolaan pemesanan secara efisien. Sistem manual yang digunakan saat ini dianggap kewalahan atau kurang mampu mengakomodasi lonjakan pemesanan. Selain itu, antrian yang panjang juga menjadi permasalahan kritis yang dapat memengaruhi pengalaman pelanggan. Banyak pelanggan yang mengurungkan niatnya untuk membeli dikarenakan dari permasalahan ini.

Keefektifitasan operasional di Nasi Cia masih memiliki ruang untuk ditingkatkan. Dengan pengembangan sistem pemesanan online ini diharapkan agar dapat meningkatkan fleksibilitas, responsivitas, dan kualitas pengembangan secara keseluruhan, sejalan dengan kebutuhan yang mungkin berubah di tengah persaingan pasar yang dinamis [1]. Tak hanya itu, masalah muncul juga dari external juga yaitu aplikasi pengantar makanan seperti Gojek dan Grab, yang seringkali dianggap terlalu mahal dalam hal biaya transaksi, juga menjadi hambatan bagi pertumbuhan Nasi Cia. Dengan mengadopsi sistem pemesanan online berbasis website, Nasi Cia berharap dapat mengurangi ketergantungan pada aplikasi pengantar yang mahal, memberikan alternatif yang lebih ekonomis untuk pelanggan, sambil tetap mempertahankan kualitas layanan [2]. Lalu ditambah lagi dengan kesulitan dalam mengolah data penjualan juga menjadi fokus perbaikan. Dengan menerapkan sistem pemesanan online berbasis website, diharapkan dapat mengoptimalkan pengelolaan data penjualan melalui fitur pelaporan dan analisis yang terintegrasi. Dengan demikian, pemilik usaha dapat mengambil keputusan yang lebih informasional dan strategis untuk mengembangkan bisnis Nasi Cia secara berkelanjutan.

Pemilihan dalam pembuatan aplikasi secara website didasari oleh beberapa alasan. Pembuatan aplikasi dalam bentuk website dianggap memberikan kemudahan dalam hal akses karena sangat fleksibel terhadap perangkat apapun [3]. Aplikasi website juga dinilai dapat memberikan pengurangan biaya yang

sangat jauh dibandingkan dengan pembuatan aplikasi mobile [4]. Lalu, untuk perawatan masa depan, aplikasi berbasis website dianggap lebih mudah untuk dirawat. Perawatan aplikasi berbasis website tidak harus menunggu persetujuan pihak ketiga serta dapat dilakukan juga secara *real time* berbeda halnya dengan aplikasi *mobile* yang mewajibkan penggunanya untuk menginstall ulang aplikasi [5].

Indikator penting dalam sebuah aplikasi bisa bervariasi. Namun, aplikasi pemesanan *online* ini dapat dikategorikan penting karena dibuat berdasarkan permasalahan yang ada dari klien. peneliti melakukan riset mendalam dengan cara mewawancarai klien secara langsung untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi dalam memesan makanan secara online [Lampiran2]. Dengan memperhatikan masukan dari klien, kami mengembangkan aplikasi ini untuk memberikan solusi yang efisien dan mudah digunakan bagi mereka. Oleh karena itu, aplikasi ini tidak hanya memenuhi kebutuhan klien kami, tetapi juga membantu mereka mengatasi hambatan dalam proses pemesanan makanan secara online.

Dalam konteks pembangunan sistem pemesanan online berbasis website untuk restoran Nasi Cia, penerapan metode Extreme Programming (XP) dapat menjadi solusi yang efektif [6]. Metode XP ini sendiri menawarkan pendekatan kolaboratif yang kuat antara pengembang dan pemangku kepentingan, yang sangat relevan dalam proyek semacam ini di mana pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pelanggan dan bisnis sangat penting [7]. Melalui praktik pengembangan iteratif, pengembang dapat dengan cepat merespons perubahan kebutuhan yang mungkin muncul selama proses pengembangan [8]. Ini sangat berguna dalam industri restoran di mana kebijakan menu dan proses bisnis dapat berubah dengan cepat berdasarkan umpan balik pelanggan dan tren pasar [9]. Pemilihan metode XP ini bukan hanya kebetulan semata, pemilihan metode XP didasari oleh praktik kinerja yang tepat untuk proyek kali ini. Berbeda dengan metode lain seperti waterfall yang lebih terstruktur dan statis, metode extreme programming menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap *feedback client*. Namun, jika dibandingkan dengan agile, kedua metode ini cukup mirip dimana extreme programming sendiri memang termasuk ke dalam filosofi agile yaitu menekankan pada fleksibel, adaptif dan juga responsif terhadap *feedback*. Metode extreme programming lebih disiplin dan terstruktur dimana setiap kode yang dibuat dengan tata cara pembuatan kode dengan metode XP yaitu menggunakan Test-Driven Development untuk selalu menguji kode yang akan dibuat terlebih dahulu [10]. Metode extreme programming menggunakan iterasi yang lebih pendek

biasanya 1-2 minggu untuk memastikan *feedback* yang cepat dan terus menerus [11].

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara merancang dan membangun sistem pemesanan *online* berbasis *website* pada *startup* kuliner Nasi Cia?
- Bagaimana tanggapan pengguna terkait dengan tingkat kepuasan pemakaian sistem pemesanan *online* yang telah dioperasikan?

1.3 Batasan Permasalahan

Penelitian ini dibatasi dengan ketentuan sebagai berikut :

- Penelitian ini difokuskan pada implementasi sistem pemesanan *online* untuk *startup* kuliner Nasi Cia di lingkungan SMA Xaverius 1.
- Fitur-fitur dalam sistem ini hanya berlaku sampai tahap pemesanan saja, tahap pembayaran hanya bersifat *dummy* atau replika.
- Rancang bangun aplikasi berbasis *website* ini dirancang dan dibangun sesuai dengan keinginan pemilik usaha.
- Sistem ini dirancang dan dibangun diperuntukkan untuk admin sebagai pemilik usaha dan user sebagai pelanggan nasi cia.
- Aplikasi berbasis *website* ini belum di *hosting* sehingga belum bisa diterapkan secara langsung (*online*).

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini :

- Merancang dan membangun sebuah sistem pemesanan *online* yang dapat membantu kebutuhan operasional Nasi Cia.
- Untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem pemesanan *online* yang telah dibuat.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dalam penelitian ini :

- Memberikan solusi inovatif untuk mengatasi kepadatan pengunjung dan meningkatkan efisiensi operasional Nasi Cia.
- Memperbaiki pengalaman pelanggan dalam melakukan pemesanan, yang diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan.
- Menjadi rujukan dan inspirasi bagi startup kuliner yang menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan layanan dan efektivitas operasional.

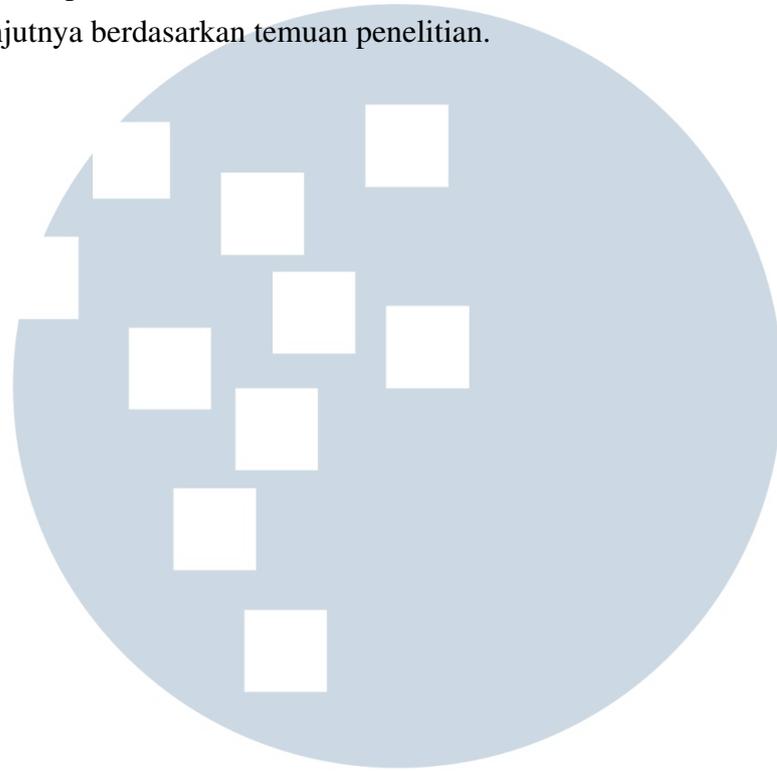
1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- **Bab 1 PENDAHULUAN**
Dalam pendahuluan ini memberikan gambaran tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian yang jelas, serta identifikasi masalah yang ingin diselesaikan.
- **Bab 2 LANDASAN TEORI**
Dalam landasan teori ini diuraikan teori, konsep, atau model yang relevan dengan topik penelitian dan mendukungnya dengan literatur terkait.
- **Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN**
Dalam metodologi penelitian ini menjelaskan secara rinci desain penelitian, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis data yang digunakan.
- **Bab 4 HASIL DAN DISKUSI**
Dalam hasil dan diskusi ini mempresentasikan hasil penelitian secara sistematis dan mendalam, menginterpretasikan temuan dengan merujuk pada kerangka teoritis, serta membahas implikasi temuan tersebut.
- **Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN**
Dalam kesimpulan dan saran ini merangkum suatu kesimpulan utama dari

penelitian, memberikan saran untuk pengembangan masa depan, menyoroti implikasi praktis atau teoritis, dan menawarkan rekomendasi untuk tindakan selanjutnya berdasarkan temuan penelitian.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA