

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang demikian pesatnya telah menghasilkan transformasi aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Kehadiran teknologi menjadi semakin penting dan memaksa kita untuk selalu bertindak dengan cepat, praktis, efektif, dan efisien, terutama dalam melakukan proses transaksi. Kebutuhan akan proses transaksi yang cepat, praktis, efektif, dan efisien ini dapat diimplementasikan pada teknologi *e-commerce*. Aktivitas bisnis *e-commerce* di Indonesia dapat dikatakan relatif baru sehingga masih banyak kekurangan yang ditemui dalam implementasinya seperti dari sisi keamanan dan kehandalan sistem yang dibangun, fitur-fitur yang belum dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta kegunaan *e-commerce* yang hanya berpusat pada satu jenis sektor usaha saja, padahal masih banyak sektor-sektor lainnya yang membutuhkan penerapan teknologi *e-commerce* yaitu salah satunya pada bisnis katering (Firmansyah, 2017).

Katering adalah suatu usaha dibidang jasa dalam menyediakan atau melayani permintaan makanan untuk berbagai macam keperluan. Pemesanan katering merupakan suatu aktivitas yang dilakukan pelanggan untuk membeli produk berupa paket makanan dari penyedia jasa katering (Septian, 2020). Dalam menunjang bisnisnya, sebagian penyedia jasa katering belum memiliki *website* dan sebagian ada yang menggunakan *website* dalam membantu pemasaran bisnisnya. Pada penyedia jasa katering yang belum memiliki *website*, proses pemasaran katering masih dilakukan secara manual dan memerlukan biaya promosi yang lebih sehingga kurang efisien. Pada penyedia jasa katering yang menggunakan *website* seperti *yummybox.id* dan *kulina.id* juga memiliki beberapa permasalahan

yakni kedua *website* tersebut merupakan *website e-commerce* yang hanya menjual menu makanan milik mereka sendiri sehingga pilihan menu makanannya sangat terbatas. Kemudian, pada kedua *website* tersebut pilihan paket pemesanannya tidak beragam. Selain itu, konsumen sulit untuk mencari jasa katering yang sesuai dengan yang diinginkan dikarenakan sulitnya mendapatkan informasi dari setiap penyedia jasa katering yang ada. Selain melalui sistem berbasis *website*, juga terdapat adanya aplikasi berbasis *mobile* yaitu Go Food. Aplikasi ini juga merupakan *platform* untuk memesan menu makanan, namun aplikasi tersebut belum memiliki fitur langganan, fitur pembagian menu partai kecil dan besar. Oleh sebab itu akan dikembangkan sebuah sistem *website* pemesanan katering yang menggunakan model bisnis *marketpalce* dan melengkapi fitur-fitur yang belum ada pada aplikasi sejenis.

*Marketplace* merupakan suatu bentuk pasar elektronik (*Virtual Market*) yang menyediakan tempat bagi para penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli barang ataupun jasa secara *online* yakni melalui *website* ataupun aplikasi. Secara umum, *marketplace* memiliki keuntungan memudahkan pembeli, antara lain (1) mencari produk ataupun jasa serta melakukan perbandingan harga, (2) mendapatkan penawaran harga yang bersaing karena adanya persaingan harga antar sesama penjual dan (3) dapat mengurangi biaya pengadaan barang (*Purchasing Cost*). Di sisi penjual, keuntungan *marketplace* antara lain (1) memudahkan dalam mencari pembeli-pembeli baru, (2) mengembangkan pemasarannya hingga ke segala pelosok dunia, (3) menghemat biaya promosi dan memungkinkan perusahaan untuk memantau dan (4) menganalisa *supply* pasar, *market demand* (permintaan pasar) dan tren pembeli (Turban, King, Lee, Liang, & Turban, 2018).

*Marketplace* yang diterapkan pada usaha jasa katering juga memiliki beberapa keuntungan yakni *marketplace* dapat membantu

penyedia jasa katering dalam proses pemasaran sehingga menghemat biaya promosi serta dapat mengembangkan pemasarannya hingga ke berbagai daerah sesuai dengan lokasi dari penyedia jasa katering tersebut. Di sisi konsumen, dapat mencari menu makanan sesuai dengan yang diinginkan serta mendapatkan banyak pilihan menu makanan dari beberapa penyedia jasa katering.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dikembangkanlah sebuah aplikasi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *MARKETPLACE* KATERING BERBASIS *WEB*”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berikut ini akan dipaparkan perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi yang dapat menjadi wadah bagi konsumen dan penyedia jasa katering melakukan proses bisnis jual beli jasa katering mulai dari pemesanan hingga proses pembayaran?
2. Bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi yang memiliki menu serta pilihan paket pemesanan yang beragam bagi penyedia jasa katering?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi *marketplace* katering yang menjadi wadah bagi konsumen dan penyedia jasa katering melakukan proses bisnis jual beli jasa katering mulai dari pemesanan hingga proses pembayaran.
2. Membangun sebuah sistem informasi *marketplace* katering yang memiliki menu serta pilihan paket pemesanan yang beragam seperti adanya pemesanan katering partai kecil dan partai besar.

## **1.4 BATASAN MASALAH**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembayaran antara konsumen dan penyedia jasa catering melalui saldo elektronik.
2. Sistem menyediakan pemesanan secara berlangganan namun tidak tersedia paket pemesanan catering untuk periode tertentu.
3. Proses pengantaran makanan tidak tercakup dalam sistem karena proses tersebut menjadi tanggung jawab dari pihak penyedia jasa catering.

## **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

### **1.5.1 MANFAAT TEORITIS**

Sebagai referensi bagi para mahasiswa/mahasiswi yang ingin melanjutkan penelitian ini atau menjadi referensi penelitian dibidang yang sama yaitu terkait sistem informasi catering.

### **1.5.2 MANFAAT PRAKTIS**

Manfaat praktis dari adanya penelitian ini yaitu:

1. Penyedia jasa catering dapat mempromosikan jasa mereka tanpa membutuhkan biaya yang banyak dan tentunya dapat menjangkau lebih banyak konsumen.
2. Mempermudah konsumen dalam mencari dan mendapatkan pilihan menu catering yang lebih banyak serta konsumen dapat melakukan pemesanan catering kapanpun dan dimanapun dengan catatan bahwa penyedia jasa catering berada pada lokasi yang sama dengan konsumen.

## 1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi *Waterfall*. Berikut ini akan dijelaskan tahapan-tahapan metodologi *Waterfall* yaitu:

### 1. Analisa dan Definisi Persyaratan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data seperti dari buku, media cetak, media elektronik, serta media *online* dan sumber lainnya yang berhubungan dengan proses bisnis katering. Proses analisa dibagi menjadi 2 yaitu analisa kebutuhan sistem dan pemodelan kebutuhan sistem dengan menggunakan *Use Case Diagram*.

### 2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses bisnis, tampilan aplikasi dengan menggunakan *software balsamic mockups* 3. Untuk perancangan *database* atau basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

### 3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahapan ini, semua hasil analisis dan perancangan pada tahap sebelumnya akan dikembangkan dan diterjemahkan ke dalam bentuk aplikasi. *Tool* yang akan digunakan selama proses membangun aplikasi:

- a. *Framework* Laravel.
- b. Bootstrap CSS *framework*.
- c. XAMPP Control Panel.

### 4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Setelah masa pembuatan program selesai, akan dilakukan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk memaparkan kelebihan dan kekurangan dari sistem informasi *marketplace* katering yang telah selesai dibangun.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami permasalahan yang dibahas, maka penelitian ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika sistem penulisan pada skripsi ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian dan penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus yang mendukung proses pembuatan dan perancangan sistem informasi *marketplace* catering.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang akan digunakan dalam melakukan analisis dan perancangan sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan perancangan dari sistem yang dijabarkan secara terperinci.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari analisis dan perancangan sistem informasi *marketplace* catering serta saran akan kekurangan-kekurangan yang mungkin ditemukan dalam pembuatan skripsi ini yang mungkin akan berguna untuk proses pengembangan sistem ini berikutnya.