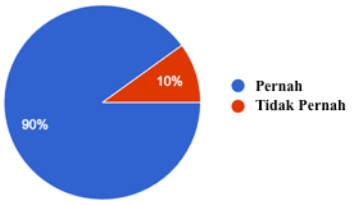
BAB I PENDAHULUAN

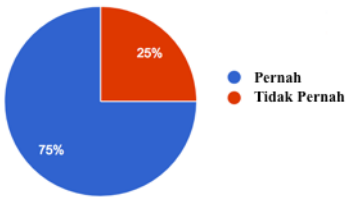
I.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi semakin meningkat dan produk yang dihasilkan juga semakin canggih. Produk teknologi yang paling banyak digunakan adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* juga umum di dunia pendidikan khususnya universitas, hampir semua mahasiswa mempunyai *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan baik bersifat akademik maupun non-akademik. Disamping kesibukan dalam bidang akademik, mahasiswa juga harus memenuhi kebutuhan pokok. Sebagai generasi yang hidup pada era teknologi, mahasiswa sering memanfaatkan teknologi yang ada pada *smartphone* dengan menggunakan berbagai jenis *software* untuk memudahkan aktivitas sehari-hari.

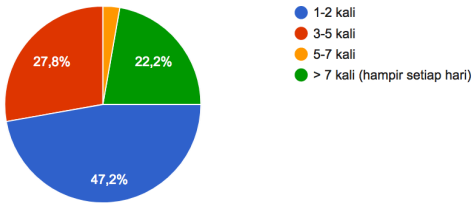
Telkom University sebagai universitas berbasis teknologi, memiliki lebih dari 20.000 mahasiswa yang menggunakan teknologi dalam memenuhi kebutuhan pokok. Dari keseluruhan mahasiswa tersebut, dilakukan survei berupa kuesioner terhadap 40 orang mahasiswa Telkom University dari berbagai jurusan, fakultas dan angkatan untuk memberikan pendapat tentang cara yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pokok. Berikut hasil yang diperoleh setelah melakukan survei tersebut.



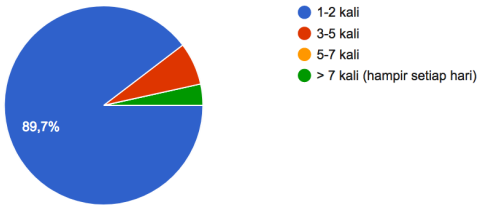
Gambar I.1 Persentase mahasiswa yang memesan pernah makanan secara konvensional



Gambar I.2 Persentase mahasiswa yang memesan pernah makanan melalui Go-Food



Gambar I.3 Frekuensi mahasiswa yang memesan makanan secara konvensional

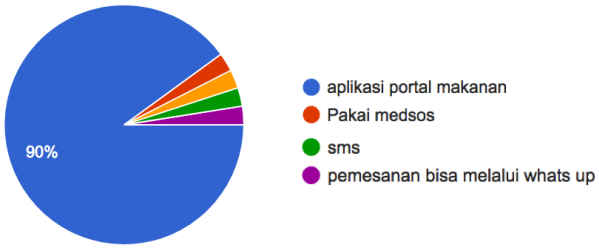


Gambar I.4 Frekuensi mahasiswa yang memesan makanan melalui Go-Food

Gambar I.1 menampilkan persentase mahasiswa yang memesan makanan secara konvensional yaitu melalui sms/telpon sebanyak 90% dari 40 mahasiswa.
Dari penelitian seperti pada Gambar I.3, diperoleh hasil sebanyak 47,2% dari 40 mahasiswa menggunakan layanan *delivery* konvensional dalam hitungan 1-2 kali seminggu, 27,8% orang menggunakannya 3-5 kali seminggu, 22,2% menggunakan lebih dari 7 kali dalam seminggu atau menggunakan jasa *delivery* konvensional setiap hari.

Gambar 1.2 menampilkan persentase mahasiswa yang memesan makanan melalui jasa Go-Food dari aplikasi Go-Jek sebanyak 75% dari 40 mahasiswa. Dilihat dari Gambar I.4, data yang diperoleh adalah sebanyak 89,7% dari 40 mahasiswa menggunakan Go-Food dalam hitungan 1-2 kali dalam jangka waktu satu minggu, 6,9% menggunakan 3-5 kali dalam seminggu, 3,4% menggunakan Go-Food lebih dari 7 kali dalam seminggu.

Berdasarkan kedua diagram lingkaran tersebut, diperoleh data perbandingan mahasiswa yang menggunakan *delivery* konvensional dan Go-Food. Sebanyak 20 dari 40 mahasiswa menggunakan Go-Food karena praktis, 4 orang mengatakan lebih hemat karena tidak menggunakan sms/telpon untuk melakukan pemesanan. Namun, tidak semua mahasiswa merasa puas menggunakan Go-Food dengan alasan harga estimasi makanan menjadi jauh lebih mahal dari harga tempat makan sehingga beban ditanggung oleh *customer*, warung yang dicari tidak terdaftar pada Go-Food, harga yang tidak bersahabat dengan mahasiswa. Hal ini menyebabkan mahasiswa masih banyak menggunakan *delivery* konvensional daripada Go-Food.



Gambar I.5 Persentase mahasiswa yang memberikan solusi dari masalah

Gambar I.5 menampilkan solusi dari masalah yang diberikan oleh mahasiswa dilihat dari jasa yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan, sebanyak 90% atau 36 orang dari 40 mahasiswa mengharapkan adanya aplikasi portal makanan untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan makanan, 2 orang menyarankan untuk menggunakan WhatsApp dan media sosial, 1 orang memilih menggunakan sms. Dari permasalahan tersebut, mahasiswa mengharapkan adanya aplikasi pemesanan makanan tanpa dibebankan biaya *delivery* dan pulsa untuk melakukan pemesanan, proses pemesanan dan pengiriman yang jelas, serta ketersediaan pemesanan pada warung-warung kecil disekitar kampus.

Oleh karena itu, perancang memberikan solusi dengan membangun sebuah *startup* bernama "CallMe" sebagai portal pemesanan makanan. CallMe merupakan *startup* berbasis *mobile* dengan *platform* Android untuk menghubungkan penjual makanan dengan *customer* dengan menyediakan fitur *in-app chat* untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya sms/telpon, fitur status *order* yang berfungsi untuk mengetahui status pemesanan makanan mulai dari *canceled order* sampai menerima *feedback* dari *customer dan* fitur *Top Up* untuk mengisi saldo CallMe sebagai metode pembayaran *non-tunai* yang dapat memudahkan transaksi pembayaran. Perancangan sistem CallMe menggunakan metode *prototyping*. Metode ini memberikan gambaran umum kepada *user* tentang sistem yang akan dibuat, sehingga memudahkan *developer* dalam mengembangkan sistem sesuai dengan kebutuhan *user,* karena *developer* dan *user* dapat saling berinteraksi selama perancangan sistem dengan memberikan *feedback* secara langsung terhadap *prototype* yang akan diwujudkan menjadi *software* apabila telah sesuai kebutuhan *user*.

Dari segi model bisnis yang diterapkan, CallMe memiliki sistem yang lebih sederhana karena tidak memerlukan pihak ketiga (*driver*), tetapi makanan dikirim langsung oleh *delivery courier* tempat makan sehingga tidak perlu membayar biaya *delivery* untuk *driver*. Sehingga dengan adanya jasa *delivery* langsung dari tempat makan, dapat menghemat biaya pengiriman makanan yang tadinya menggunakan jasa *driver*. CallMe akan bekerjasama dengan berbagai tempat makan disekitar kampus yang menyediakan layanan *delivery* untuk melakukan transaksi jual beli makanan dan promosi tempat makan. Dalam model bisnis *startup* CallMe, keuntungan diperoleh dari perjanjian kerja sama dan komisi bagi hasil dengan *partner* sebesar 10% melalui paket berlangganan dan *happy hour*.

Untuk prospek bisnis jangka panjang akan diterapkan model bisnis menggunakan *hooked model canvas*. Penerapan *hooked model* dilakukan dengan 4 siklus yaitu *trigger, action, reward* dan *investment*.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diterangkan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Aplikasi CallMe dengan fitur seperti apa yang akan memudahkan *customer* dalam memesan makanan di kawasan Telkom University?
2. Aplikasi CallMe dengan *user interface* seperti apa agar *customer* dapat melakukan *registrasi*, *feedback, profile*, *top up* dan bagian admin?
3. Bagaimana model bisnis yang diterapkan pada *startup* CallMe untuk mencapai tujuan bisnis?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang aplikasi CallMe menggunakan fitur *top-up* saldo untuk membantu memudahkan *customer* dalam melakukan pembayaran makanan dan admin untuk *monitoring* data *customer*, *partner* dan status *order*.

2. Merancang *user interface* aplikasi CallMe untuk *customer* agar dapat melakukan *registrasi*, *feedback, profile*, *top up* dan bagian admin.
3. Menjelaskan model bisnis yang diterapkan pada *startup* CallMe untuk mencapai tujuan bisnis menggunakan *hooked model*.

I.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi *Customer*

   Memudahkan *customer* melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi CallMe sebagai portal pemesanan makanan.
2. Manfaat bagi Pemilik Tempat Makan

   Pemilik tempat makan sebagai wadah untuk pemesanan makanan dapat digunakan oleh penjual untuk menpromosikan tempat makan dan menghemat biaya pembelian pulsa yang biasanya digunakan untuk melakukan konfirmasi pemesanan dengan *customer*.
3. Manfaat bagi *Founder* CallMe

   Founder CallMe memperoleh pendapatan sebanyak 10% dari transaksi pembayaran makanan dan juga diperoleh dari kerja sama dengan *partner*.

I.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi CallMe dibuat terbatas untuk mahasiswa dan masyarakat sekitar Telkom University, tetapi perancang hanya berfokus dalam perancangan sistem bagian registrasi, *feedback, profile, top up*, dan bagian admin.
2. *Startup* CallMe untuk sementara hanya ditargetkan pada mahasiswa di kawasan Telkom University.
3. Aplikasi *mobile* hanya berbasis platform Android dengan syarat minimal menggunakan versi Android 4.0 atau dikenal dengan nama Ice Cream Sandwich.
4. Data yang ditampilkan pada aplikasi CallMe merupakan data *dummy*.

I.6 Sistematika Pelaporan

Laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika pelaporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian tentang teori dan perkembangan keilmuan topik kajian yang dikerjakan dalam tugas akhir ini, sehingga dapat menjadi acuan dan referensi dalam melakukan penelitian topik tugas akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang model konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan fungsional, *hardware*, *software* dan membangun sistem berdasarkan masalah yang diangkat, serta mensimulasikan dengan asumsi yang ada.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas analisis hasil percobaan, bentuk keluaran yang diharapkan dan membandingkan dengan hasil dari perancangan sistem yang telah diaplikasikan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan dan saran pengembangan lebih lanjut tentang perbaikan dari aplikasi yang telah dibangun.