

# **BAB I**

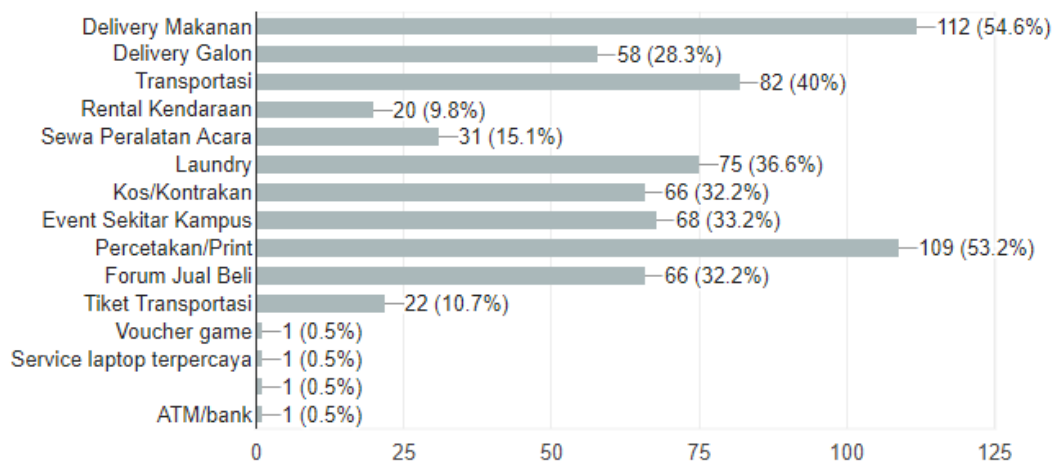
## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Perkembangan bisnis warung makan terutama di kabupaten Bandung mengalami peningkatan yang signifikan terutama untuk wilayah disekitar Universitas Telkom. Menurut data Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung tahun 2018, jumlah warung atau kedai makanan dan minuman 703 warung yang terdapat di wilayah Dayeuhkolot, Citereup, dan Sukapura. Pada tahun 2017 dengan jumlah warung makanan dan minuman hanya 360 warung, sehingga terjadi peningkatan sebesar 334 warung itu untuk cakupan wilayah yang sama.

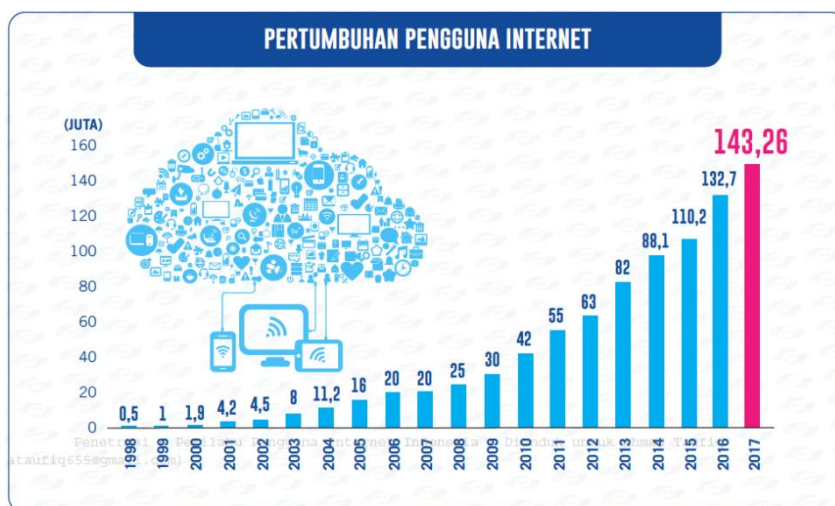
Meningkatnya jumlah warung atau kedai makanan , khususnya di sekitar Universitas Telkom terjadi karena makanan merupakan kebutuhan primer manusia untuk bertahan hidup dan juga seiring bertambahnya jumlah mahasiswa. berdasarkan data dari Pangkalan Data Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) jumlah mahasiswa di Universitas Telkom pada tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 24.062 mahasiswa. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 1.011 mahasiswa dibandingkan dengan tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah mahasiswa sebesar 23.051.

Seiring meningkatnya jumlah warung atau kedai makanan di sekitar universitas telkom. Sehingga pemilik warung menawarkan beragam menu makanan dan minuman serta layanan tambahan seperti pesan antar makanan untuk menarik perhatian konsumen yaitu mahasiswa dan masyarakat sekitar. Hal ini dibuktikan dengan hasil survey yang didapatkan sebanyak 207 responden bahwa layanan yang paling dibutuhkan yaitu layanan pesan antar makanan dengan persentase sebesar 54,6%, untuk lebih detailnya dapat dilihat pada gambar I.1. Apabila sewaktu-waktu terjadi perubahan menu makanan atau informasi yang ada di warung , tentunya pemilik warung membutuhkan usaha dan biaya lebih untuk memberitahukan kepada mahasiswa atau masyarakat sekitar karena masih menggunakan media konvensional dengan membagikan brosur makanan kepada mahasiswa atau masyarakat sekitar.

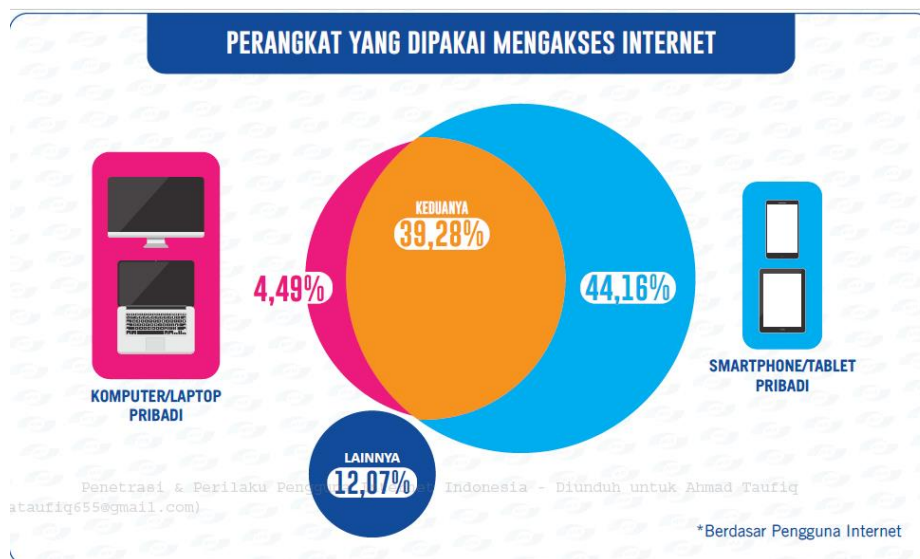


Gambar I.1 Persentase Media Sosial Yang Digunakan Oleh Mahasiswa (Google Form)

Saat ini pertumbuhan pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa. Untuk lebih detailnya terlihat pada Gambar I.2. APJII menyatakan hasil survei bahwa perangkat yang dipakai mengakses internet didominasi oleh smartphone/tablet pribadi dengan jumlah pengguna 63.2 juta jiwa atau 44,16% dari total pengguna internet di Indonesia. Untuk lebih detailnya terlihat pada gambar I.3.

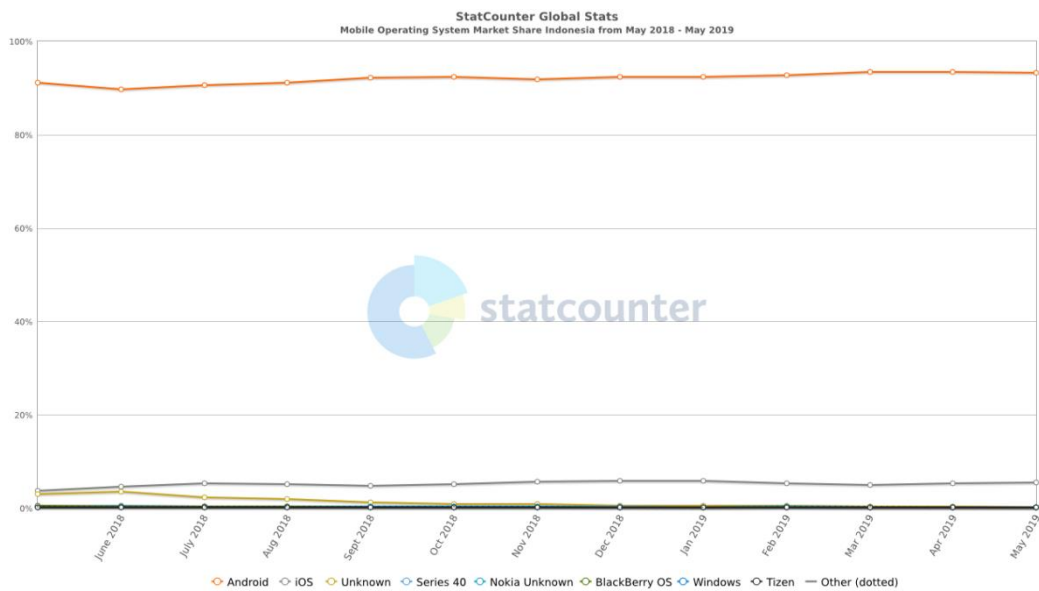


Gambar I.2 Grafik Pertumbuhan Pengguna Internet di Indonesia (APJII)



Gambar I.3 Grafik Perangkat Yang Dipakai Mengakses Internet di Indonesia (APJII)

Menurut data statistik dari Statcounter Globalstats pada Mei tahun 2019 menyatakan bahwa sistem operasi yang paling dominan digunakan di Indonesia yaitu Android sebesar 93.32%, kemudian diikuti oleh iOS sebesar 5.52% yang diilustrasikan pada Gambar I.4.



Gambar I.4 Perbandingan Sistem Operasi Pada Smartphone (<http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>)

Berdasarkan uraian diatas, Dikampus hadir sebagai sebuah solusi untuk membantu pemilik warung dalam manajemen warung dan pesanan dengan menggunakan aplikasi *mobile android*. Dengan hadirnya aplikasi android Dikampus diharapkan dapat memudahkan pemilik warung makanan untuk manajemen pesanan masuk yang dipesan melalui Line Bot Dikampus dan manajemen warung seperti menambah menu makanan atau memperbarui harga makanan yang ditampilkan di Line Bot Dikampus sehingga konsumen bisa mengetahui data makanan dan harga makanan terbaru.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pemilik warung masih menggunakan media konvensional dalam melakukan promosi dengan membagikan brosur makanan, maka dari itu dilakukan pengembangan aplikasi pada startup Dikampus untuk manajemen warung dan pesanan dengan menggunakan metode *iterative incremental* serta melakukan pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Dengan merujuk pada rumusan masalah diatas, maka tujuan yang dibahas pada penelitian ini :

1. Mengembangkan Aplikasi Dikampus yang sesuai dengan kebutuhan pemilik warung dalam melakukan manajemen warung dan pesanan.
2. Menganalisis ketersediaan dan kompatibilitas aplikasi Dikampus menggunakan metode *black box testing*.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai batasan masalah yaitu :

1. Warung yang berada disekitar Universitas Telkom dengan radius 2 km.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan aplikasi android untuk pemilik warung.
3. Aplikasi Dikampus hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android, dengan minimal versi Android 4.3.x Jelly Bean (API level 18).

4. Warung yang memiliki jasa pengantaran makanan.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk bidang akademis, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi model atau gambaran dalam mengembangkan aplikasi menggunakan metode *iterative incremental*
2. Dapat menerapkan metode *black box testing* untuk pengujian pada aplikasi yang dikembangkan.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pemilik warung, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Dikampus membantu dalam manajemen warung dan pesanan bagi pemilik warung berbasis teknologi informasi.
2. Aplikasi Dikampus akan meningkatkan jangkauan pemasaran dan meningkatkan penjualan bagi pemilik warung

### **I.6 Sistematika Laporan**

Adapun sistematika penulisan laporan dalam penelitian kali ini yaitu:

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi uraian latar belakang hadirnya ide pengembangan aplikasi Dikampus berbasis *mobile* menggunakan platform android beserta dengan hasil identifikasi rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan batasan masalah pada penelitian.

#### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini, berisi tentang teori startup, rekayasa perangkat lunak, *mobile application*, sistem operasi android, *line bot*, Pengujian perangkat lunak dan metode pengembangan sistem yang relevan dan dapat digunakan serta mendukung penelitian

#### **BAB III Metodologi Penelitian**

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan, berupa model konseptual dan sistematika penulisan dari metodologi pengembangan sistem *Agile*

yaitu metodologi *iterative incremental* yang digunakan untuk membangun Aplikasi Dikampus.

#### BAB IV Analisis dan Perancangan

Berisi penjelasan mengenai data yang didapatkan, proses penelitian, hasil yang didapatkan sehingga dapat di analisis.

#### BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi hasil implementasi penelitian dengan produk aplikasi Dikampus berdasarkan proses analisis dan perancangan yang sudah dibuat. Dari hasil implementasi akan dilakukan pengujian dengan metode *black box testing* untuk mengetahui persentasi keberhasilan dan kualitas produk aplikasi Dikampus.

#### BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan kedepannya, dan berisi saran yang membangun agar sekiranya dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk mengembangkannya dimasa depan.