

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini, aktifitas kegiatan belanja bisa dikatakan mulai beralih dari sistem manual menuju sistem teknologi. Perkembangan teknologi ini, memberikan berbagai kemudahan salah satunya di bidang *delivery* (pemesanan) makanan. Perkembangan tersebut mempercepat proses serta membantu menghasilkan informasi yang memiliki nilai lebih dari pada sistem yang dilakukan secara manual. Perkembangan teknologi ini bisa dimanfaatkan dalam pembuatan sistem aplikasi layanan pesan antar makanan.

Di Kecamatan Kayen ojek pangkalan masih banyak, sehingga masih jadi salah satu mata pencaharian warga sekitar Kecamatan Kayen, dan akibat dari masih banyaknya ojek pangkalan tersebut sehingga belum adanya aplikasi ojek online yang masuk ke wilayah Kecamatan Kayen. Sehingga di era perkembangan zaman ini muncul sebuah inovasi untuk membuat sebuah ojek pangkalan yang lebih modern, yang di khususkan untuk menerima layanan pesan antar makanan di wilayah Kecamatan Kayen.

Selain itu ojek pangkalan menangani proses pemesanan dan pengiriman makanan di daerah Kecamatan Kayen, di mana pemesan dapat menghubungi admin atau mengirim pesan melalui *whatsapp* sesuai format pemesanan, kemudian admin akan mengirimkan pesanan pemesan kepada *driver* dan akan segera memprosesnya. Selain itu, masalah yang sering muncul adalah ketika *driver* memproses pesanan, penjual terkadang tutup, kemudian makanan yang dipesan ternyata habis, pembayaran yang masih menggunakan sistem *cod* (*cash on delivery*) yang rawan terjadinya orderan palsu dan sebagainya. Hal ini membuat proses pemesanan menjadi rumit dan tidak efisien karena *driver* harus memberi tahu admin terlebih dahulu dan kemudian admin memberi tahu pemesan. Selain itu, pemesan tidak dapat mengetahui kapan pesanan mereka diproses dan berapa banyak yang harus mereka bayar untuk total harga pesanan dan ongkos kirim.

Berdasarkan dari proses bisnis diatas, dimana pengelolaan yang belum terlaksana secara baik, maka dibutuhkan suatu sistem yang digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan usaha jasa antar makanan. Diharapkan dengan pembuatan sistem layanan pesan antar makanan pada ojek pangkalan dapat membantu meningkatkan pelayanan jasa antar makanan dan mempermudah pemesan atau masyarakat, khususnya Kecamatan Kayen dalam membantu meningkatkan pelayanan.

Oleh karena itu, penulis mengangkat sebuah judul skripsi yaitu ***“Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan Pada Ojek Pangkalan Berbasis Android”***.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membangun suatu sistem aplikasi layanan pesanan antar makanan pada ojek pangkalan berbasis android.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah sesuai yang diharapkan dan pembahasan tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam suatu transaksi hanya dapat ditangani oleh satu *driver*.
2. Sistem diterapkan di wilayah sekitar Kecamatan Kayen.
3. Sistem pembayaran melalui deposit.
4. Sistem digunakan oleh admin, *driver*, penjual dan pemesan.
5. Sistem yang dibuat dilengkapi dengan fitur tracking.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem aplikasi android yang di gunakan untuk membantu meningkat kualitas layanan jasa pesan antar makanan pada ojek pangkalan.

1.5. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mempraktekan secara langsung dan meningkatkan ilmu yang telah didapatkan selama diperkuliahan.
- b. Mengetahui kondisi dan masalah yang terjadi sebenarnya di dalam lingkungan dunia kerja.

2. Bagi Perguruan Tinggi

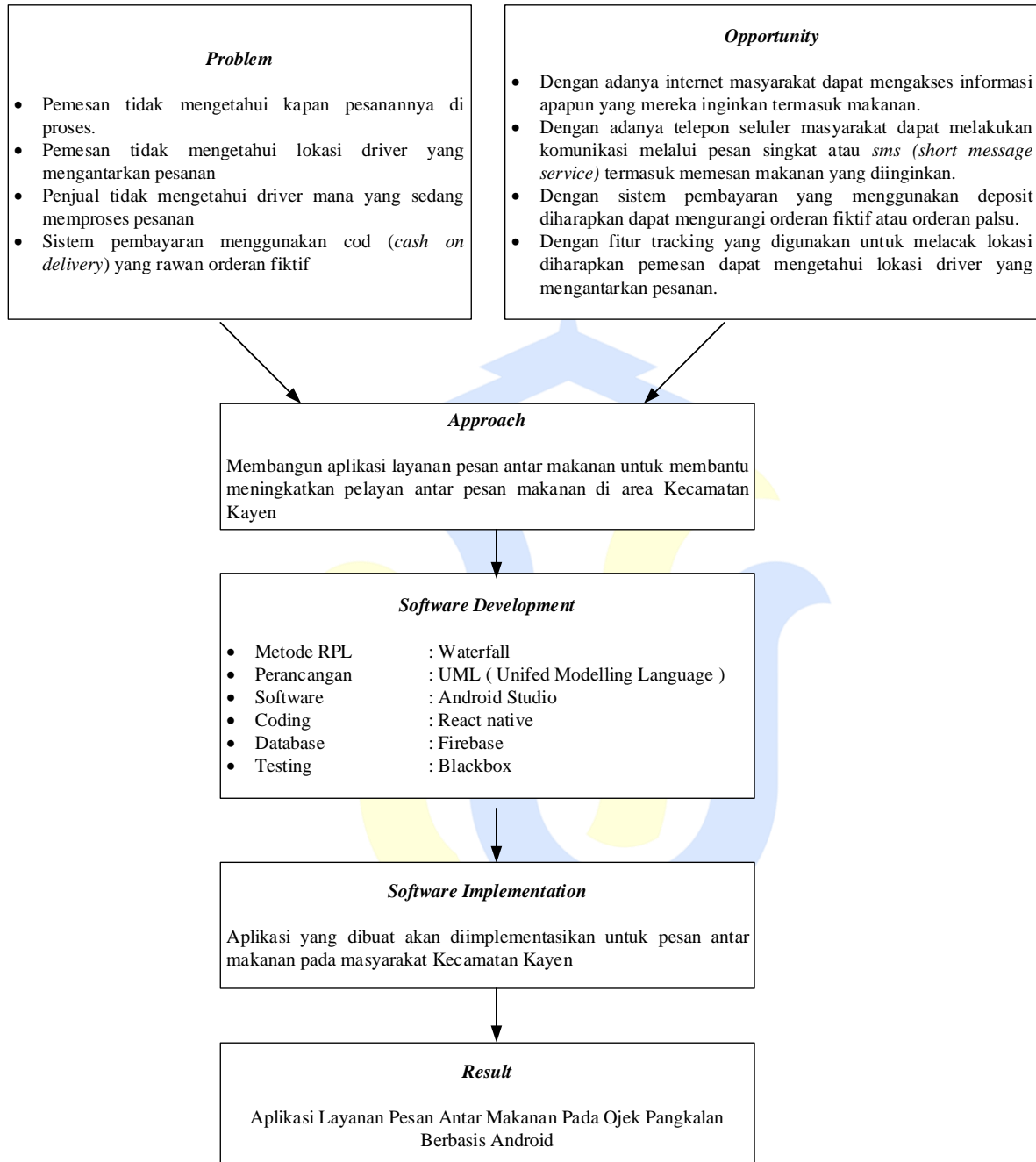
- a. Mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa dalam penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
- b. Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang diperoleh mahasiswa baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.

3. Bagi Perusahaan

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menghasilkan sebuah sistem layanan pesan antar makanan pada ojek pangkalan sehingga dapat digunakan dalam membantu dalam meningkatkan layanan.

1.6. Kerangka Pemikiran

Gambaran kerangka pemikiran yang akan dilakukan dalam pembuatan portal penjualan bahan bangunan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran