

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum

PT InKanteen Technology Solutions adalah startup digital yang berjalan di bidang *Food and Beverages* (FnB). InKanteen berfokus untuk mengembangkan pengalaman bertransaksi di kantin sekolah, *foodcourt*, maupun *cafe*. Melalui aplikasi/platform digital, InKanteen membantu masyarakat dari berbagai kalangan dalam melakukan aktivitas transaksi makan & minum. Selain itu, InKanteen juga membantu pemilik bisnis FnB dalam mengelola bisnis mereka, mulai dari pemesanan, pengelolaan *inventory merchant*, *supply chain management*, hingga pembayaran yang dilakukan oleh *customer*. Logo perusahaan InKanteen dapat dilihat pada Gambar 1.1:



Gambar 1.1 Logo InKanteen

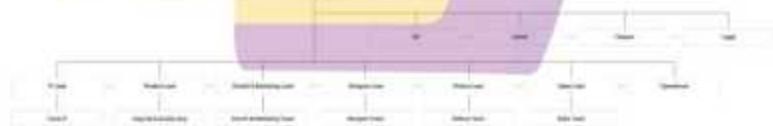
Berawal dari konsep dan pengerjaan prototype di tahun 2020, InKanteen resmi didirikan di tahun 2021, dan saat laporan ini ditulis, InKanteen sudah memiliki lebih dari 30 karyawan, dan telah bekerja sama dengan lebih dari 200 *merchant* FnB di Indonesia.

Dalam proses pengembangannya, penulis dipercaya sebagai *Product Designer* dari produk-produk digital InKanteen, serta sebagai *Person in Charge (PIC)* untuk produk ordering yang digunakan di sisi pelanggan kantin, yaitu meliputi *user web app* serta *mobile app*.

Penulis sendiri telah terlibat sejak awal mula dibentuknya InKanteen. Awalnya penulis merupakan salah satu member yang cukup aktif di berbagai forum UI/UX. Penulis sering ikut diskusi serta membagikan hasil karya penulis sehingga penulis mendapatkan banyak tawaran pekerjaan. Salah satunya adalah tawaran untuk ikut serta dalam pembuatan proyek InKanteen.

Dalam awal keterlibatan penulis, penulis bekerja secara *part time* dengan hitungan per *project*. Penulis mengerjakan berbagai macam kebutuhan desain InKanteen dari desain antarmuka hingga ke ranah desain grafis seperti desain sosial media dan operasional. Sampai akhirnya InKanteen mengalami ekspansi dan penulis direkrut untuk bekerja secara *full time* sebagai *Product Designer*.

Struktur organisasi InKanteen saat laporan ini ditulis dapat dilihat pada Gambar 1.2 di bawah ini:



Gambar 1.2 Struktur organisasi InKanteen

Dalam mengerjakan produk InKanteen, tim produk menggunakan platform ClickUp untuk *project management*, dan WhatsApp untuk berkomunikasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pandemi COVID-19 telah mengakibatkan dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks berbelanja makanan. Untuk mengurangi penyebaran virus, penting untuk menghindari kerumunan dan menerapkan langkah-langkah pencegahan yang lebih ilmiah. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan platform pemesanan online atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan makanan secara virtual. Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat memesan makanan tanpa harus mengantri atau berkerumun di tempat-tempat umum.

## 1.3 Batasan Masalah

InKanteen merupakan produk *digital* yang membutuhkan infrastruktur yang cukup untuk dapat diakses dengan baik. Maka dari itu, InKanteen mempunyai beberapa batasan, yang meliputi:

1. Aplikasi *user web app* yang digunakan oleh customer InKanteen dalam memesan adalah aplikasi berbasis web, sehingga dapat dijalankan pada berbagai macam platform seperti smartphone, tablet, hingga laptop.
2. Aplikasi merchant dan POS yang digunakan oleh tenant InKanteen adalah aplikasi *mobile*, dan dapat dijalankan pada *platform* Android dan iOS.
3. Dibutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengakses aplikasi InKanteen dengan lancar.

## 1.4 Tujuan

Inkanteen hadir sebagai solusi inovatif untuk pemesanan menu melalui platform digital. Dengan menggunakan Inkanteen, pengguna dapat dengan mudah

memesan makanan favorit mereka melalui aplikasi atau situs web. InKanteen adalah startup yang berjalan dalam lingkup bisnis makanan dan minuman (FnB), visi utama InKanteen adalah menyediakan layanan untuk proses bertransaksi yang lebih lancar dan seamless. InKanteen sendiri mempunyai banyak produk digital tergantung kebutuhan client atau pasar, namun ada 3 produk utama yaitu Web App User, Merchant App, dan Point of Sales App. Penulis berperan sebagai PIC dan perancang produk (*product designer*) dari produk yang digunakan customer, salah satunya adalah Web App User.

