

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin maju, aplikasi kantin online muncul sebagai solusi yang memungkinkan akses yang lebih mudah dan efisien sebagai solusi berbagai pilihan makanan dan minuman. Konsep ini memberikan alternatif yang menarik bagi mahasiswa yang sibuk atau yang menginginkan variasi dalam kantin. Dalam pendahuluan ini, kita akan memberikan gambaran bagaimana aplikasi kantin online telah mengubah cara orang memesan dan menikmati makanan, dampaknya terhadap industri makanan dan minuman secara keseluruhan, serta tantangan dan peluang yang dihadapi dalam mengadopsi teknologi ini[1].

Kampus yang baik adalah kampus yang dapat menunjang aktivitas perkuliahan. Salah satu kriteria penting dari kampus yang baik adalah tersedia fasilitas yang memadai termasuk kantin yang ada di setiap Universitas. Kantin menjadi tempat pembelian makanan dan minuman oleh penjual kepada pembeli yang merupakan mahasiswa saat waktu istirahat. Letak kantin Universitas Amikom Yogyakarta berada di lantai dasar gedung dengan ketinggian rata-rata 3 lantai. Waktu istirahat yang singkat dan letak kantin yang jauh dari ruang kelas membuat beberapa mahasiswa merasa istirahat mereka menjadi tidak efisien karena terlalu jauh dan padatnya kantin[2].

Kendala pemesanan makanan dan minuman yang telah dijabarkan di atas mendorong penulis untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan mereka selama waktu istirahat. Teknologi berupa aplikasi *e-canteen* dapat dimanfaatkan agar waktu istirahat menjadi efisien. *E-canteen* merupakan aplikasi pemesanan online yang memiliki fitur agar pembeli dapat melihat, memilih, dan memesan menu yang disediakan melalui web dan dapat diakses dari laptop dan *handphone*. Pesanan yang diminta pembeli akan diterima oleh pihak kantin[3].

Dalam mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu dalam pengelolaan kantin di kampus atau perusahaan, solusi yang efektif adalah dengan mengimplementasikan sistem kantin online. Dengan adanya platform kantin *online*, pemesanan makanan dapat dilakukan secara digital, memungkinkan siswa atau karyawan untuk memilih dan membayar makanan mereka sebelum waktu makan tiba. Sistem ini tidak hanya mengurangi antrian panjang dan waktu tunggu di kantin, tetapi juga mempermudah pengelolaan inventaris dan perencanaan menu[4]. Selain itu, dengan fitur pelacakan dan analisis data, pengelola kantin dapat memperoleh wawasan tentang preferensi makanan dan kebiasaan makan, yang dapat digunakan untuk meningkatkan layanan dan menawarkan opsi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Integrasi dengan sistem pembayaran digital juga meningkatkan keamanan transaksi dan mempermudah proses pembayaran, menjadikan kantin online sebagai solusi yang efisien dan modern untuk kebutuhan makan sehari-hari[5].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun beberapa rumusan masalah yang terjadi saat ini ketika hendak melakukan implementasi, yaitu :

1. Metode apa yang tepat agar layanan pemesanan menjadi lebih efisien?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pemesanan online berbasis website?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem pembayaran online yang aman sehingga memberikan efisiensi bagi pembeli dalam memilih metode pembayaran?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan antara lain :

1. Merancang dan membangun aplikasi E-Canteen pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memudahkan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta untuk melakukan pemesanan tanpa harus datang ke kantin.
3. Mempermudah Penjual di Kantin Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapatkan data penjualan dan pendapatan.

#### 1.4 Batasan masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Hanya melakukan penelitian di kantin Universitas Amikom Yogyakarta Sulitnya mendapatkan informasi sistem kerja kantin Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Javascript*, dengan framework *PHP Laravel*, framework *Tailwind CSS* dan *MySQL* untuk basis datanya.
3. Penelitian akan mengintegrasikan sistem pembayaran online yang populer di Indonesia (*QRIS*).
4. Penelitian ini tidak membahas masalah mengenai keamanan sistem.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi objek
  - a) Meningkatkan efisiensi operasional sehingga dapat mengurangi beban kerja staf, meningkatkan kecepatan layanan, dan mengurangi kesalahan manusia.
  - b) Dengan fitur pemesanan *online*, dapat menjangkau pelanggan di berbagai lokasi pada jam operasional.
2. Manfaat bagi Pengguna
  - a) Dapat memesan makanan kapan saja dan di mana saja tanpa harus datang langsung ke kantin. Ini sangat menguntungkan bagi pelanggan yang tidak mau mengantri di dalam kantin yang padat.
  - b) Dengan metode pembayaran online yaitu *QRIS*, pengguna dapat membayar dengan *e-wallet* dan bank apapun.