

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kantin adalah sebuah tempat di mana orang bisa membeli makanan, minuman, dan mungkin barang-barang lainnya seperti peralatan tulis, atau barang-barang kebutuhan sehari-hari. Kantin biasanya terletak di tempat-tempat seperti sekolah, kampus, kantor, atau tempat-tempat umum lainnya. Namun, seringkali proses pemesanan dan pembayaran di kantin masih dilakukan secara konvensional menggunakan uang tunai. Metode ini dapat mengakibatkan beberapa kendala, seperti waktu yang terbuang karena harus antri untuk memesan dan membayar.

E-kantin adalah konsep kantin yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan transaksi jual-beli secara elektronik. Konsep ini berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi di berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalam dunia bisnis. Kegunaan *E-kantin* adalah untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pelanggan dalam melakukan transaksi jual-beli makanan dan minuman. Dengan menggunakan *platform digital*, pelanggan dapat memesan makanan dan minuman dengan mudah melalui aplikasi *E-kantin*. Dalam perkembangan teknologi yang semakin cepat, *E-kantin* menjadi sebuah alternatif yang menarik bagi para pengelola kantin untuk terus berinovasi dan memenuhi kebutuhan pelanggan yang semakin meningkat. Berdasarkan uraian diatas,

maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Aplikasi *E-Kantin* Berbasis *Android* Pada Kantin Universitas Dharma Andalas”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* yang dapat memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman pada kantin Universitas Dharma Andalas?
2. Bagaimana meningkatkan kualitas layanan kantin Universitas Dharma Andalas melalui penggunaan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* yang efisien dan mudah digunakan oleh pengguna?
3. Bagaimana menyesuaikan penawaran produk makanan dan minuman pada kantin Universitas Dharma Andalas dengan preferensi dan kebutuhan pelanggan yang dihasilkan dari data yang diperoleh melalui aplikasi *e-kantin*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan proposal skripsi ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis membatasi permasalahan berupa:

1. Aplikasi *e-kantin* akan dibuat berbasis *Android*, sehingga tidak termasuk pengembangan untuk platform lain seperti iOS.

2. Aplikasi *e-kantin* akan memiliki fitur untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan dan minuman, serta menampilkan informasi mengenai produk yang tersedia dan harga produk.
3. Aplikasi *e-kantin* akan terhubung dengan sistem inventarisasi pada kantin Universitas Dharma Andalas untuk menampilkan ketersediaan stok barang, namun tidak termasuk pengembangan sistem inventarisasi itu sendiri.

1.4 Hipotesis

Dalam penelitian ini perlu dibuat suatu hipotesis atau kesimpulan sementara yang akan diuji kebenarannya di akhir penelitian ini. Adapun hipotesis yang telah penulis buat sebagai Berikut :

1. Penggunaan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* pada kantin Universitas Dharma Andalas akan memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi mengenai produk yang tersedia dan harga, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan.
2. Penggunaan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* pada kantin Universitas Dharma Andalas akan membantu pengelola kantin dalam mengoptimalkan persediaan stok barang dan menyesuaikan penawaran produk yang ditawarkan dengan preferensi dan kebutuhan pelanggan.
3. Penggunaan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* pada kantin Universitas Dharma Andalas akan meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan

pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan makanan dan minuman, sehingga dapat meningkatkan loyalitas pelanggan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang didapatkan dari penilitaian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui aplikasi *e-kantin*, mahasiswa, dosen, dan staf universitas akan dapat dengan mudah memesan makanan dan minuman tanpa harus mengantri di kasir.
2. Merancang aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* yang dapat memudahkan proses pemesanan makanan dan minuman di kantin Universitas Dharma Andalas.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan yang lebih baik mengenai penggunaan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* pada kantin dan dampaknya pada efisiensi, kepuasan pelanggan, dan pengelolaan stok barang.
2. Menjadi referensi bagi lembaga pendidikan atau kampus lain yang ingin mengembangkan aplikasi *e-kantin* berbasis *Android* pada kantin mereka sendiri.
3. Meningkatkan kualitas layanan pada kantin dan memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembayaran makanan dan minuman.