

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Departemen KWU (Kewirausahaan dan Usaha) yang merupakan bagian dari organisasi Himpunan Mahasiswa tingkat Jurusan Teknologi Informasi memiliki peran sentral dalam menyelenggarakan berbagai program dan kegiatan dengan tujuan untuk memajukan pemahaman dan praktik terkait kewirausahaan dikalangan mahasiswa tingkat Jurusan.

Pada tahun 2021, Departemen KWU mulai merintis dan memperkenalkan program kantin Jurusan dengan nama “PojoKTI” yang selaras dengan komitmennya meningkatkan pemahaman dan keterampilan di bidang kewirausahaan.

PojoKTI terletak di pojok sebelah pintu masuk gedung Jurusan Teknologi Informasi. Dengan penempatan yang strategis ini bertujuan agar mahasiswa, dosen, hingga tamu yang memasuki gedung dapat langsung melihat dan mengakses PojoKTI dengan mudah. Lokasi yang strategis ini dirancang agar terjangkau secara maksimal, memastikan seluruh pihak terkait dapat dengan cepat dan langsung berinteraksi dengan layanan yang disediakan oleh PojoKTI.

Mirip dengan kantin kampus, PojoKTI juga menerima penitipan makanan, minuman/barang untuk dijual kembali, baik dari mahasiswa Jurusan TI, mahasiswa luar TI, UMKM atau bahkan dari mahasiswa kampus lain. Hal ini menjadi langkah untuk mendukung kolaborasi dan layanan yang ditawarkan oleh pojoKTI secara menyeluruh.

Dalam upaya untuk terus memajukan PojoKTI, perancangan aplikasi ini diusulkan sebagai langkah strategis untuk memperkuat dan mempermudah akses terhadap layanan PojoKTI yang dimulai sebagai kantin Jurusan Teknologi Informasi. Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk memastikan seluruh pengguna kampus dan para pelanggan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi secara efektif. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi alat pendukung, tetapi juga sebagai kontributor positif dalam perkembangan teknologi informasi dalam bidang kewirausahaan.

Petugas PojokTI yang memiliki peran ganda yaitu sebagai mahasiswa dan juga pengurus HMJTI, bertanggung jawab atas pengelolaan PojokTI. Selain merekap pendapatan dan melayani pelanggan, juga mencakup aspek penjadwalan buka dan tutup yang menjadi kunci informasi bagi pelanggan. Informasi inilah yang menjadi salah satu hal yang tidak dapat diketahui oleh para pelanggan pada umumnya. Oleh karena itu, diperlukannya informasi yang akurat dan terkini terkait ketersediaan layanan PojokTI. Dengan konteks inilah, perlunya solusi yang dapat memudahkan akses dan komunikasi antara petugas PojokTI dengan pelanggan, sehingga interaksi dengan PojokTI menjadi pengalaman yang lebih nyaman dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan layanan PojokTI dan pemanfaatan aplikasi pada PojokTI?
2. Sejauh mana penggunaan aplikasi PojokTI dapat mempermudah akses terhadap layanan PojokTI?
3. Sejauh mana PojokTI berhasil membantu kolaborasi antara mahasiswa Teknologi Informasi, mahasiswa luar Jurusan TI, UMKM, dan mahasiswa dari luar kampus polije?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendorong jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa serta mendukung kerja sama antar mahasiswa dengan pengusaha muda.
2. Mengoptimalkan proses pemesanan dan pembayaran PojokTI melalui aplikasi Android.
3. Penggunaan aplikasi ini untuk memperluas jangkauan layanan PojokTI, termasuk menarik mahasiswa kampus lain dan mendukung UMKM.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan pengguna dapat dengan mudah melakukan pemesanan, pembayaran dan peninjauan produk tanpa mengalami kendala atau kebingungan.
2. Pengelolaan keuangan diharapkan akan menjadi lebih mudah, termasuk penitipan makanan/barang dari berbagai pihak dengan memanfaatkan fitur pencatatan dalam aplikasi.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam perancangan aplikasi ini, perlu diketahui adanya batasan-batasan yang ada. Diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan dengan *smartphone*.
2. Hanya digunakan untuk keperluan kantin Jurusan TI/PojokTI.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan Flutter dan Firebase.