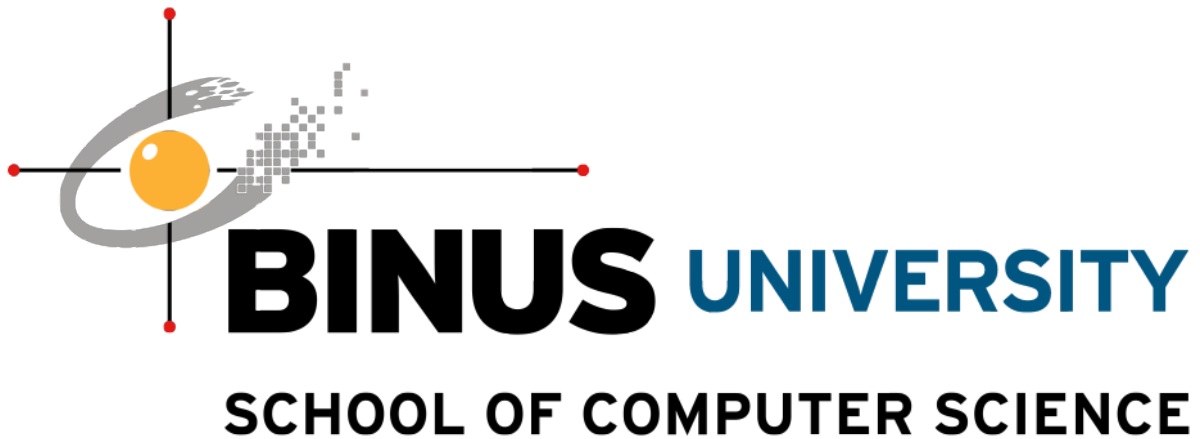


**PROPOSAL PROYEK
SOFTWARE ENGINEERING**



KELOMPOK 4

2501965941 - Albert Hartanto

2501988485 - Nicholas Arthur

2501989430 - Hubertus Alvito Koesno

2501991196 - Sugita Ananda Wijaya

2502007602 - Daniel Aryo Priambodo

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

4.2 Jadwal Kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

BAB I

PENDAHULUAN

Di era modern ini, hampir semua orang membeli produk secara online. Layanan belanja online ini sangat membantu dalam mempercepat proses pembelian karena orang-orang tidak perlu keluar rumah untuk membeli produk yang mereka inginkan. Produk-produk yang dijual secara online telah bertambah selama majunya waktu. Pada awalnya hanya bisa membeli barang yang sederhana dan kecil seperti buku atau hp, sekarang orang bisa membeli produk besar seperti *furniture* hingga barang elektronik besar seperti TV. Produk yang sering dibeli oleh user yang cukup populer adalah makanan. Kemudahan mencari makan secara online membuat banyak orang lebih memilih membeli makan secara online daripada ke restoran ataupun masak sendiri, karena itulah kenapa banyak sekali dilihat ada aplikasi yang dibuat untuk memesan makanan.

Walaupun memang sudah banyak yang menyediakan layanan membeli makan secara online, masih belum ada yang bisa menyediakan paket masak atau bahan-bahannya saja. Banyak sekali orang yang ingin belajar memasak tetapi masih kesusahan atau terlalu sibuk untuk membeli bahan-bahannya. Mereka tidak terbantu jika memesan makanan yang sudah jadi. Oleh karena itu kami dari kelompok 4 mempunyai ide untuk membuat aplikasi dimana user dapat membeli bahan makanan sesuai dengan resep yang mereka inginkan.

Tujuan kami adalah untuk mempermudah orang-orang seperti ibu rumah tangga yang ingin belajar masak atau yang ingin belajar resep baru. Kami ingin memberikan pengalaman yang mudah bagi pelajar baru dalam memasak dengan membuat list bahan yang akan dikirimkan, nutrisi yang didapatkan dari resep tersebut dan juga video tutorial untuk memasaknya. User akan menerima satu *package* yang berisi semua bahan yang dibutuhkan untuk memasak, dan sisanya akan disediakan dalam aplikasi untuk lanjut memasak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. E-Commerce

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan produk dan jasa yang dilakukan secara elektronik melalui internet. Hal ini melibatkan pertukaran informasi, transfer dana elektronik, dan aktivitas bisnis lainnya yang dilakukan secara online. E-Commerce dapat melibatkan berbagai model bisnis, seperti business to consumer (B2C), business to business (B2B), consumer to consumer (C2C) dan yang lainnya.

E-Commerce telah mengubah cara tradisional bisnis beroperasi, memperluas ruang lingkup perdagangan dengan menghilangkan keterbatasan geografis dan juga waktu. Hal ini memberikan keuntungan kepada pelanggan dengan kemudahan akses, pilihan produk yang lebih luas, dan kemampuan membandingkan harga dan fitur.

2. Mobile application

Mobile Apps merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan komputerisasi yang dibuat untuk perangkat mobile salah satunya smartphone. Kemunculan mobile Apps yaitu pada tahun 2000-an sekitar tahun 2009, yang dimana mobile apps dikatakan sebagai pengembangan rancangan yang belum terlalu canggih, dengan seiring berjalannya waktu, mobile apps di masa kini dikenal dengan aplikasi smartphone yang dirancang dengan dukungan pemrograman.

Keunggulan dari mobile apps yaitu memiliki tampilan UI yang simple dan menarik, ada beberapa bidang yang bisa diakses tanpa harus menggunakan internet dan mobile apps dapat diakses setiap saat oleh usernya. Selain keunggulan adapun manfaat dari mobile apps bisa digunakan sebagai sarana informasi, menjalin komunikasi jarak jauh, dapat membuka usaha atau membangun brand suatu perusahaan dengan mobile apps, dll.

3. Online food ordering

Online food ordering merupakan sebuah layanan pemesanan makanan tertentu yang disediakan secara online. Setelah pemesanan, pelaku pemesanan (bisa juga dibidang user dari layanan online tersebut) akan dapat memperoleh makanan yang dipesan melalui metode *pick up* atau *delivery*. Bila user memilih *pick up*, maka mereka harus mengambil sendiri makanan yang sudah dipesan ke tempat fisik dari penjual makanannya. Jika user memilih *delivery*, makanan pesanan akan diantarkan dari penjual ke lokasi yang diinginkan user melalui sebuah layanan *delivery*, baik itu dari layanan yang disediakan oleh penjualnya sendiri (seperti KFC, Domino's, Pizza Hut delivery) maupun dari pihak ketiga (Gojek/ Go-Food, Grab/ Grab Food). Jenis makanan yang dipesan pun juga bervariasi, dari bentuk makanan siap saji, sampai ke bahan-bahan mentah/ setengah matang-nya, tentunya tergantung dari jenis makanan dan layanan yang disediakan.

Dari penjelasan tersebut, bisa dilihat seberapa nyamannya bagi banyak segmentasi masyarakat untuk menggunakan layanan ini untuk memenuhi kebutuhan makanan sehari-hari mereka bila mereka terlalu sibuk untuk memasak atau pergi ke tempat makan. Oleh karena itu, menyediakan layanan pemesanan dan pengantaran secara online sudah menjadi suatu penunjang bisnis makanan yang krusial agar pengusaha makanan dapat memperluas target pasar mereka, dan bagi para konsumen untuk dapat memiliki fleksibilitas serta kemudahan dalam memilih dan mendapatkan makanan.

BAB III

TAHAP PELAKSANAAN

1. Kita pertama mencari sebuah ide yang bisa menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari dan berakhir dengan ide aplikasi ini setelah menemukan bahwa banyak orang yang sulit memikirkan ide resep baru untuk makanan dan juga cara membeli bahan dengan cepat
2. Setelah ide dimatangkan fitur-fiturnya maka kita membuat membuat low fidelity prototypenya dahulu dalam bentuk desain UI di Figma.
3. Setelah desain UI sudah di mantapkan maka melanjutkan pengembangan aplikasi ke tahap high fidelity dengan membuatnya menggunakan framework Flutter.
4. Setelah prototype sudah jadi maka dilakukan testing dengan expert dan user untuk memastikan fitur-fitur sudah terpenuhi dan aplikasi berjalan dengan baik.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Kami menggunakan biaya sekitar Rp 7.000.000,00 dengan komposisi 85 persen untuk operasional dan 15 persen untuk administrasi.

Pengeluaran biaya yang tidak diperkenankan diusulkan dalam Rencana Anggaran Biaya (RAB):

1. Sewa ruangan/ tempat/ lab, printer.
2. Pembelian penyimpanan data (hard disk).
3. Durasi sewa lisensi atau sejenis yang melebihi 1 tahun.
4. Pembelian paket internet lebih dari Rp. 100.000,00 perbulan.

No.	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Analisis dan Perencanaan	Belmawa	500.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
2	Desain UI/UX Modal Awal	Belmawa	1.000.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
3	Pengembangan Front-end	Belmawa	2.000.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
4	Pengembangan Back-end	Belmawa	2.000.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	

5	Integrasi Sistem Pembayaran	Belmawa	500.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
6	Pengujian dan Debugging	Belmawa	500.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
7	Penerapan Keamanan	Belmawa	500.000
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
Jumlah			
Rekap Sumber Dana		Belmawa	4.000.000
		Perguruan Tinggi	3.000.000
		Instansi Lain (jika ada)	-
		Jumlah	7.000.000

4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jadwal	Waktu (hari)
1	Persiapan	28
2	Penelitian	32
3	Kerja Lapangan	50
4	Laporan	10

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiansyah, Zulfikar. 2022. Pengertian E-Commerce beserta Jenis, Contoh, dan Manfaatnya. <https://tekno.kompas.com/read/2022/09/26/10150007/pengertian-e-commerce-beserta-jenis-contoh-dan-manfaatnya>. Diakses pada tanggal 27 Juni 2023.
- Nusantara, P. M. T. (2021b, March 17). *Mobile Apps : Pengertian, Manfaat & Keunggulan Aplikasi Mobile*. PT. Majapahit Teknologi Nusantara. <https://majapahit.id/blog/2021/03/17/apa-itu-mobile-apps/>
- Wikipedia contributors. (2023, June 10). Online food ordering. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 10:21, June 27, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Online_food_ordering&oldid=1159476847

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

Biodata Ketua

1	Nama Lengkap	Hubertus Alvito Koesno
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501989430
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 16 Agustus 2003
6	Alamat E-mail	hubertus.koesno@binus.ac.id

Biodata Anggota 1

1	Nama Lengkap	Nicholas Arthur
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2601988485
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 17 Juli 2002
6	Alamat E-mail	nicholas.arthur001@binus.ac.id

Biodata Anggota 2

1	Nama Lengkap	Albert Hartanto
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501965941
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 16 September 2003
6	Alamat E-mail	albert.hartanto001@binus.ac.id

Biodata Anggota 3

1	Nama Lengkap	Daniel Aryo Priambodo
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2502007602
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 27 November 2002
6	Alamat E-mail	daniel.priambodo@binus.ac.id

Biodata Anggota 4

1	Nama Lengkap	Sugita Ananda Wijaya
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2501991196
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 2 Desember 2003
6	Alamat E-mail	sugita.wijaya@binus.ac.id

Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science Program
4	NIP/NIDN	0309067803
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 09 Juni 1978
6	Alamat E-mail	b.kanigoro@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	+62 813-1597-7645

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Tangerang, 18 – 01 - 2023

Dosen Pendamping

(Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T)

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Dana

No ,	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	Figma	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	Adobe XD	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	Adobe Photoshop	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	Canva	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	Bahan lainnya sesuai program PKM	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
	SUBTOTAL			Rp 1.500.000,00
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Frontend (Flutter)	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
	Sewa lainnya sesuai program PKM	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	SUBTOTAL		-	Rp 2.000.000,00
3	Perjalanan lokal (maks. 30 %)			
	Backend (Laravel)	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
	Kegiatan lainnya sesuai program PKM	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	SUBTOTAL		-	Rp 2.000.000,00
4	Lain-lain (maks. 15 %)			
	Testing & Debugging	-	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
	Lainnya sesuai program PKM	-	Rp 0,00	Rp 0,00
	SUBTOTAL		-	Rp 0,00
	GRAND TOTAL		-	Rp 7.000.000,00
GRAND TOTAL (Tujuh Juta Rupiah)				

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

- Hubertus Alvito Koesno - Ketua kelompok
- Nicholas Arthur - Wakil Ketua
- Albert Hartanto - Sekretaris
- Daniel Aryo Priambodo - Bendahara
- Sugita Ananda Wijaya - Dokumentasi

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim : Hubertus Alvito Koesno

Nomor Induk Mahasiswa : 2501989430

Program Studi : Computer Science

Nama Dosen Pendamping : Bayu Kanigoro, S.Kom., M.T

Perguruan Tinggi : Bina Nusantara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul *Cookin Aja* yang diusulkan untuk tahun anggaran 2022-2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Tangerang, 27 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Hubertus Alvito Koesno)

2501989430

Tanda tangan setiap anggota

2501989430 - Hubertus Alvito Koesno

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'H. Koesno' with a stylized flourish at the end.

2501965941 - Albert Hartanto

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Albert Hartanto' with a large, sweeping horizontal stroke across the middle.

2501988485 - Nicholas Arthur

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nicholas Arthur' with a stylized 'N' and 'A'.

250196880 - Daniel Aryo Priambodo

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Daniel Aryo Priambodo' with a stylized 'D' and 'P'.

2501991196 - Sugita Ananda Wijaya

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sugita Ananda Wijaya' with a stylized 'S' and 'W'.

Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan

