

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Tuntunan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap kebutuhannya, merupakan tantangan bagi pengusaha-pengusaha dan perilaku bisnis untuk memberikan pelayanan maksimal bagi para konsumennya, dengan menyediakan fasilitas guna memenuhi kebutuhan mereka. Dengan memanfaatkan teknologi, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (*retrieval*) terhadap berbagai data. Didukung dengan perangkat lunak itu sendiri dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, pelaku bisnis dapat membangun sistem yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja secara keseluruhan.

Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan istilah *QR Code* merupakan gambar dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data. Tujuan dari teknologi ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi secara vertikal dan horizontal. Teknologi *QR Code* telah dikembangkan untuk berbagai kepentingan seperti iklan dan media massa. Pengembangan *QR Code* telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dimana *QR Code* tidak terbatas pada informasi berbentuk teks, *url* atau angka, namun juga dapat menyimpan data berbentuk gambar agar lebih menarik untuk konsumen terutama di periklanan.

Kedai Kopi Umakku adalah sebuah kedai kopi yang sedang *tranding* di Kota Palembang banyak pemuda-pemudi yang nongkrong atau menikmati kuliner yang tersedia di Kedai Kopi Umakku. Berdasarkan data dari pemilik Kedai Kopi Umakku penjualan dari bulan April sampai pada bulan Juni 2022 menunjukkan bahwa usaha Kedai Kopi Umakku mengalami peningkatan. Pada bulan April sebanyak 1.950 makanan dan minuman terjual, bulan Mei

sebanyak 2.040 makanan dan minuman terjual, dan mengalami peningkatan lagi pada bulan Juni sebanyak 2.100 makanan dan minuman yang terjual. Kepuasan pelanggan merupakan faktor penting untuk bisa terus bersaing dengan pesaing-pesaing di bidang usaha sejenis, khususnya di bagian pelayanan. Kedai Kopi Umakku buka pada pukul 18: 00 s/d 24:00. Kedai ini juga telah melengkapi diri dengan koneksi *internet* menggunakan jaringan *WIFI* yang dapat di manfaatkan oleh pelanggan selama berada di dalam lingkungan Kedai Kopi Umakku.

Seperti halnya kedai-kedai lainnya di Kedai Kopi Umakku juga melakukan pencatatan pemesanan menggunakan nota pesanan. Proses pemesanan makanan dan minuman pada Kedai Kopi Umakku masih dilakukan secara manual yaitu masih menggunakan pulpen dan kertas, sehingga pelanggan terlalu lama menunggu untuk mendapatkan pesanan. Pencatatan pesanan menu secara manual kurang efisien dari sisi waktu. Dalam menjalankan usahanya Kedai Kopi Umakku masih menggunakan laporan keuangan secara manual menggunakan pembukuan sederhana. Hal seperti ini seringkali membuat arsip-arsip data laporan keuangan menjadi tidak rapi dan beresiko data laporan keuangan akan hilang. Tentu, bagi kalangan pengusaha informasi keuangan sangat diperlukan untuk mengambil suatu keputusan ekonomi secara cepat, tepat, dan akurat. Namun hal tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penggunaan teknologi, untuk melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan jaringan intranet berbasis *website* dengan memanfaatkan teknologi *QR Code* untuk lebih mempercepat pemesanan dan data laporan keuangan akan lebih akurat. Pemanfaatan teknologi yang pelayan tidak harus datang ke dapur dan ke kasir untuk memberitahu pesanan menu dari pelanggan, melainkan dapat di input melalui peralatan berbasis *website* yang dikirim ke server selanjutnya diteruskan ke kasir dan dapur. Selain itu juga setiap transaksi akan dicatat dan dibuat laporan setiap bulannya sehingga pemilik bisa mengetahui secara detail laporan keuangan dari Kedai Kopi Umakku. Pemesanan menu di kedai menggunakan teknologi

dapat mengurangi keterlambatan atau terlalu lama mengantar pesanan menu kepada pelanggan.

Dengan latar belakang tersebut, penulis ingin membangun sistem pemesanan dan pembayaran berbasis *website* menggunakan *QR Code* pada Kedai Kopi Umakku. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam membangun “**Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan *QR Code* Berbasis *Website* Pada Kedai Kopi Umakku**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Bagaimana membangun sistem pemesanan dan pembayaran menggunakan *QR Code* berbasis *website* pada Kedai Kopi Umakku ?”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang, maka penulis membatasi penelitian ini yaitu:

- a. Sistem pemesanan dan pembayaran dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* berbasis *web*.
- b. *Database* menggunakan *MySQL*.
- c. Metode pengembangan sistem menggunakan *Prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah berfokus bagaimana membangun sistem pemesanan dan pembayaran menggunakan *QR Code* berbasis *website* pada Kedai Kopi Umakku, dengan poin antara lain yaitu :

- a. Membangun sistem pemesanan dan pembayaran yang dapat mendukung proses pencatatan transaksi, dan laporan keuangan Kedai Kopi Umakku.
- b. Membantu Kedai Kopi Umakku dalam proses pemesanan dan pembayaran berbasis *web* yang dapat diakses secara *online*.
- c. Membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan agar menjadi lebih mudah dan praktis, karena memanfaatkan *QR Code*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah untuk melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran secara *online*.
- b. Dapat meningkatkan *volume* penjualan sehingga pendapatan Kedai Kopi Umakku meningkat.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

- a. Wawancara (*Interview*).

Melakukan tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pemilik atau dengan pelanggan yang berhubungan dengan kegiatan di Kedai Kopi Umakku dengan penelitian yang dilakukan.

- b. Pengamatan (*Observation*).

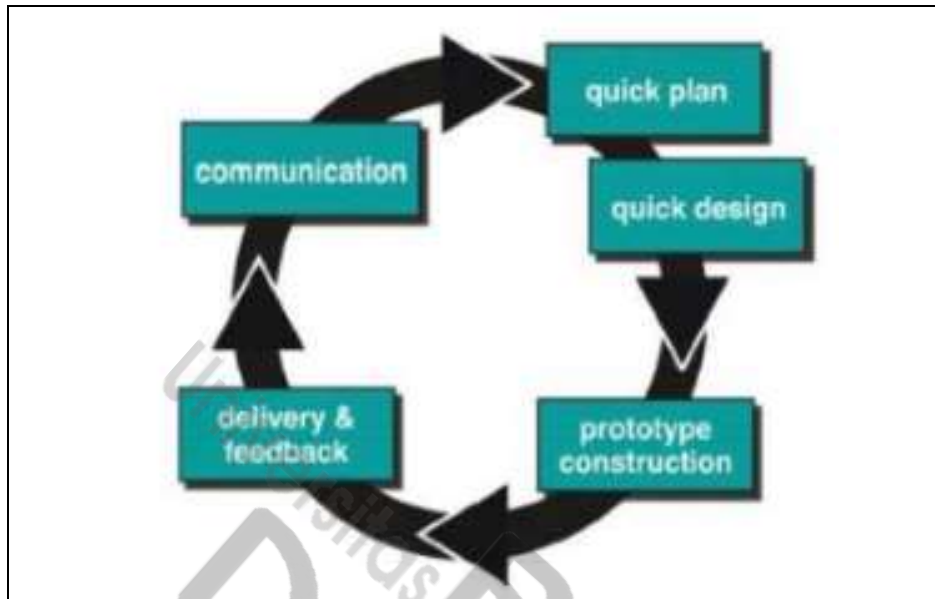
Mengumpulkan data dengan cara mengadakan penelitian langsung ke lokasi yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan.

- a. Studi Pustaka.

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah, jurnal di *internet* atau pun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem informasi pemesanan dan pembayaran menggunakan *QR Code* berbasis *website* pada Kedai Kopi Umakku ini peneliti menggunakan metode *Prototype*. Metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.



Sumber: Sumarta, A., Jemakmun, J., & Putra, M. S. (2019)

Gambar 1.1 Metode *Prototyping*

Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Selain itu, untuk memodelkan sebuah perangkat lunak dibutuhkan beberapa tahapan di dalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang akan menentukan keberhasilan dari sebuah *software* itu. Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode *prototyping* agar *software* nantinya dapat diterima oleh penggunanya. Dan tahapan-tahapan dalam *prototyping* tersebut adalah sebagai berikut (Sumarta, A., Jemakmun, J., & Putra, M. S. 2019):

a. *Communication*

Pada tahapan ini *communication* atau komunikasi dilakukan untuk mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibangun.

b. *Quick Plan*

Rencana cepat dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *output*-nya).

c. *Modelling Quick Design*

Modelling Quick Design dalam pengembangan ini dengan menggambar pernacangan atau disain dari sistem yang akan dibuat dengan menggunakan tools sebagai yang digunakan untuk pemodelan dengan bahasa *UML* yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

d. *Construction of Prototype*

Dalam tahap *Construction of Prototype* ini di lakukan oleh peneliti adalah membuat sistem kedalam bahasa pemrograman yang sesuai dalam hal ini menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *database MySQL*.

e. *Deployment Delivery and Feedback*

Dalam tahapan *deployment delivery and feedback* ini peneliti melakukan pengiriman sistem yang telah dibangun yang akan diterima oleh objek dan peneliti akan menerima *feedback* dari objek, apakah sistem yang sudah di bangun oleh peneliti sesuai dengan keinginan objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab dimana tiap-tiap bab mempunyai hubungan satu sama lain. Secara sistematis isi dari proposal ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat skripsi, metodologi serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori, konsep-konsep yang dibutuhkan dan berhubungan langsung sebagai dasar

penulisan skripsi, seperti pengertian *CRM*, *UML Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram*, *Php*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *Xampp*, *Dreamweaver CS6*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan uraian mengenai gambaran umum prosedur sistem yang diusulkan, analisis *system*, analisis kebutuhan serta perancangan sistem mengenai rancangan arsitektur sistem, rancangan logika prosedural program, rancangan hubungan, rancangan program dan rancangan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil yang didapat dari tahap pengembangan *system* penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang kesimpulan dan saran yang merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini untuk pengembangan karya tulis berikutnya.