

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi, Teknologi yang berkembang sekarang ini sangat berguna untuk membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah, hanya saja bagaimana caranya kita bisa menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik sesuai kebutuhan kita. Karena dengan penggunaannya yang benar, tidak menutup kemungkinan teknologi akan membawa dampak positif. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi adalah di bidang bisnis. Bisnis sekarang ini tidak lepas dari yang namanya teknologi, para pengusaha sekarang tanpa teknologi tidak bisa memantau produktifitas dari perusahaannya dengan baik, selain itu dengan berkembangnya teknologi dalam bisnis, dapat dipastikan pekerjaan yang masih manual dapat dengan cepat dan tepat terselesaikan[1].

Lofi Koffie merupakan *Coffeshop* yang berdiri pada tanggal 31 Januari 2020 yang awalnya merupakan tempat berkumpul antar teman dari pemilik Lofi sendiri yaitu Saudara Samba dengan Saudara Adhitiyo yang kemudian di perbaharui dengan lokasi yang lebih mumpuni dan memiliki suasana lebih tenang dan nyaman. Omzet harian yang diperoleh untuk hari kerja mencapai Rp.500.000 sampai dengan Rp.800.000, dan pada hari libur mencapai Rp.1.000.000 sampai dengan RP.1.500.000. Lofi koffie juga menyediakan berbagai macam menu berbahan dasar kopi, maupun non kopi. Selain minuman, *Coffeshop* ini juga menyediakan makanan ringan hingga beberapa makanan berat seperti mie kuah, mie goreng, sampai dengan *Ricebowl*.

Lofi Koffie saat ini menggunakan Aplikasi Majoo sebagai kasir untuk proses transaksi, namun hanya memanfaatkan fitur dasar tanpa berlangganan fitur lengkap. Proses pencatatan pesanan masih konvensional, menyebabkan penumpukan antrian dan kurangnya efisiensi waktu bagi pelanggan. Saat ini informasi ketersediaan menu diberitahukan oleh pihak kasir kepada pembeli saat proses pemesanan, setiap pembeli memesan kasir akan menanyakan ketersediaan menu ke pramusaji. Kasir *menginput* data pesanan secara manual, mengirim struk, kemudian pramusaji tidak dapat mengkonfirmasi pengantaran pesanan, dan manajer juga mencetak laporan penjualan secara manual. Ketidakteraturan ini meningkatkan risiko kerusakan berkas dan

*humanerror*. Tanpa berlangganan, manajer tidak bisa mencetak laporan penjualan dalam jangka waktu perhari, perbulan, dan tahunan.

Atas beberapa uraian permasalahan diatas, maka penulis bermaksud mengembangkan sebuah sistem informasi sebagai laporan tugas akhir dengan judul “PEMANFAATAN QR CODE PADA PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEB DI LOFI KOFFIE” dengan menggunakan *framework Code Igniter 3* dan menggunakan MySQL untuk *databasenya* dan Metode Waterfall sebagai metode pengembangannya, yang nantinya diharapkan dapat mempermudah *user* (konsumen) dalam melihat ketersediaan menu, mencatat pesanan, melalui *scan QR Code*, *user* (kasir) untuk mengkonfirmasi pesanan, mengirim struk pesanan, dan pramusaji dapat mengkonfirmasi pengantaran pesanan, serta admin (manajer) dapat memantau operasional penjualan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada pembahasan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan aplikasi pemesanan berbasis *web* dengan memanfaatkan *qrcode* di Lofi Koffie?”

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem hanya mencakup transaksi melalui *website*.
2. Sistem tidak mencakup validasi laporan.
3. Sistem tidak mencakup tentang perhitungan laba dan rugi.
4. Sistem tidak mencakup penggajian.
5. Sistem yang dibuat tidak mencakup pesanan jarak jauh atau *delivery order*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sistem yang nantinya diharapkan dapat mempermudah *user* (konsumen) dalam melihat ketersediaan menu, mencatat pesanan, melalui *scan QR Code*, dan *user* (kasir) untuk mengkonfirmasi pesanan, mengirim struk pesanan, pramusaji dapat mengkonfirmasi pengantaran pesanan, serta admin (manajer) dapat memantau operasional penjualan.

#### 1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem ini adalah:

1. Memberikan informasi ketersediaan menu bagi *user* (kasir dan konsumen).
2. Mempermudah pencatatan pesanan bagi *user* (konsumen).
3. Mengurangi penumpukan antrian, meningkatkan efisiensi layanan, serta menghemat waktu dan mengurangi frustrasi yang dapat timbul akibat menunggu dalam antrean yang panjang.
4. Mempermudah konfirmasi pesanan dan pencetakan struk pesanan bagi *user* (kasir).
5. Mempermudah *user* (pramusaji) dalam mengkonfirmasi pengantaran pesanan
6. Membantu admin (manajer) lofi koffie dalam memantau operasional *Coffeshop*.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang logis, dimana dalam prosesnya memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan terbagi menjadi dua tahap, yaitu:

##### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara langsung sebagai berikut:

###### a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari *google scholar* yang bersumber dari jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, serta bacaan-bacaan yang kaitannya dengan topik penelitian.

###### b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara mendatangi tempat yang dijadikan sebagai objek penelitian sehingga proses pengumpulan data dilakukan secara langsung. Hal ini meliputi:

###### 1) Wawancara

Wawancara yaitu proses pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan Saudara Adhitiyo Putra Suwandi selaku manajer Lofi Koffie.

## 2) Observasi

Observasi yaitu proses pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Lofi Koffie pengamatan berkaitan dengan proses transaksi yang terjadi.

### **1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode waterfall. Adapun 5 (lima) tahapan yang dilakukan pada metode waterfall :

1. *Communication*
2. *Planning*
3. *Modelling*
4. *Construction*
5. *Deployment*

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan karya ilmiah secara keseluruhan, laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian meliputi tahapan pengumpulan data, dan tahapan pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Berisi tentang kutipan hasil penelitian sebelumnya. Selain itu, bab ini berisi dasar-dasar teori yang mendukung pengembangan sistem.

#### **BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan tentang metode dan rancangan yang digunakan untuk pengembangan sistem.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil penelitian, implementasi hasil rancangan antarmuka, dan hasil pengujian.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi hal-hal yang bisa disimpulkan dari hasil perancangan dan analisa. Selain itu, bab ini berisi tentang saran yang menjelaskan tentang hal-hal yang dianggap penting dan diketahui oleh pembaca dalam rangka pengembangan sistem.