

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dibidang aplikasi seluler untuk pembelian online, terutama yang melibatkan makanan dan minuman, telah tumbuh secara signifikan di era globalisasi saat ini. Hal ini dapat menunjukkan betapa mudahnya untuk memesan makanan dan minuman secara online tanpa menuju ke kedai makan atau mengantre pergeseran paradigma ini secara signifikan mempengaruhi pelaku kecil, menengah, dan besar di pasar kuliner. (Bahar Agung Pambudi et al., 2020).

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat dan telah menyebar ke segala lini kehidupan manusia di dalam dunia. Teknologi Informasi memegang peranan penting dalam kegiatan operasional perusahaan. (Melati et al., 2022a) Sifat bisnis yang semakin kompetitif menuntut para pelaku bisnis untuk selalu berinovasi agar dapat menarik perhatian pelanggan. Inovasi tersebut di atas harus selalu diperbarui, dan penggunaannya harus mengalami kesulitan minimal saat bertransaksi.

Satu-satunya faktor terpenting dalam bisnis untuk mencapai kesuksesan adalah menyediakan pelanggan dengan layanan pelanggan yang membantu. Di hadapan layanan pelanggan yang baik, ketepatan waktu, dan efisiensi, klien akan mendapat dorongan untuk memasuki hubungan bisnis tertentu. Pelanggan dapat dengan cepat melakukan pemesanan menggunakan sistem pembelian online ini, yang menyajikan daftar menu makanan dengan menggunakan QR-code. (Nuzul et al., n.d.-a) Kepuasan pelanggan seperti itu akan meningkatkan pendapatan dan memberikan manfaat bagi bisnis tertentu. Untuk mengubah cara orang menjalani hidup mereka, bahkan di restoran atau tempat makan lainnya, teknologi saat ini digunakan secara menyeluruh.

Menggunakan manfaat teknologi dapat meningkatkan layanan pelanggan. Sebagai aturan, orang ingin semuanya mudah dilakukan. Ini juga berlaku untuk pelanggan restoran atau rantai makanan cepat saji yang ingin memesan makanan dengan mudah dan tidak keberatan menunggu antrian. dalam memesan makanan atau minuman yang

dimaksud yaitu tanpa harus mengantri atau menunggu pelayan yang sedang sibuk dengan pelayan lain.

Metode pencarian beruntun (linear search) adalah proses mengalahkan setiap elemen larik satu per satu secara beruntun, mulai dari elemen pertama, sampai elemen yang dicari ditemukan, atau seluruh elemen sudah diperiksa. Penelitian ini menerapkan algoritma linear search dalam pemesanan makanan berbasis web. (Rizaldi, 2020) Tergantung pada struktur data yang dipilih dan algoritma pencarian. Setelah pencarian dilakukan, terjadi dua kemungkinan yaitu pencarian data ditemukan (berhasil) atau tidak ditemukan (gagal). (Setyawati Wahyuni et al., n.d.) Algoritma ini dapat digunakan untuk mencari nilai kecepatan maksimal dan minimal saat mencari data makanan dan minuman. (Satrianrtoro et al., 2015) QR Code jauh lebih praktis dan mempunyai banyak keunggulan dari pada barcode. QR Code (Quick Response Code) yang berarti kode yang bisa menyampaikan informasi secara cepat dengan perolehan respon yang cepat pula (Murni et al., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan toko dalam menghitung belanja menggunakan QR Code dan barcode reader berbasis android. Dengan demikian dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui jumlah total belanja yang dilakukan sehingga membantu tugas kasir dan lebih efisien waktu transaksi (Suryawan et al., 2020)

Untuk mengatasi masalah pada penelitian ini, maka peneliti akan menggunakan teknologi QR-code. Teknologi QR-code dipakai karena memberikan solusi untuk mengumpulkan metode data yang cepat, tepat dan otomatis. Dengan menggunakan teknologi kode QR dengan sistem tampilan menu, kedai makan dapat membuat sumber daya kedai makan dalam memproduksi makanan dan minuman yang dipesan pengunjung, untuk mengetahui keakuratan pesanan dan tepat penyajian menu terhadap pelanggan yang memesan. Prosedur ini yang diperluas dalam penelitian pengujian ini merupakan metode baru yang sangat efektif dan tepat untuk digunakan. (Bahar Agung Pambudi et al., 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan toko dalam menghitung belanja menggunakan QR Code dan barcode reader berbasis android. Dengan demikian dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui jumlah total belanja yang dilakukan sehingga membantu tugas kasir dan lebih efisien waktu transaksi (Suryawan et al., 2020). Penelitian selanjutnya adalah Pemanfaatan QR Code untuk meningkatkan pelayanan pelanggan pada restoran. Dalam penelitian ini memudahkan pelanggan untuk memesan makanan dengan scan QR Code untuk pemesanan makanan, hal ini akan memudahkan dan

lebih efisien (Sucipto et al., n.d.). Saat memesan makanan menggunakan metode tradisional, pelayan harus memanggil nama pelanggan untuk mencari meja. Memilih toko, memesan minuman atau makanan, dan menunggu makanan siap disajikan adalah bagian dari proses pemesanan restoran. (Rasyid et al., 2022)

Diharapkan penerapan sistem scan barcode makanan di tempat penjualan akan mempermudah operasional bisnis di sekitar area food service. Hal ini dikarenakan sistem menggunakan perangkat mobile Android dan berbasis web service, yang berarti nasabah dapat menyelesaikan transaksinya tanpa harus menghentikan aktivitasnya atau menggunakan alat khusus apapun. Berdasarkan beberapa kendala dan uraian di atas, maka penulis dapat membuat judul "*PEMESANAN MAKAN MENGGUNAKAN QR-CODE dan LINEAR SEARCH BERBASIS WEB*"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu :

- 1 Bagaimana merancang aplikasi yang berisi tentang konten untuk melakukan order atau pemesanan makanan dengan QR code?
- 2 Bagaimana membuat sistem order menggunakan qr code agar pelanggan dapat memesan menu yang diinginkan dengan mudah dan tidak memakan waktu yang lama?
- 3 Bagaimana sistem dapat menangani proses detail pembayaran dengan konfirmasi nomor meja dan nama pelanggan?
- 4 Bagaimana sistem dapat menampilkan info detail menu dan status pesanan untuk pelanggan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Via QR code pada Kedai Makan ada beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisis proses sistem order manual dan membuat usulan proses bisnis untuk memecahkan masalah yang ada di Kedai Makan.

2. Sistem pemesanan menggunakan QR code ini menangani proses pemesanan untuk mempermudah pelanggan di Kedai Makan.
3. Sistem ini menangani proses pengelolaan detail pembayaran sesuai yang dipesan dengan konfirmasi nomor meja dan nama pelanggan di Kedai Makan.
4. Sistem ini menampilkan info detail menu dan status pesanan untuk pelanggan di Kedai Makan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini yaitu :

1. Dengan membuat aplikasi pemesanan makanan via QR code supaya mempermudah pelanggan untuk memesan makanan dan minuman tanpa harus antri kedepan, demikian dapat membantu tugas kasir dan lebih efisien waktu transaksi
2. Mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam hal memesan makanan, minuman, dan pembayaran melalui QR code.
3. Menggunakan algoritma Linear Search untuk memudahkan pelanggan dalam pencarian data transaksi dalam jumlah banyak secara efisien dan tepat waktu.
4. Dengan menggunakan QR code pelanggan mengetahui info detail menu yang akan dipesan dengan sistem QR code.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan ini sistematika penulisannya terdiri dari 5 (lima) bab, adapun uraian dari masing - masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori dasar dan ulasan penelitian-penelitian yang ada dan kajian pustaka terkait dengan penelitian yang di lakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam sistem pemesanan makan via barcode dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang langkah-langkah perencanaan, perancangan dan Pembangunan Sistem Order Restoran Menggunakan QR Code Studi kasus kedan makan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan kesimpulan dari semua pembahasan pada hasil sebelumnya serta saran untuk perbaikan aspek lain yang perlu di kaji lebih lanjut dan diharapkan memberikan pengembangan dan penyempurnaan.

