

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan inovasi Smartphone dalam berbagai perspektif kini sudah terasa dampaknya, tidak peduli apa pun restoran yang perlu melibatkan inovasi ini demi loyalitas konsumen dan keuntungan dari restoran tersebut. Orang pada umumnya, membutuhkan segala sesuatu untuk dilakukan secara efektif, seperti halnya pelanggan restoran yang perlu mengatur menu secara efektif dalam barisan yang tidak kacau dan tidak memakan sebagian besar hari. Sederhana untuk mengatur menu yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri dan tanpa menunggu bantuan sibuk dengan pelanggan yang berbeda. Pelanggan restoran juga dapat berinvestasi dalam beberapa kesempatan untuk mengatur pesanan berdasarkan kasus per kasus sehingga mereka tidak kecewa dengan kehadiran pelayan yang menunggu permintaan tersebut.

*Cafe Burjo Level Up* adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang kuliner yang terletak di Jalan Gedongsongo No. 9, Ngablak, Candirejo, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Dengan slogan *Crew Kitchen* Joko Kopi, *Cafe Burjo Level Up* memperkenalkan suasana *green cafe* dalam menyajikan berbagai macam menu jenis *food avenue*, *series rice bowl*, *classic drink* dan *tea*.

Pada saat ini *Cafe Burjo Level Up* masih melibatkan kerangka tradisional untuk meminta makanan atau minuman di mana pelayan melibatkan pena dan kertas sebagai media untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Kerangka kerja bantuan kurang kuat dan produktif seiring dengan bertambahnya jumlah pelanggan. Hal ini membuat pelanggan perlu menunggu laporan aksesibilitas menu dari pelayan dimana sebenarnya pelayan perlu melakukan konfirmasi ulang ke dapur untuk melaporkan pesanan menu dan benar-benar melihat aksesibilitas menu.

Kemudian, pada saat itu, area pantri masih belum tertata rapi dalam hal administrasi jalur permintaan makanan, sehingga menyulitkan untuk menangani permintaan yang akan dibuat. Selain itu, metode laporan keuangan setiap hari dan bulan ke bulan masih berjalan seperti biasa sehingga masih banyak kesalahan dan penyalinan informasi, kesulitan mencari dan menyimpan informasi semakin meluas, dan juga sering terjadi penundaan pengumuman tanggung jawab kepada atasan.

Masalah di atas dapat diselesaikan dengan menjalankan sebuah sistem yang dapat mengubah strategi kerja pelayanan dalam meminta menu makanan menggunakan gadget berbasis *mobile*. Karena banyaknya kemudahan yang tersedia untuk perangkat *mobile*, maka dipilih untuk diterapkan pada aplikasi pemesanan menu di *Cafe Burjo Level Up*. Menurut penelitian (Fazri & Irawan, 2020) menggunakan metode *prototype*. Pada penelitian yang dilaksanakan mengangkat masalah untuk mempercepat proses transaksi dan mengurangi antrian pelanggan yang panjang. Hasil penelitian ini berhasil membuat aplikasi dan menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dapat mempercepat proses transaksi.

Berdasarkan apa yang telah diungkapkan, penulis akan membangun sebuah aplikasi pemesanan E-Menu di *Cafe Burjo Level Up* dengan menggunakan inovasi *mobilebase* sebagai gadget yang digunakan oleh pelanggan untuk pelayan selama waktu yang dihabiskan untuk memesan menu makanan dan minuman. Kerangka data pemesanan menu *cafe* berbasis android dikoordinasikan dengan petugas keuangan dan bagian dapur agar lebih mudah dalam mengawasi dan mengelola informasi pemesanan, informasi kategori berbasis menu, dan laporan setiap hari/bulan ke bulan memberikan detail mengenai proses bisnis di *Cafe Burjo Level Up*. Berdasarkan gambaran masalah tersebut, penulis memasukkan judul tugas akhir "PEMBANGUNAN APLIKASI E-MENU BERBASIS QR CODE DIGITAL DI CAFE BURJO LEVEL UP".

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah memperjelas dasar latar belakang dari penelitian ini, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat mengubah metode pelayanan dalam memesan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *web app* dan *qrcode*?
2. Bagaimana cara menentukan aplikasi E-Menu di *cafe* berbasis *web app* dan *qrcode* supaya saling terintegrasi dengan bagian keuangan untuk mempermudah dalam mengawasi dan mengelola data pemesanan ?
3. Bagaimana hasil output aplikasi E-Menu di *cafe* berbasis *web app* dan *qrcode*?

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih fokus dengan tujuannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *web app* dan *qrcode* ini membahas tentang pemesanan menu yang dapat membantu karyawan dan pemilik *cafe* di Burjo Level Up dalam menangani pemesanan menu tamu secara efektif dan cepat.
2. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pengunjung maupun karyawan di *Cafe* Burjo Level Up hanya untuk pemesanan di tempat (*dine in*).
3. Pemesanan menu dapat dilakukan oleh pengunjung yang sudah memindai barcode di meja dan telah melakukan login.
4. Aplikasi dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan framework Laravel.
5. Aplikasi E-Menu menggunakan metode *Waterfall*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merencanakan dan membuat sebuah sistem aplikasi yang memberikan kemudahan pemesanan di *Cafe* Burjo Level Up. Berikut adalah tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu merancang dan membangun sistem aplikasi yang dapat memberikan pelayanan dalam

pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *web app* dan *qrcode*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan dirancang dan dibuatnya sistem aplikasi pemesanan berbasis *web app* dan *qrcode* pada *Cafe Burjo Level Up*, diharapkan dapat diandalkan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi mitra
  - a. Memudahkan mitra dalam pelayanan untuk pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis *web app* dan *qrcode* yang cepat dan mudah di akses.
  - b. Mempermudah dalam pengelolaan data pesanan, data kategori produk dan proses tracking.
  - c. Mempermudah output laporan harian/bulanan pada proses bisnis di *Cafe Burjo Level Up*.
2. Bagi masyarakat umum
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mencegah kerumunan antrian pelanggan sehingga meminimalisir waktu.
  - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait masalah sistem aplikasi pemesanan berbasis *digital qrcode*.