

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kopi adalah minuman hasil seduhan biji kopi yang telah disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk. Kopi merupakan salah satu komoditas di dunia yang dibudidayakan lebih dari 50 negara. Dua spesies pohon kopi yang dikenal secara umum yaitu Kopi Robusta (*Coffea canephora*) dan Kopi Arabika (*Coffea arabica*).

Sejarah mencatat bahwa penemuan kopi sebagai minuman berkhasiat dan berenergi pertama kali ditemukan oleh bangsa Etiopia di Benua Afrika sekitar 3000 tahun (1000 SM) yang lalu. Kopi kemudian terus berkembang hingga saat ini menjadi salah satu minuman paling populer di dunia yang dikonsumsi oleh berbagai kalangan masyarakat. Indonesia sendiri telah mampu memproduksi lebih dari 400 ribu ton kopi per tahunnya.

Jumlah kedai kopi di Indonesia terus tumbuh menjadi emerging business yang muncul seperti cendawan di musim hujan. Ini terlihat dari menjamurnya jumlah kedai kopi kekinian dalam tiga tahun terakhir. Bagaimana data dan fakta tren kopi di Indonesia? Berdasarkan riset independen Toffin, jumlah kedai kopi di Indonesia hingga Agustus 2019 mencapai lebih dari 2.950 gerai, meningkat hampir tiga kali lipat dibandingkan pada 2016, yang hanya 1.000 gerai. Di mana market value yang dihasilkan mencapai Rp4,8 trilyun market. Angka riil jumlah kedai kopi dalam riset yang dilakukan Toffin dan MIX MarComm SWA ini bisa lebih besar karena sensus kedai kopi hanya mencakup gerai-gerai berjaringan di kota-kota besar. Tidak termasuk kedai-kedai kopi independen modern maupun tradisional di berbagai daerah. Adapun konsumsi kopi domestik saat ini tumbuh 13,9 persen per tahun melebihi konsumsi dunia 8 persen.

Proses pelayanan pada warung/kedai kopi yang masih manual menggunakan peralatan tradisional, seperti buku katalog dan daftar menu menggunakan selembar kertas, kemudian harus dicatat oleh pelayan secara rinci satu persatu, belum lagi proses pelayan menyampaikan kepada barista yang membutuhkan

banyak waktu, dan adanya kemungkinan tertukarnya urutan pesanan yang awal dengan yang akhir menjadi masalah klasik tersendiri bagi pemilik kedai kopi.

Nukka Coffee Shop adalah salah satu kedai kopi yang menjalankan pelayanan konvensional proses pelayanan yang masih manual menggunakan peralatan tradisional, seperti buku katalog dan daftar menu menggunakan selembar kertas, kemudian harus dicatat oleh pelayan secara rinci satu persatu, dan adanya kemungkinan tertukarnya urutan pesanan yang awal dengan yang akhir. Demi meningkatkan pelayanan dan mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Kedai Kopi atau Coffee Shop juga mengalami persaingan yang semakin ketat, tidak hanya dalam segi rasa atau menu, namun juga dalam hal pelayanan supaya lebih efisien dan efektif. Jadi akan lebih cepat dan tidak lagi terjadi yang pesan lebih dulu justru di layani paling akhir. Maka berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat tugas akhir dengan judul “Implementasi Fitur QR Code Pada Pemesanan Menu Di NUKKA Coffee Shop Dengan Algoritma FIFO Berbasis Android” supaya memudahkan pelayanan kepada pelanggan yang datang. Sistem ini akan dapat memetakan jenis menu kopi apa yang paling diminati oleh para pelanggan, sehingga dapat digunakan untuk pengembangan Coffee Shop mendatang.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan mengembangkan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai “Implementasi Fitur QR Code Pada Pemesanan Menu Di NUKKA Coffee Shop Dengan Algoritma FIFO Berbasis Android”

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada penyusunan skripsi ini untuk menghindari meluasnya masalah, dibatasi pada:

1.3.1 Batasan Masalah

1. Penggunaan fitur QR Code untuk pemesanan menu.
2. Penggunaan Database untuk daftar menu dan data pengguna aplikasi.

3. Penelitian ini dilakukan di Nukka Coffee Shop yang beralamatkan Di Jl. Pagar Alam, Langkapura, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung.
4. Pelanggan yang membawa android dapat langsung memesan menu yang dipilih melalui aplikasi, jika tidak membawa android maka dapat memesan secara langsung kepada pihak Nukka Coffee Shop.

1.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 4 (empat) bulan, terhitung dari bulan April 2022 sampai dengan Juli 2022.

1.3.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Nukka Coffee Shop yang beralamatkan di Jl. Pagar Alam, Langkapura, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat aplikasi media digital pemesanan menu pada Nukka Coffee Shop.
2. Sebagai media pemesanan menu kopi pada Nukka Coffee Shop.
3. Sebagai media untuk mengurutkan pemesanan kopi agar yang pertama dapat dilayani pertama, dan sebaliknya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang menu yang tersedia melalui media gambar.
2. Penelitian ini di harapkan dapat meng-efisiensikan waktu dalam pemesanan dengan adanya aplikasi ini.
3. Penelitian ini di harapkan mempermudah para barista untuk melayani pesanan pelanggan yang mana terlebih dahulu.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam memberikan gambaran secara utuh, maka sistematika penulisan ini di bagi menjadi 5(lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode pengembangan yang di gunakan serta langkah-langkah yang di gunakan terkait penelitian yang di lakukan dan proses kerja sistem yang di rancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang di peroleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang di bangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan Aplikasi yang dibuat dan yang telah di uraikan di bab-bab sebelumnya.