

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi menuntut kemejukan sistem yang lebih baik. *Coffee Shop* merupakan tempat yang dikunjungi dengan tujuan untuk bersantai atau berorganisasi yang menjual minuman dan makanan. Dengan sistem pemesanan dan pembayaran yang baik dapat mewujudkan kepuasan pelanggan. Kopi Aceh merupakan salah satu tempat makan dan coffee shop yang unik dan nyaman untuk dikunjungi sekaligus tempat nongkrong lokasinya terletak pada Jl. Za Pagar Alam No 52A, Gedong Meneng, Kec Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Café Kopi Aceh terdiri dari 3 karyawan yaitu 2 waiters dan 1 kasir. Jumlah pengunjung dalam sehari mencapai 30-40 pengunjung. Kopi Aceh sudah cukup lama dibuka sejak tahun 2017. *Kopi Aceh* ini memiliki ruangan Semi outdoor. Permasalahan yang terjadi pada Café Kopi Aceh ini adalah sistem pemesanan menu dan pembayaran pada Kopi Aceh masih sangat manual dan belum menggunakan Qr-Code. sehingga customer harus mengantri ke kasir. Dikarenakan sistem pemesanan menu belum terstruktur maka dengan ini dibuat sistem menggunakan Qr-Code pada setiap meja yang tersedia.. Karena dengan adanya pemesanan menu menggunakan Qr-Code pelanggan dengan praktis dalam memesan tanpa harus mengantri dan dapat memberikan kemudahan bagi waiters dalam proses pengantaran pesanan, karena di setiap pesanan sudah jelas tertera nomor meja pelanggan.

Dalam sistem pemesanan (*payment*) di *Cafe Kopi Aceh* ini pun masih sangat manual, sehingga customer harus mengantri untuk membayar. Dari uraian diatas maka dalam penelitian ini akan mengangkat masalah tersebut menjadi laporan skripsi dengan judul. **“Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Café Kopi Aceh Berbasis Web Mobile”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah *Cafe Kopi Aceh* ini dalam proses pemesanan menu dan pembayaran tanpa harus kekasir dan lebih cepat mengurangi waktu antrian pelanggan serta memudahkan pembayaran agar lebih mudah.

## 1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Agar dalam permasalahan ini lebih terarah dan terstruktur sehingga dapat berjalan dengan sempurna. Maka dengan ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian, yaitu :

1. Penelitian berfokus pada pembayaran (*payment*) berbasis *web mobile* dan penelitian ini dilakukan di *café Kopi Aceh*
2. Metode yang digunakan yaitu berbasis *web mobile*
3. Rekomendasi sistem pemesanan masih sangat manual belum menggunakan Qr-Code

## 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, maka dari penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Customer harus datang ke kasir terlebih dahulu untuk pemesanan menu dan pembayaran (*payment*)
2. Belum memiliki adanya sistem pemesanan menu menggunakan Qr-Code pada *café Kopi Aceh* ini
3. Pelayan sulit untuk mencari terlebih dahulu mencari nomor meja pelanggan
4. Pelanggan tidak mengetahui menu yang tersedia dan tidak tersedia.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membuat menu pembayaran menggunakan *payment of system* agar dengan praktis customer tidak perlu mengantri ke kasir
2. Untuk mendukung proses pemesanan dan pembayaran agar lebih cepat, mengurangi waktu antrian pelanggan
3. Membuat menu pemesanan menggunakan Qr-Code agar dengan praktis customer datang tanpa harus ke kasir..

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Waktu pemesanan dan pembayaran lebih singkat
2. Mempermudah pelayan untuk mengetahui lokasi pelanggan
3. Pelanggan mengetahui menu yang tersedia dan tidak tersedia

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan pemahaman dan memberi gambaran kepada pembaca tentang penelitian yang di uraikan oleh penulis dengan tiap bab sebagai berikut :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab satu berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah yang mendasari diadakannya penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematis penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang penelitian terkait landasan teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi jenis penelitian, metode yang digunakan dan tahapan penelitian yang di gunakan.

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

Pada bab ini akan di bahas tentang hasil penelitian yang berupa perancangan website mobile yang di bangun, termasuk cara pengoperasiannya.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Teori umum**

#### **2.1.1 Mobile Payment**

Menurut Piquita Fadilla Bagasworo (2019,hlm.2787) menyatakan *mobile payment* adalah sebuah inovasi baru dari proses pertukaran nilai atau instrument pembayaran yang lain yang bisa digunakan oleh konsumen yang cenderung lebih bergantung pada kecanggihan fitur dari telepon pintar.

#### **2.1.2 Pemesanan**

Menurut (Simatupang, 2020). Pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh pemesan sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan pemesan maka harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

#### **2.1.3 Sistem Informasi**

Menurut Prehanto (2020) menyatakan bahwa, sistem informasi yang terdiri dari data (input) dan menghasilkan laporan (output) sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan.

#### **2.1.4 Web Mobile**

Mobile memiliki arti bergerak atau berpindah-pindah tempat. Sehingga diperoleh definisi web mobile yang merupakan aplikasi yang bisa dijalankan di mana saja seperti android atau desktop (Rahman, kurniawan dan Sari, 2020).