



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang, teknologi sudah berkembang sampai ke pelosok daerah. Teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat, metode pengolahan, dan ekstraksi benda, untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dan pekerjaan manusia sehari-hari, seperti teknologi informasi. Suatu studi merancang, implementasi, mengembangkan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer terutama pada aplikasi *hardware* dan *software* disebut dengan Teknologi Informasi. Pada prinsipnya penerapan teknologi informasi merupakan alat bagi manusia untuk mengolah data menjadi informasi. Manusia kemudian menggunakan informasi ini secara langsung atau tidak langsung untuk melakukan pekerjaan mereka. Penerapan teknologi informasi dalam kehidupan akan selalu berkembang seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin kompleks dan beragam.

UMKM berarti usaha mikro, kecil dan menengah. UMKM pada dasarnya berarti usaha yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, usaha kecil dan keluarga rumahan. Sebagai negara berkembang, Indonesia menjadikan UMKM sebagai tumpuan penting bagi sektor ekonomi rakyatnya. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dalam meningkatkan kemandirian masyarakat, khususnya di bidang ekonomi.

Penggunaan serta penerapan teknologi informasi sangat bermanfaat dalam organisasi ataupun Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) dengan menggunakan sistem informasi. Manfaat dari sistem informasi adalah dengan mengimplementasikan untuk proses dalam pelayanan, penjualan dan pembayaran dalam UMKM. Perkembangan teknologi informasi di bidang komputer memungkinkan UMKM untuk melakukan penjualan serta pelayanan dalam bentuk digital.

Saung Kopi Aspirasi Muara Enim merupakan sebuah cafe dan tempat tongkrongan dimulai dari anak-anak, remaja serta dewasa dapat memesan makanan ataupun minuman yang dibangun di daerah Muara Enim. Cafe ini juga menyediakan fasilitas panggung bagi pelanggan untuk bernyanyi atau biasa disebut *live music*.

Khusus pada bagian penjualan dan pelayanan cafe Saung kopi Aspirasi ini masih menerapkan pelayanan dengan cara datang ke meja pelanggan serta memberikan dan menuliskan menu yang dipesan oleh pelanggan. Serta sistem pembayaran masih menggunakan nota.

Dengan adanya masalah diatas, maka dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu mempermudah dalam proses pelayanan, penjualan dan pembayaran yang ada pada cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim. UMKM sekitar cafe dapat melakukan penjualan dagangannya dengan cara datang ke cafe dan kemudian pihak cafe akan menyetujui dan menginput produk yang akan dijual. Proses pelayanan dengan masuk ke websitenya atau scan Qr Code yang telah tersedia di atas meja, maka pelanggan dapat mengakses website yang berisi menu dari cafe maupun produk dari UMKM sekitar. Kemudian pesanan tersebut akan masuk ke sistem kasir sehingga proses pemesanan dapat dilaksanakan. Aplikasi ini juga dapat memudahkan kasir dalam mencetak struk pembayaran dan merekap hasil penjualan per-harinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, judul laporan akhir yang penulis buat adalah **“Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Qr Code Pada Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Tidak tersedianya aplikasi e-commerce dalam pelayanan, penjualan dan pembayaran yang terkomputerisasi.
2. Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim membutuhkan sistem yang dapat mempermudah dalam proses pelayanan, penjualan dan pembayaran.



3. Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim membutuhkan sistem yang dapat mempermudah dalam proses rekapitulasi penjualan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dijelaskan tujuan dari pembuatan aplikasi yang dibuat yaitu:

1. Mengetahui cara kerja sistem e-commerce dengan menggunakan Qr Code sehingga memudahkan manajer, kasir dan pelanggan dalam akses aplikasi pelayanan, penjualan dan pembayaran pada cafe Saung Kopi Aspirasi.
2. Meminimalisir potensi selisih dalam proses pembayaran di kasir cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim.
3. Memudahkan dalam proses rekapitulasi harian penjualan pada cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim.

1.3.2 Manfaat

Berdasarkan tujuan diatas, dapat dijelaskan tujuan dari pembuatan aplikasi yang dibuat yaitu:

1. Untuk memudahkan manajer, kasir dan pelanggan dalam akses aplikasi pelayanan, penjualan dan pembayaran pada cafe Saung Kopi Aspirasi.
2. Untuk meminimaliasir selisih dalam proses pembayaran yang ada pada cafe Saung Kopi Aspirasi.
3. Untuk mempermudah kasir dalam rekapitulasi harian penjualan pada cafe Saung Kopi Aspirasi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dalam penyusunan laporan akhir ini agar menjadi terarah dan tidak menyimpang dari tujuan pembahasan, maka penulis membatasi pokok permasalahan yang akan dibahas hanya pada:

1. Data yang diolah seputar e-commerce pada Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim.
2. Aplikasi dapat digunakan untuk pelayanan, penjualan dan pembayaran pada Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim.



3. Proses transaksi pembayaran masih dilakukan secara langsung pada Cafe Saung Kopi Aspirasi.
4. Pembuatan aplikasi dilakukan menggunakan software Visual Studio Code, XAMPP, phpMyAdmin.
5. Dapat diakses oleh manajer, kasir dan pelanggan Cafe Saung Kopi Aspirasi Muara Enim.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan laporan kerja praktik ini, maka penulisan laporan ini dibagi menjadi lima BAB, secara garis besar sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan garis besar mengenai Laporan Akhir ini secara singkat dan jelas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul ini yaitu: teori umum, teori khusus, dan teori program. Teori umum merupakan teori yang berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul penulisan laporan. Teori khusus menjelaskan tentang *Data Flow Diagram (DFD)*, *Blockchart*, *Flow Chart*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan Kamus Data (*Data Dictionary*) beserta simbol-simbol yang digunakan. Teori program menjelaskan tentang teori aplikasi program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran yang bersifat umum dari perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai rancangan dan pembuatan



sistem yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan dan perancangan program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan bab-bab sebelumnya dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi nama buku-buku maupun sumber-sumber lain yang dijadikan referensi oleh penulis selama pembuatan Laporan Akhir.

LISTING PROGRAM

Bagian ini berisi kode-kode program yang terdapat dalam aplikasi yang dibuat oleh penulis.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi berkas-berkas yang diajukan atau kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama pembuatan Laporan Akhir.