



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor bisnis. Salah satu teknologi yang semakin populer dan memberikan dampak signifikan adalah sistem Point of Sales (POS). Sistem POS memudahkan pengelolaan transaksi, inventaris, dan data pelanggan secara terintegrasi. Dengan adanya sistem ini, pemilik usaha dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi POS, kebutuhan akan metode pembayaran yang praktis dan aman juga semakin tinggi. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) adalah salah satu solusi yang diterapkan di Indonesia untuk memfasilitasi transaksi digital. QRIS memungkinkan pelanggan melakukan pembayaran dengan cepat hanya dengan memindai kode QR, yang kemudian akan terhubung langsung dengan berbagai aplikasi pembayaran digital. Penerapan QRIS memberikan kemudahan bagi pelanggan dan juga membantu usaha kecil dan menengah untuk lebih mudah beradaptasi dengan era digital.

Rumah Makan Bojonegoro berkomitmen untuk selalu berinovasi dalam memberikan layanan terbaik kepada pelanggan. Sebagai restoran yang berorientasi pada kepuasan pelanggan, mereka terus mencari cara untuk meningkatkan pengalaman makan di tempat mereka. Salah satu upaya inovatif yang mereka ambil adalah dengan mempertimbangkan penerapan sistem POS yang terintegrasi dengan QRIS. Teknologi ini diharapkan tidak hanya mempercepat proses transaksi tetapi juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pembayaran. Dengan sistem ini, Rumah Makan Bojonegoro berharap dapat menarik lebih banyak pelanggan dan memperkuat loyalitas mereka melalui pelayanan yang cepat dan efisien.

Manajemen internal di Rumah Makan Bojonegoro juga melihat potensi besar dari penerapan sistem POS yang terintegrasi dengan QRIS dalam meningkatkan



efisiensi operasional. Tantangan utama yang mereka hadapi adalah tidak adanya pengelolaan data penjualan dan inventaris. Dengan adanya sistem POS, seluruh data penjualan dan inventaris dapat diakses secara real-time, memungkinkan manajemen untuk melakukan analisis yang lebih mendalam dan membuat keputusan yang lebih tepat. Selain itu, integrasi dengan QRIS memastikan bahwa setiap transaksi tercatat dengan baik, sehingga mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan meningkatkan akurasi laporan keuangan. Dengan penerapan sistem POS terintegrasi dengan QRIS, Rumah Makan Bojonegoro berharap dapat meningkatkan efisiensi operasional, layanan pelanggan, dan pengambilan keputusan yang lebih strategis berbasis data akurat dan real-time.

Dalam proses pengembangan aplikasi POS untuk Rumah Makan Bojonegoro, beberapa aspek penting yang harus diperhatikan antara lain adalah keamanan data, kemudahan penggunaan, serta kemampuan aplikasi untuk diintegrasikan dengan sistem yang sudah ada. Aplikasi ini diharapkan dapat menyediakan fitur-fitur seperti manajemen menu, pencatatan penjualan, pengelolaan inventaris, serta pelaporan yang komprehensif. Selain itu, integrasi dengan QRIS akan memastikan bahwa proses pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan aman.

Dengan latar belakang tersebut, pengembangan aplikasi POS yang terintegrasi dengan QRIS di Rumah Makan Bojonegoro diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Implementasi teknologi ini diharapkan dapat menjadi model bagi usaha kuliner lainnya dalam mengadopsi inovasi digital untuk meningkatkan daya saing di pasar. Penelitian dan pengembangan aplikasi ini juga akan memberikan kontribusi dalam bidang teknologi informasi, khususnya dalam penerapan teknologi POS dan QRIS di sektor usaha kuliner. Oleh karena itu penulis memiliki ketertarikan untuk membangun “**Aplikasi POS (Point of Sales) dengan QRIS Payment pada Rumah Makan Bojonegoro Menggunakan Framework Laravel dan Flutter**” diusulkan untuk menjadi solusi permasalahan tersebut.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu.

1. Bagaimana membuat Aplikasi POS (*Point of Sales*)?
2. Bagaimana mengintegrasikan Aplikasi POS dengan *QRIS Payment*?
3. Bagaimana mengimplementasikan framework laravel dalam pembuatan aplikasi POS (*Point of Sales*)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah agar penyusunan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan tersebut yang ada, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Aplikasi POS akan dikembangkan menggunakan *Flutter* untuk platform mobile dan *Laravel* untuk backend. Pengembangan aplikasi hanya terbatas pada teknologi dan framework ini.
2. Aplikasi akan dikembangkan khusus untuk penggunaan di Rumah Makan Bojonegoro.
3. Aplikasi akan mencakup fitur manajemen menu, pencatatan penjualan, pengelolaan inventaris, pelaporan komprehensif, dan integrasi dengan QRIS.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi Point of Sales yang efektif dan efisien untuk Rumah Makan Bojonegoro
2. Mengintegrasikan sistem pembayaran QRIS ke dalam aplikasi POS untuk memfasilitasi transaksi digital yang cepat dan aman.
3. Menggunakan framework laravel dan flutter untuk mengembangkan aplikasi yang kuat, dan aman.



1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan Aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi POS yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam menghasilkan laporan keuangan secara otomatis akan membantu manajemen dalam pengambilan keputusan strategis.
2. Dengan terintegrasinya sistem pembayaran QRIS dapat mempermudah proses pembayaran yang akan meningkatkan kepuasan pelanggan.
3. Penggunaan Laravel memberikan pengalaman pengembangan yang komprehensif dengan memanfaatkan keunggulan framework.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan

Lokasi Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yang beralamat di Jl. Demang Lebar Daun No.2587 D, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun dalam penyusunan Laporan Akhir ini penulis menggunakan sumber data dan metode-metode pengumpulan data sebagai berikut.

1) Data Primer

Menurut Rosini (2023:81), “Data primer diperoleh dengan melibatkan partisipasi aktif dari peneliti”. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan langsung kepada objek yang sedang diteliti (Sugiyono, 2020:145). Penulis menggunakan teknik ini untuk memperoleh informasi yang tidak dapat diperoleh melalui wawancara saja. Penulis melakukan observasi tentang operasional sehari-hari di Rumah Makan Bojonegoro, termasuk proses transaksi, manajemen inventaris, dan interaksi dengan pelanggan. Setelah itu,



informasi yang diterima akan diproses menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi POS.

b) Wawancara

Menurut Jaya (2020:88), “Wawancara adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali data secara lisan. Hal ini haruslah dilakukan secara mendalam agar kita mendapatkan data yang valid dan detail”. Pada kegiatan ini, penulis akan melakukan wawancara tatap muka dengan pemilik, manajer, dan staf Rumah Makan Bojonegoro. Wawancara tersebut akan dilakukan di lingkungan Rumah Makan Bojonegoro. Point utama yang akan peneliti jadikan patokan dalam wawancara adalah jalannya proses transaksi dan manajemen inventaris, masalah yang sering terjadi saat transaksi, dan fitur spesifik yang diinginkan staff dan pemilik rumah makan bojonegoro.

2) Data Sekunder

Menurut Rosini (2023:81), “Prosedur pengumpulan data sekunder dapat diperoleh melalui penggunaan sumber publikasi pemerintah, situs *web*, buku, artikel jurnal, catatan internal organisasi dan lain sebagainya”. Dalam proses penyusunan Laporan akhir ini, penulis telah memperoleh data dari berbagai sumber, seperti situs *web*, jurnal dan Laporan Akhir alumni Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya serta referensi lainnya yang berkaitan dengan materi penulisan Laporan Akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mendapatkan gambaran yang jelas mengenai isi dan pembahasannya, maka penulisan laporan kerja praktik ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai penulisan laporan akhir ini secara garis besar dengan singkat dan jelas mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan landasan teori yang digunakan sebagai dasar pembahasan pada Laporan ini. Secara garis besar tinjauan pustaka ini akan membahas mengenai pengertian yang berkaitan dengan teori umum, teori judul, dan teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan metode dari penelitian yang akan dilakukan terhadap pembuatan “Aplikas POS (*Point of Sales*) pada Rumah Makan Bojonegoro Menggunakan Framework Laravel” yang akan menggunakan Metode Waterfall.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan berupa hasil website yang telah dibuat, pembahasan dan langkah-langkah dalam membuat “Aplikasi POS (*Point of Sales*) pada Rumah Makan Bojonegoro Menggunakan Framework Laravel”.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas pada bab sebelumnya serta memberikan saran terkait dengan isi laporan dan permasalahan yang telah dibahas.