

Pemanfaatan Quick Response Code Untuk Peningkatan Pelayanan Pelanggan Pada Restoran

Asep Sucipto Indra Sukma¹, Asep Muhammad Junaedi^{2*}, Andhika Nove Rezki^{3*},
Thoyyibah Tanjung^{4*}

^{1,2,3,4}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹asep1414@gmail.com, ²muhammadjunaedi521@gmail.com, ³andhika@gmail.com,
⁴dosen01116@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak–Kode QR yang dulunya merupakan kode satu dimensi, kini menjadi kode dua dimensi yang dapat menyimpan data yang lebih besar dari kode batang dengan menggunakan data kode QR. Kode-kode ini diimplementasikan dalam berbagai bidang dalam bentuk angka, huruf, biner, dan kode karakter lainnya. Studi ini juga menemukan bahwa kegunaan tidak secara langsung mempengaruhi minat pengguna, dan bahwa persepsi kegunaan tidak mempengaruhi kegunaan sebagai fasilitator. Jenis survei yang digunakan adalah survei deskriptif kualitatif. Hasilnya ditampilkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android yang dapat mempermudah sistem dan layanan pemesanan restoran dengan mendukung teknologi QR code.

Kata Kunci: QR Code , Persepsi kegunaan, Penggunaan, Android

Abstract–QR code which was once a one-dimensional code, is now a two-dimensional code that can store data larger than barcodes by using QR code data. These codes are implemented in various fields in the form of numbers, letters, binary and other character codes. The study also found that usability did not directly affect user interest, and that perceived usefulness did not affect usability as a facilitator. The type of survey used is a qualitative descriptive survey. The results are displayed in the form of an Android-based application that can simplify restaurant ordering systems and services by supporting QR code technology.

Keywords: QR Code, Perceived usability, Interest, Android

1. PENDAHULUAN

Resto Mie Ayam Prambanan adalah salah satu resto yang menjual aneka mie ayam. Akan tetapi Restoran ini masih menggunakan sistem pemesanan makanan yang cukup mendasar. Hanya menuliskannya di buku tidak akan optimal untuk layanan pelanggan (Utomo & Santoso, 2018).

Penggunaan Aplikasi berbasis web untuk Resto Mie Ayam Prambanan Pelanggan terhubung langsung ke dapur, yang menyederhanakan proses pemesanan dan memberi pelanggan informasi langsung tentang makanan yang tersedia dan bekas. Selain itu, juga terhubung ke kasir untuk memudahkan pembayaran dan meminimalkan konsumsi kertas. Dengan mudahnya orang mengakses internet melalui smartphone, dan hal ini dapat memberi pengaruh besar untuk meningkatkan jumlah media sosial di Indonesia (Djimantoro & Gunawan, 2020).

Resto Mie Ayam Prambanan di Tangerang mudah ditemukan dan menunya relatif murah. Sistem pemesanan menu Prambanan Mie Ayam Resto tetap menggunakan cara pemesanan makanan biasa, dimana pelanggan datang dan pelayan memberikan daftar menu, dan pelayan tetap memasukkan pesanan pelanggan secara manual di atas kertas. (Suaib et al., 2020). Pelayan kemudian mengirim pesanan pelanggan ke bagian memasak dan mengirimkan makanan ke pelanggan yang memesannya. Pelanggan kemudian membayar di kasir. Penggunaan sistem pemesanan makanan untuk memudahkan proses kerja di area Resto Mie Ayam Prambanan, oleh karena itu dengan adanya sistem pemesanan makanan berbasis aplikasi web di Resto Mie Ayam Prambanan diharapkan dapat mempermudah proses pemesanan pelanggan dan meningkatkan pendapatan Resto Mie Ayam ini (Iskandar & Umar Tsani Abdurrahman, 2020).

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini tahapan yang di gunakan sebagai berikut (Savitri, 2018) :

1. Tahapan pengumpulan data, berupa kebutuhan pengguna terhadap pelayanan pelanggan
2. Tahapan analisi data berupa bobot masing masing agar dapat membandingkan dengan factor lain
3. Tahapan pengambilan keputusan dengan program dengan menggunakan Vue.js, Node.js dan mysql sebagai database
4. Mereview dan menerapkan program pada resto mie ayam prambanan

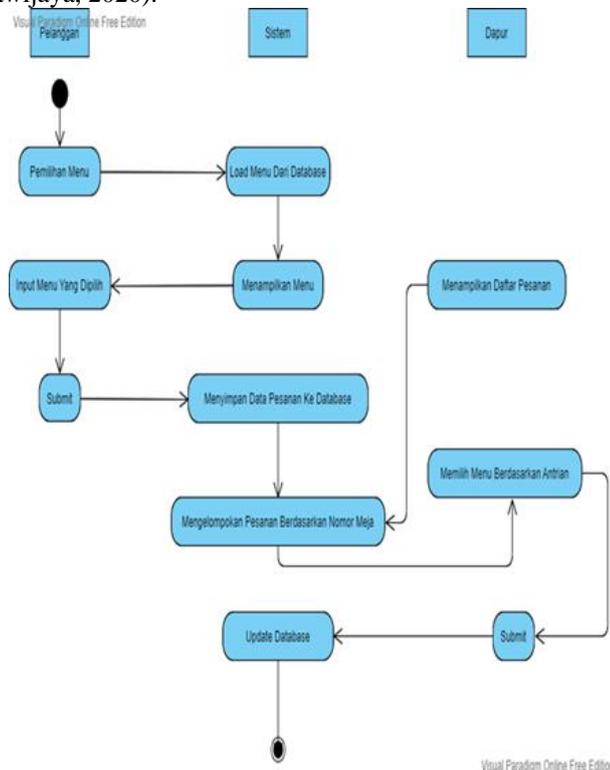
Alat bantu untuk pengembangan aplikasi untuk penelitian ini kami menggunakan vue.js yang di mana vue.js merupakan suatu library dari javascript yang dimana berfungsi untuk membuat java script pada sebuah web agar tampak menarik, selain itu juga menggunakan node.js yang berfungsi untuk mengelola koneksi yang serentak agar lebih efektif dalam pengumpulan data, sedangkan mysql berfungsi untuk menyimpan suatu data yang masuk pada database agar data tersimpan lebih tertata dan aman(Wasito & Novian, 2020).

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Sistem

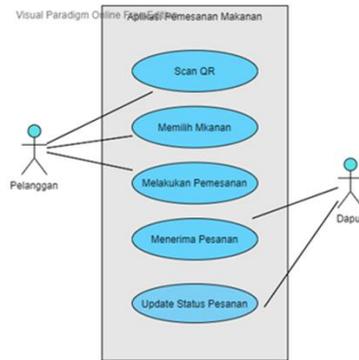
a. Perancangan *Activity Diagram*

Activity diagram adalah pemodelan suatu proses berjalan yang dimana memodelkan proses pada resto mie ayam prambanan bahwa pelanggan akan memesan menu kemudian membuka scan QR barcode untuk memesan setelah itu memesan menu setelah di pesan akan disimpan di dalam database kemudian akan mendapat nomor meja dan pemesan duduk pesananpun akan datang setelah menunggu beberapa menit (Pranatawijaya, 2020).



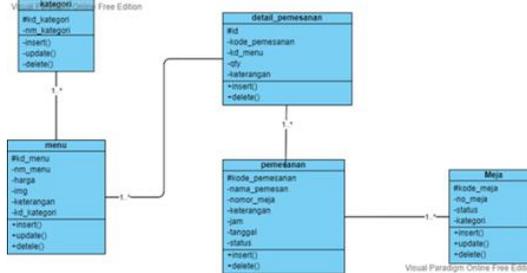
Gambar 1. Perancangan *Activity Diagram*

b. Perancangan Use Case Diagram



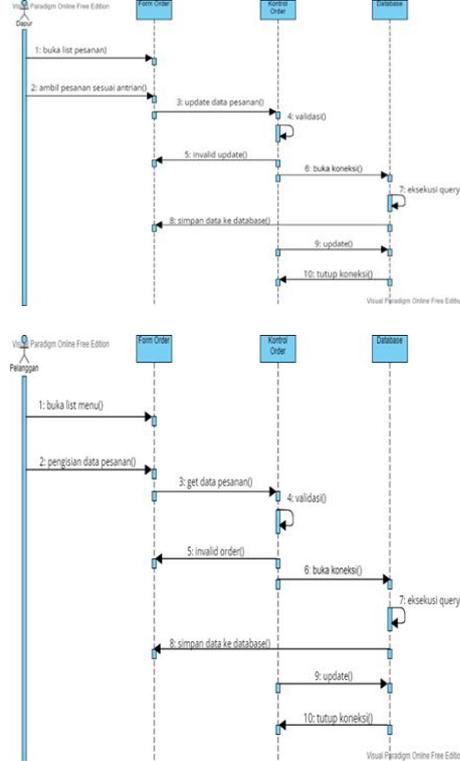
Gambar 2. Perancangan Use Case Diagram

c. Perancangan Class Diagram



Gambar 3. Perancangan Class Diagram

d. Perancangan Sequence Diagram



Gambar 4. Perancangan Sequence Diagram

e. Perancangan *Database*

Perancangan *database* yang di gunakan ialah mysql (Aditya, 2018), berikut perancangan *database* pada sistem informasi pada resto mie ayam prambanan pada table sebagai berikut:

1. Tabel Menu

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kd_menu	char(5)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
2	nm_menu	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	harga	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	kd_kategori	char(3)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	img	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More
6	keterangan	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 5. Tabel Menu

2. Tabel Meja

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kode_meja	varchar(5)	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
2	no_meja	int(11)			No	0			Change Drop More
3	status	enum('booked', 'available')	latin1_swedish_ci		No	available			Change Drop More
4	kategori	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More

Gambar 6. Tabel Meja

3. Tabel Kategori

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kd_kategori	char(3)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
2	nm_kategori	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 7. Tabel Kategori

4. Tabel Pemesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kode_pemesanan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
2	nama_pemesanan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	nomor_meja	varchar(40)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	keterangan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	jam	varchar(40)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
6	tanggal	date			Yes	NULL			Change Drop More
7	status	enum('inprogress', 'served', 'done')	latin1_swedish_ci		No	inprogress			Change Drop More

Gambar 8. Tabel Pemesanan

5. Tabel Detail Pemesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	kode_pemesanan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
3	kd_menu	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
4	qty	int(11)			No	0			Change Drop More
5	catatan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 9. Tabel Detail Pemesanan

4. IMPLEMENTASI

Setelah melakukan perancangan kemudian membuat program yang sesungguhnya, maka penulis membuat system pemograman makananan mie ayam resto prambanan yang berbasis web yang dimana QR code sebagai landasan utama dan hasil program sebagai berikut:

a. QR Code

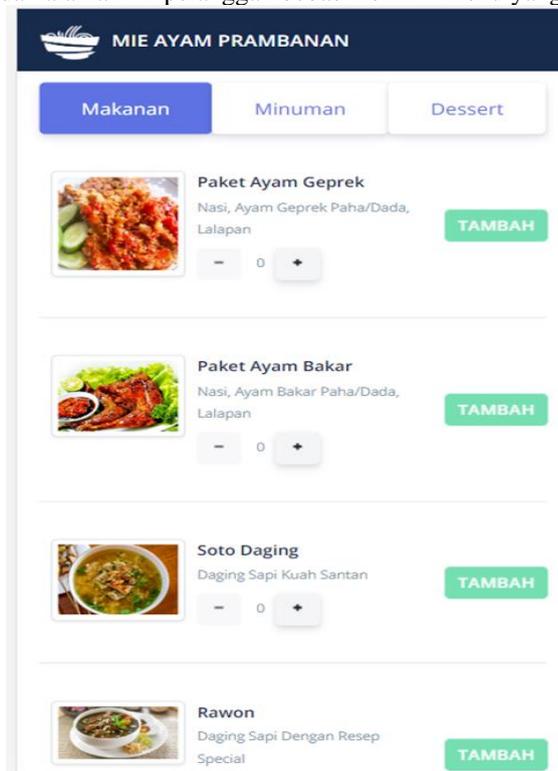
QR code ini berfungsi untuk mengarahkan ke url aplikasi pemesanan makanan yang ada di mie ayam resto prambanan, QR code ini berisi url yang hanya bias akses melalui jaringan local yaitu ([http//192.20.10.4:8081](http://192.20.10.4:8081)) (Wasito & Novian, 2020).



Gambar 10. QR Code

b. Tampilan Menu Utama

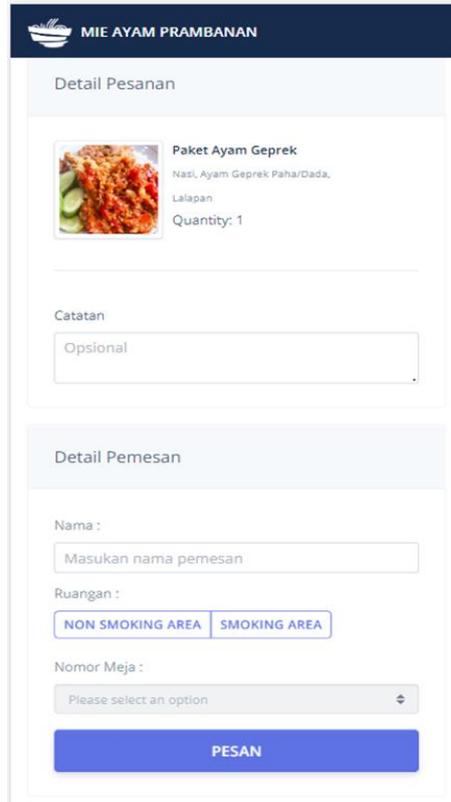
Pada menu halaman home menampilkan daftar menu utama makanan, minuman, dan dessert pada halaman ini pelanggan bebas memilih menu yang akan di pesan.



Gambar 11. Tampilan Menu Utama

c. Form Order

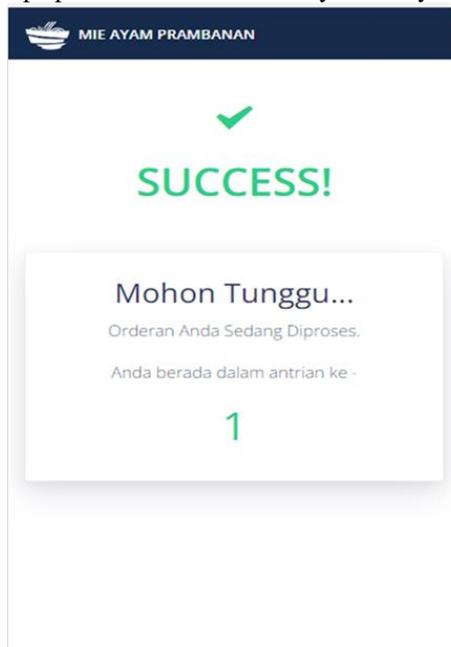
Halaman ini berisis detail pesanan berupa form data diri pelanggan dan nomor meja.



Gambar 12. Tampilan *Form Order*

d. Tampilan Notifikasi

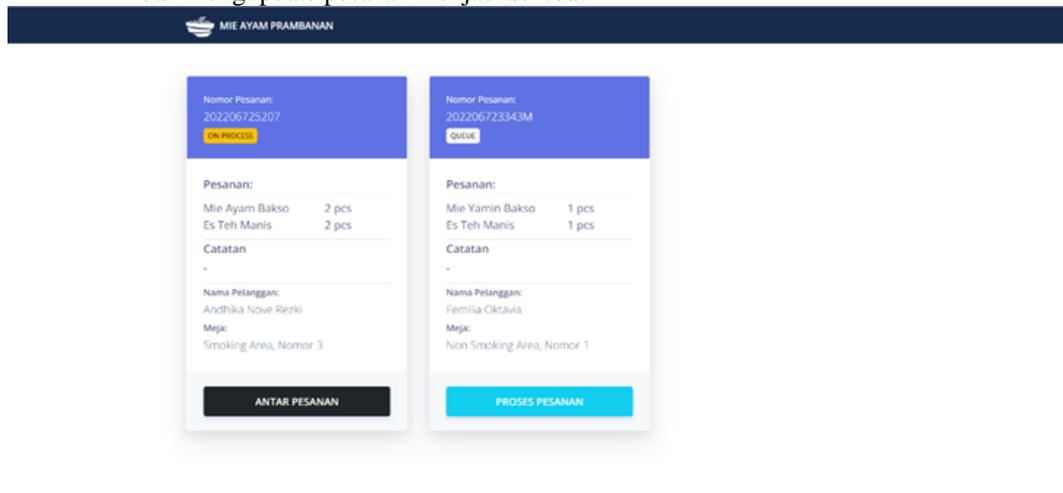
Halaman ini berupa pemberitahuan berhasilnya menu yang di pesan oleh pelanggan.



Gambar 13. Tampilan Notifikasi

e. Tampilan Halaman Dapur

halaman ini berisi daftar pesan dari pelanggan, kemudian dapur akan mengkonfirmasi pesanan untuk proses jika sudah selesai dapur akan mengantar makanan ke pelanggan dan mengupdate pesanan menjadi *served*.



Gambar 14. Tampilan Halaman Dapur

5. KESIMPULAN

Sistem yang telah di buat pemesanan makan pada mie ayam resto prambanan dapat memudahkan proses antrian pelanggan sehingga tidak perlu menunggu lama, sehingga dapat menambahkan pemasukan pada resto tersebut selain mempermudah pelanggan juga mempermudah pelayanan dalam sistem transaksi bayar serta laporan hasil berdasarkan penelitian hasil yang telah di lakukan di mie ayam resto prambanan.

REFERENCES

- Aditya, A. (2018). Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Pengembangan Aplikasi Pemetaan Distribusi Umkm (Usaha Mikro Kecil Menengah) *Jurnal Simantec*, 6(3).
- Djimantoro, J., & Gunawan, V. C. (2020). PENGARUH e-WOM, KUALITAS MAKANAN DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI RUMAH MAKAN KAKK AYAM GEPREK. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, X(X), 187–196.
- Iskandar, & Umar Tsani Abdurrahman. (2020). Perancangan Aplikasi Kasir Point of Sales Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development Untuk Usaha Retail. *INFOTECH: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 1(2), 67–77.
- Pranatawijaya, V. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Menu Rumah Makan. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21–29. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.628>
- Savitri, C. (2018). Analisis Strategi Pemasaran Ayam Geprek “The Crunch” Di Kabupaten Karawang. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Kreatif*, 4(1), 163–184.
- Suaib, F., Amir, A., Gizi, J., & Kemenkes, P. (2020). Aplikasi Go Food Dan Gambaran Konsumsi Makanan Pada Mahasiswa. *Media Gizi Pangan*, 27, 2020.
- Utomo, A. M. I., & Santoso, B. (2018). Strategi Komunikasi Pemasaran Ayam Geprek Abang Ireng (Studi Deskriptif Kualitatif Strategi Komunikasi Pemasaran Ayam Geprek Abang Ireng dalam Menarik Ilmu Komunikasi. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/66583>
- Wasito, B., & Novian, H. (2020). Pemanfaatan Quick Response Code Untuk Pencarian Informasi Produk. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 9(2), 1–8.