

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin berkembang pesat sangat berdampak dalam menunjang kegiatan penggunaannya dalam menyelesaikan aktivitas yang dilakukan. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang sering digunakan dalam aktivitas manusia, contohnya *smartphone* salah satu *mobile* berbasis Android yang mampu memberikan dampak yang sangat signifikan yang cukup mengubah gaya hidup modern saat ini.

Setiap mahasiswa maupun dosen melakukan pembelian makanan di kantin lingkungan kampus UMP (Universitas Muhammadiyah Purwokerto) ini masih menggunakan cara maunal yaitu mahasiswa atau dosen mengantri membeli atau memesan makanan yang sudah di sediakan di menu, lalu membayar sejumlah uang di kasir dan menunggu pengembalian uang jika tidak ada uang kecil, hal ini sangat menyita waktu istirahat terlebih lagi jika keadaan kantin ramai. Terpikirkanlah untuk mengatasi masalah tersebut dengan pembuatan aplikasi pembelian makanan kantin di UMP(Universitas Muhammadiyah Purwokerto) dengan implementasi QR(*Quick Responses*) *Code* pada Android.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan penelitian ini untuk menerapkan QR *Code* untuk pembelian makanan di kantin UMP (Universitas Muhammadiyah Purwokerto) berbasis android. Sehingga pemesanan di atas dapat sedikit teratasi dan tidak adanya perselisihan uang cash serta penyelewengan dari oknum – oknum karyawan kantin. Hasil akhir yang diharapkan adalah bahwa penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk membantu penelitian selanjutnya terkait dengan QR *Code* maupun mengembangkan aplikasi sebagai peluang bisnis.

## **B. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas pada penelitian ini dapat diperoleh perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan QR Code untuk pembelian makanan berbasis Android dapat mempercepat pemesanan makanan dan pembayaran secara elektronik tanpa harus mengantri memilih makanan dan menunggu kembalian pembayaran?
2. Bagaimana melakukan pembelian dan pembayaran lewat aplikasi dengan QR Code dibuat dalam aplikasi *mobile* berbasis android?

## **C. Batasan Masalah**

Dari masalah di atas, maka dapat diambil batasan masalah sebagai berikut:

Pembelian dan pembayaran beserta QR Code menggunakan aplikasi dengan sistem operasi Android.

## **D. Tujuan**

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan QR Code untuk pembelian makanan dan juga pembayaran berbasis Android dapat mempercepat pemesanan makanan dan juga pembayaran tanpa mengantri dan menunggu uang kembalian dari kasir.
2. Mengetahui pembelian makanan dan pembayaran dengan QR Code dalam aplikasi *handphone* berbasis android.

## E. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi *User* (Pengguna)
  - a. Mempercepat pemesanan makanan dan pembayaran dengan pemindaian *QR Code* menggunakan kamera *handphone* tanpa proses pencatatan menu makanan dan penginputan nominal harga makanan secara manual dengan cara mengetik.
  - b. Mempermudah memesan makanan dan pembayaran dengan *QR Code* dalam satu aplikasi *handphone* berbasis sistem operasi android
2. Bagi Penulis
  - a. Hasil dari penelitian implementasi *QR Code* di kantin UMP(Universitas Muhammdiyah Purwokerto) berbasis android untuk mempermudah mahasiswa atau dosen dalam hal pemesanan dan pembayaran dengan cara online tanpa harus mengantri.
  - b. Dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan implementasi *QR Code*.
3. Bagi Kantin
  - a. Mempermudah dalam menerima pemesanan dan pembayaran
  - b. Mempermudah jika pihak kantin mengadakan promo atau diskon makanan dan minuman