

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ledok Sambi Ecopark, merupakan salah satu destinasi wisata yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Kabupaten Sleman. Ledok Sambi Ecopark menawarkan berbagai macam kegiatan, antara lain kegiatan outbound untuk keluarga, *camping*, serta makanan dan minuman yang dapat dipesan untuk melengkapi rekreasi keluarga[1]. Ledok Sambi juga merupakan destinasi favorit bagi turis lokal maupun mancanegara, menawarkan wisata alam yang sejuk serta terjangkau[2]. Ledok Sambi juga merupakan wisata alam yang memiliki basis pemberdayaan masyarakat[3]. Secara tidak langsung, Ledok Sambi merupakan sumber penghidupan bagi masyarakat sekitar yang berada di daerah wisata tersebut karena minimnya lapangan pekerjaan serta rendahnya kualitas SDM untuk mencukupi kualifikasi lapangan kerja saat ini. Oleh karena itu, diperlukan tingkat adaptabilitas yang tinggi sesuai dengan kemajuan teknologi serta digitalisasi.

Ledok Sambi Ecopark memiliki rata-rata pengunjung perharinya hingga 300 pengunjung pada hari kerja, sedangkan jika memasuki musim liburan ataupun penghujung pekan Ledok Sambi Ecopark dapat didatangi hingga 2-3 kali lipat pengunjung pada hari kerja. Banyaknya pengunjung merupakan kelebihan bagi Ledok Sambi sendiri, namun dibalik keuntungan tersebut pengelola Ledok Sambi seringkali mengalami kewalahan. Sehingga hal tersebut menyebabkan Ledok Sambi kerap mendapatkan komentar negatif dari beberapa pengunjung. Seperti yang terdapat diulasan platform google maps yang diunggah oleh Noly Happy mengatakan bahwa pelayanan makanan terlalu lama sehingga memakan waktu 1 jam lebih. Terdapat juga banyak ulasan pengunjung yang memberi kritik mengenai pelayanan makanan yang kurang bagus. Dikutip dari ulasan yang diunggah oleh *user* google Nana Rochana yang mengatakan jika user ingin mencari ketenangan namun terganggu oleh speaker resto yang memanggil nama konsumen. Beberapa masalah yang sudah disebutkan disebabkan oleh sistem pemesanan konvensional

yang masih menggunakan kertas serta belum diterapkan digitalisasi pada sistem pemesanan makanan dan minuman yang cukup mengganggu pengunjung.

Pentingnya digitalisasi bagi Ledok Sambi Ecopark mampu meningkatkan daya saing dan minat kunjungan kembali ke Ledok Sambi Ecopark. Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki persaingan pariwisata di era digital sangat ketat. Berdasarkan Riset *East Ventures Digital Competitiveness Index (EV DCI) 2022* yang diulas oleh bakabar.com, Daerah Istimewa Yogyakarta berada pada peringkat ketiga dalam daya saing digital dengan skor sebesar 60,6[4]. Seperti yang sudah diterapkan pada Desa Wisata Pulensari di Sleman yang juga merupakan pesaing dari Ledok Sambi, pemanfaatan digitalisasi mampu meningkatkan kenyamanan serta persebaran informasi kepada pengunjung lama maupun pengunjung baru[5]. Dengan adanya pengembangan sistem informasi pemesanan makanan menggunakan teknologi *QR Code* di Ledok Sambi Ecopark diharapkan mampu memberi kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung serta pengelola Ledok Sambi Ecopark.

Dengan adanya sistem pemesanan menggunakan *QR Code* di Ledok Sambi Ecopark mampu mengurai beberapa masalah. Pengunjung tidak harus lagi mengantre untuk dapat memesan makan, pengunjung cukup mencari tempat duduk yang tersedia lalu akan disediakan *QR Code* pada tiap-tiap meja maupun tikar yang disediakan oleh pihak pengelola Ledok Sambi. *QR Code* tersebut dapat discan menggunakan ponsel oleh pengunjung untuk memesan makanan maupun minuman. Pengunjung juga akan ditawarkan dua metode pembayaran, jika menggunakan pembayaran *cashless* atau menggunakan *e-money* pengunjung tidak diharuskan berjalan ke kasir untuk melakukan pembayaran. Data yang dikirim pengunjung yang merupakan data makanan dan minuman serta nomer meja akan dikirim ke *server* setelah itu dilanjutkan ke perangkat kasir dan akan diteruskan ke dapur, sehingga manajemen antrian pembuatan serta penyajian makanan lebih tertata dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhianto, Pambudi, Rahagiyanto, dan Suyoso (2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi *QR Code* tidak hanya memberikan manfaat bagi

pengunjung dengan mengurangi waktu tunggu, tetapi juga membantu pengelola dalam memantau dan mengatur pesanan secara lebih terstruktur dan cepat[6].

Sistem informasi yang dibuat akan dibangun menggunakan *framework backend* yaitu Laravel. Laravel sendiri memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki MVC (*Model View Controller*) sehingga mampu mempercepat waktu pengembangan sistem informasi itu sendiri[7]. Selain itu Laravel yang akan digunakan juga akan dikombinasikan dengan Filament. Filament merupakan *library* untuk Laravel yang dapat digunakan untuk pembangunan sistem *dashboard* yang akan digunakan sistem yang terdapat diperangkat admin maupun kasir yang ada di Ledok Sambi Ecopark. Dalam tampilan sistem informasi yang akan dibuat akan menggunakan Tailwind Css, Tailwind Css menggunakan pendekatan fleksibel serta kemudahan dalam pembangunan sistem yang responsif yang dapat mempermudah *developer*[8]. Sistem informasi juga dibangun dengan dasar *mobile web app* dikarenakan nantinya pengunjung dari Ledok Sambi Ecopark dapat dipastikan mayoritas akan melakukan pemesanan menggunakan ponsel, sedangkan untuk bagian kasir dan dapur akan disediakan ponsel tablet untuk memantau pemesanan sehingga nantinya *mobile web app* akan dibangun dengan responsif sesuai dengan device masing-masing bagian resto.

Pengembangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan teknologi *QR Code* di Ledok Sambi Ecopark menjadi penting untuk dilakukan. Langkah ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas layanan, mengoptimalkan pengalaman pengunjung, serta membantu pengelola untuk lebih adaptif dalam menghadapi perkembangan era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana teknologi *QR Code* dapat diterapkan dalam sistem pemesanan makanan dan minuman di Ledok Sambi Ecopark untuk penerapan transformasi digital?
2. Apa saja kebutuhan sistem informasi yang efektif untuk mendukung

penerapan teknologi *QR Code* pada sistem pemesanan makanan dan minuman di Ledok Sambi Ecopark?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini guna membatasi cakupan implementasi aplikasi yang dikembangkan.

1. Penggunaan Teknologi *QR Code*.
Penelitian hanya akan menggunakan teknologi *QR Code*, teknologi lain seperti beberapa teknologi *nirkabel* lainnya tidak dibahas dalam penelitian ini.
2. Fokus pada Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman.
Pengembangan sistem informasi hanya akan diterapkan pada sistem pemesanan makanan dan minuman, pemesanan tiket wahana serta paket wisata lainnya tidak termasuk dalam penelitian ini.
3. Lingkup Implementasi Sistem
Lingkup pengembangan hanya berpusat pada wisata Ledok Sambi Ecopark.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah mampu menganalisis kebutuhan sistem informasi serta mengembangkan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman menggunakan teknologi *QR Code* yang dapat memberi manfaat bagi pengunjung maupun pengelola Ledok Sambi Ecopark.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharap mampu memberikan pengetahuan serta kontribusi dalam bidang penelitian pengembangan sistem informasi.
2. Manfaat Praktis
Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengelola tempat wisata daerah khususnya Ledok Sambi Ecopark.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dipenelitian ini dijelaskan lebih secara rinci sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan serta manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisikan studi literatur dan dasar teori yang dibutuhkan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, menjelaskan tentang metode penelitan yang berisikan mengenai object penelitian, alur serta alat dan bahan yang akan digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, didalamnya terdapat hasil dari penelitian yang berisi mengenai Analisis Desain Sistem Informasi yang diterapkan pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP, merupakan rangkuman serta berisi saran selama berjalanya penelitian.