

Bab 1

Pengenalan Produk

1.1. Latar Belakang

Kantin koperasi keluarga Politeknik Telkom ini merupakan salah satu kantin yang dapat dijadikan sebagai tempat beristirahat pada saat waktu kuliah berakhir maupun pada saat menunggu jam masuk kuliah dan dalam tenggang waktu itu tentu akan membeli sesuatu yang sesuai dengan selera yang diinginkan. Pelanggan di kantin ini paling banyak adalah mahasiswa dan dosen dari fakultas ilmu terapan maupun mahasiswa dan dosen dari fakultas lainnya.

Kantin ini menjual beranekaragam makanan maupun minuman dengan menu-menu yang sangat menarik pelanggan. Pengamatan yang dilakukan ketika pembayaran waktu yang dibutuhkan adalah 15 detik pada saat tidak ada antrian, dan ketika jam istirahat dengan antrian sebanyak 6 orang membutuhkan waktu 110 detik.

Hal ini menunjukkan adanya kinerja yang kurang efisien, sehingga memerlukan solusi yang dapat menanggulangi masalah dalam pelayanan pembayaran ini. Sebuah solusi ditawarkan dengan perubahan cara pembayaran yaitu berdasarkan deposit *payment*, untuk menunjang terlaksananya penjualan dengan deposit *payment*, maka diperlukan suatu prototipe yang dapat mengakses, mengolah, dan mencari data secara cepat dan akurat. Karya akhir membuat aplikasi dengan bentuk prototipe yang berjudul "Prototipe *e- Payment* Berbasis Web (Studi Kasus Kantin Koperasi Politeknik Telkom)".

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat prototipe yang dapat mengolah data kartu serta dapat mencatat pengolahan deposit.
- b. Membuat prototipe yang dapat memudahkan dalam pencatatan penjualan berdasarkan deposit *payment*.
- c. Membantu dalam mempermudah cara pembayaran dalam membeli suatu produk makanan dan minuman.
- d. Pembuatan laporan secara otomatis tanpa harus memasukkan data secara manual.

1.3. Batasan Produk

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Prototipe yang dibangun tidak digunakan pada counter yang tersedia.
- b. Prototipe yang dibangun tidak menggunakan *barcode scanner* dalam pencarian data kartu.
- c. Prototipe tidak menangani masalah *security database*.
- d. Prototipe yang dibangun mengelola sebagian pelaporan.

1.4. Sistematika Penulisan

Bab 1 menjelaskan latar belakang, tujuan, batasan produk dan sistematika penulisan.

Bab 2 menjelaskan arsitektur produk.

Bab 3 menjelaskan modul-modul produk.

Bab 4 menjelaskan tata cara instalasi dan penggunaan produk.

Bab 5 berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran pengembangan produk.