

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 *QR Code*

2.1.1 Pengertian *QR Code*

QR Code adalah singkatan dari *Quick Response Code*, Kode QR dibuat oleh Toyota tambahan Denso Wave pada tahun 1994 dan pada awalnya digunakan untuk mengikuti stok dalam perakitan suku cadang kendaraan. (Rahagiyanto, 2020). *QR Code* merupakan pengembangan teknologi dari barcode, namun karena barcode memiliki kapasitas informasi yang terbatas (hanya dapat menampung 20 karakter alfanumerik), sedangkan jika *QR Code* dapat menampung 7.089 digit angka, 1.800 karakter Cina, dan kode batang khas menampung maksimum 20 digit. (qrcode.com).

QRIS adalah standar pembayaran QR Code untuk kerangka pembayaran Indonesia yang dibuat oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Setiap organisasi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR diharapkan dapat memanfaatkan QRIS sebagaimana diatur dalam BI dalam PADG No.21/18/2019 tentang Pelaksanaan Pedoman QRIS Global untuk sektor pembayaran (Bank Indonesia, 2019).

2.1.2 Jenis-Jenis *QR Code*

Berikut ini adalah jenis-jenis *QR Code*:

1. *QR Code* Model 1

QR Code jenis ini adalah *QR Code* asli, *QR Code* ini mampu mengkodekan hingga 1.167 angka



QR Code Model 1

Gambar 1.1 *QR Code* Model 1 [Source: <https://qrcode.com>]

2. *QR Code* Model 2

QR Code model 2 adalah tingkatan dari *QR Code* model 1, *QR Code* model 2 masih dapat dibaca oleh perangkat walau telah terdistorsi oleh beberapa hal. Jadi *QR Code* model ini jika diletakan di tempat yang melengkung masih bisa dibaca secara efisien dengan mengacu pada pola penjajaran yang tertanam di dalamnya. Kode ini dapat mengkodekan hingga 7.089 angka



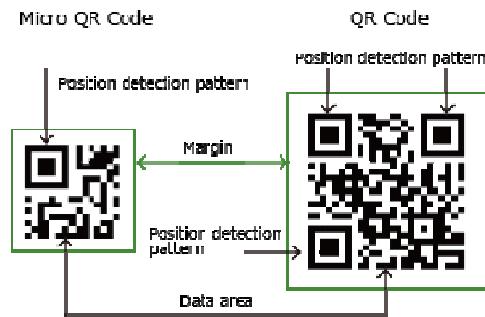
QR Code Model 2

dengan versi maksimumnya adalah 40 (177 x 177 modul)

Gambar 2.1 *QR Code* Model 2

3. Micro *QR Code*

Sesuai namanya, Micro *QR Code* memiliki ukuran kode yang lebih kecil daripada *QR Code* pada umumnya. Micro *QR Code* hanya memiliki satu pola pendekripsi dan cukup hanya membutuhkan margin dua modul saja. Jadi memungkinkan pencetakan yang lebih kecil dari *QR Code*. Micro *QR Code* cenderung memiliki kapasitas yang lebih kecil, yaitu hanya dapat memuat 35 angka.



Gambar 3.1 Perbandingan Micro QR dengan *QR Code*

4. Rectangular Micro *QR Code* (rMQR *Code*)

Rectangular Micro *QR Code* atau yang disingkat rMQR *Code* adalah *QR Code* dengan berbentuk persegi panjang agar memudahkan pencetakan di ruang sempit dan dapat menyimpan lebih banyak data daripada Micro *QR Code* yaitu 361 angka.



76 digits

Gambar 4.1 Contoh rMQR *Code* yang memiliki 76 digit angka

5. Secure *QR Code* (SQRC)

Secure *QR Code* adalah *QR Code* yang memiliki kapasitas yang besar namun penggunaannya lebih aman daripada *QR Code* pada umumnya. Bentuk dan ukurannya pun sama dengan *QR Code* model 1 dan 2. Informasi yang diberikan pada *QR Code* disembunyikan dengan *cryptographic key* dan membatasi perangkat yang dapat membaca kode tersebut. Jadi hanya beberapa orang yang dapat membaca kode tersebut (biasanya menggunakan aplikasi atau *device* khusus).

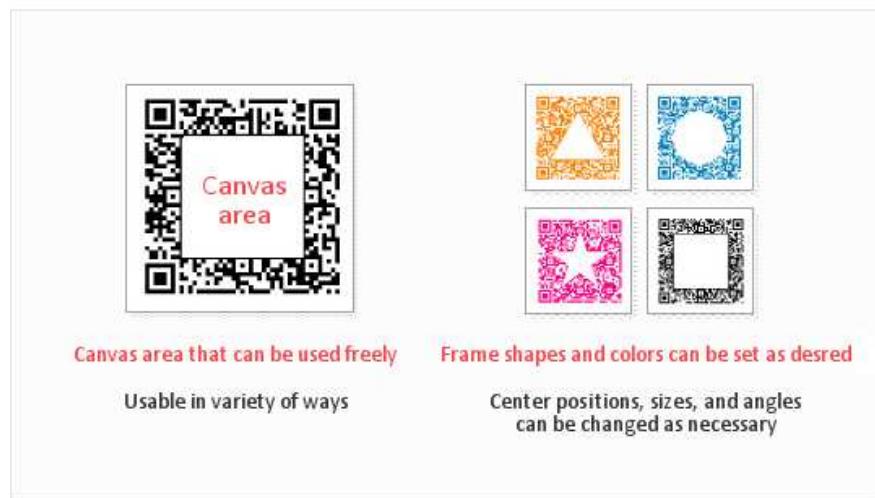
Penggunaan SQRC ini biasanya diterapkan di tempat-tempat seperti gerbang masuk taman hiburan, data pasien rumah sakit, atau paket-paket yang akan dikirimkan oleh pihak pengiriman logistik untuk menyimpan data pribadi penerima.



Gambar 5.1 Ilustrasi *SQR Code*

6. Frame QR

QR Code ini memiliki tempat khusus didalamnya untuk menampilkan logo atau nama perusahaan. Frame QR biasanya memiliki berbagai macam warna selain warna hitam. Karena warna dan bentuk frame bisa diubah-ubah maka kodennya pun juga memiliki variasi aplikasi.



Gambar 6.1 Variasi Frame QR

2.2 Technology Acceptance Model

2.2.1 Pengertian Technology Acceptance Model

Salah satu hipotesis untuk mengukur tingkat penerimaan inovasi teknologi di masa ini adalah Technology Acceptance Model (TAM). Salah satu ukuran dalam memutuskan pengakuan teknologi adalah kemudahan penggunaan. Semakin sederhana seseorang menggunakan inovasi, semakin besar kemungkinan dia mengakui teknologi tersebut (Davis, Bagozzi, & Warshaw; Musyaffi, Muna, & Fariani; Rosindah, Muna, Musyaffi & Siregar; Tan & Lau; Viswanath Venkatesh & Zhang, dalam Musyaffi & Kayati, 2019).

Menurut Pavlou dalam Wijaya & Susilo (2022), *Technology Acceptance Model* memiliki dua indikator yaitu kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*), dan kemudahan penggunaan yang dirasakan (*Perceived Ease of Use*). *Perceived Usefulness* dapat didefinisikan sebagai keyakinan yang dimiliki oleh individu mengenai penggunaan teknologi yang diyakininya dapat meningkatkan kapasitasnya (Venkatesh & Davis dalam Wijaya & Susilo, 2022). *Perceived Usefulness* juga dapat didefinisikan sebagai persepsi individu mengenai manfaat dari suatu kegiatan (Basyar & Sanaji, 2018). Sun & Zhang dalam Wijaya dan Susilo (2022) mengemukakan bahwa indikator dari *Perceived Usefulness* diantaranya adalah penggunaan system dapat membantu aktivitas pengguna menjadi lebih mudah, penggunaan system dapat meningkatkan kapasitas/kemampuan pengguna, penggunaan system dapat membantu meningkatkan produktivitas pengguna, dan penggunaan system dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. *Perceived Ease of Use* dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi dimana pengguna percaya bahwa dia tidak membutuhkan banyak usaha dalam mengoperasikan suatu system karena penggunaannya yang mudah (Wijaya & Susilo, 2022). *Perceived Ease of Use* menggunakan indikator dari Davis (dalam Wijaya & Susilo, 2022), yaitu system dapat dengan mudah diakses oleh pengguna, system dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, system dapat dengan mudah dipelajari oleh pengguna.

2.3 Restoran

2.3.1 Pengertian Restoran

Menurut Almas (2018:160), Restoran adalah suatu usaha yang memberikan, menyajikan dan menawarkan makanan/minuman kepada masyarakat umum dalam lingkungan usahanya yang terletak pada tingkat tertentu atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan perangkat keras dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, dan penyajian (dan telah mendapatkan surat pilihan sebagai kafe dari organisasi yang mendorongnya). Sementara rumah makan adalah usaha yang hanya memberikan/menawarkan makanan atau hidangan dan minuman kepada masyarakat umum di lingkungan usahanya, yang produksinya dari bahan mentah hingga bahan jadi dapat dilakukan di lingkungan usahanya atau di tempat lain, namun tidak memiliki tempat yang berbeda, seperti penyimpanan, pengawetan, dll yang memenuhi aturan sebagai tempat makan (Kementerian Keuangan Republik Indonesia dalam Almas, 2018).

2.3.2 Jenis Jenis Restoran

Menurut Pertiwi R & Damayantie I (2020), berikut adalah jenis-jenis restoran berdasarkan makanan dan minuman serta kegiatan yang ada di dalamnya:

a. Coffee Shop

Merupakan tempat makan dan minum yang menawarkan suasana santai tanpa batasan dan sebagian besar menyajikan campuran espresso sebagai menu yang khusus atau makanan murah.

b. Cafeteria

Tempat makan dan minum terbatas menyajikan roti atau sandwich dan minuman soda non-alkohol, sebagian besar terkait erat dengan tempat kerja.

c. Canteen

Merupakan tempat makan dan minum yang menyajikan berbagai sumber makanan cepat saji dengan harga terjangkau.

d. Fish and Chip Shop

Restoran yang menyajikan menu ikan dan keripik atau snack sebagai menu utama.

e. Grill Room

Restoran yang menggunakan makanan panggang dan bakar-bakaran sebagai menu andalannya.

f. Café

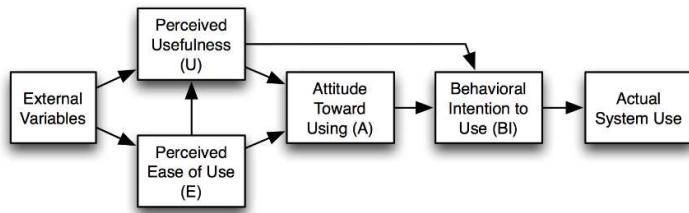
Tempat makan dan minum dengan cepat saji dan menghadirkan suasana santai atau informal

g. Terrace Restaurant

Merupakan tempat makan dan minum yang pada umumnya terdapat di luar dan pada umumnya berhubungan erat dengan akomodasi penginapan.

2.4 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (dalam Rohimah, 2021), kerangka pemikiran merupakan sintesa mengenai hubungan antara variable yang disusun dari berbagai teori yang telah diuraikan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan menunjukkan gambaran umum mengenai hubungan variable independent sebagai berikut:



Sumber Davis, 1985 (dalam Ahmad, 2018)

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja (Hipotesis alternatif H_a atau H_1) yaitu spekulasi yang direncanakan untuk menjawab masalah dengan menggunakan hipotesis yang relevan (berlaku) untuk masalah eksplorasi dan tidak melihat kenyataan dan dukungan informasi asli di lapangan (Syafnidawaty, 2020). Maksud ilmuwan untuk mengajukan spekulasi adalah bahwa dalam latihan pemeriksaan mereka, pertimbangan spesialis hanya berpusat pada data atau informasi yang diperlukan untuk pengujian teori. Dari penulisan berkonsentrasi pada apa yang telah dilakukan para ilmuwan, baik penyelidikan hipotetis dan pemeriksaan masa lalu, peneliti menarik kesimpulan sementara dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. H_0 = Implementasi *QR Code* sebagai alat pembayaran diterima dengan baik oleh customer Kozy Hub