

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat, berkembangnya teknologi informasi sangat diperlukan untuk mengolah dan menampilkan data sehingga data dapat mengalir dengan lancar di seluruh organisasi dibutuhkan dapat dibuat dan digunakan untuk berbagai keperluan dalam suatu bisnis. Dengan adanya berbagai aplikasi teknologi informasi yang menawarkan banyak pilihan untuk meningkatkan kinerja dan membuat kendala yang ada menjadi lebih mudah dan efisien membuat proses bisnis harus memanfaatkan teknologi informasi ini.

Bisnis Rumah Makan adalah organisasi yang mungkin mendapat manfaat dari mengintegrasikan TI ke dalam operasinya. Memberikan data yang cepat dan akurat kepada pelanggan untuk memesan meja dan makanan dari daftar menu yang tersedia agar dapat memastikan pesanan disajikan dengan cepat dan dalam jumlah yang tepat, memastikan kepuasan layanan dan membuat pelanggan senang dan merasa puas sehingga reputasi Rumah Makan akan menjadi meningkat.

Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi yang terletak di Jl. Raya Narogong, Kota Bekasi, Jawa Barat, Kel. Bojong Menteng, Kec. Rawalumbu punya beragam pilihan kuliner khas Padang, Sumatera Barat. Saat ini Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi belum memiliki suatu aplikasi manajemen yang dapat memantau perkembangan usaha ini. Dan juga memiliki kekurangan yaitu antrian untuk memesan di depan prasmanan sehingga ketika pelanggan datang mereka harus menunggu lama agar mendapatkan giliran untuk dilayani dan beberapa pelanggan harus menunggu sampai pesanan mereka siap. Terutama saat situasi sedang ramai, kemungkinan akan terjadi antrian yang panjang, kesalahan pesanan, kesalahan pengiriman pesanan, kesalahan perhitungan pembayaran dan meja makan yang memenuhi kapasitas. Jika itu semua telah terjadi kepada pelanggan yang menunggu dalam antrian yang lama dan tidak dilayani, tidak hanya mengganggu pelanggan, tetapi juga berdampak negatif pada reputasi pemilik Rumah Makan. Serta ketika Rumah Makan tutup, kasir harus membuat laporan hasil transaksi penjualan yang masih menggunakan catatan kertas manual yang belum didigitalkan, sehingga pemilik harus menunggu lama dan harus melakukan pengecekan penjualan secara manual untuk periode tertentu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut untuk mengembangkan dan mengelola manajemen proses bisnis yang sangat baik untuk mempercepat arus kegiatan penjualan dan mencapai keuntungan penjualan yang lebih tinggi. Akibatnya, penulis menyelidiki topik tersebut **“Aplikasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Website Menggunakan QR Code – Studi Kasus Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah berikut muncul dari konteks yang dinyatakan dan harus ditangani:

1. Bagaimana memproses informasi pemesanan dengan cepat, akurat dan tepat untuk memudahkan pelayan melayani pelanggan.
2. Bagaimana mengatasi antrian yang ada agar tidak terjadi antrian yang panjang, kesalahan pesanan, kesalahan pengiriman pesanan, kesalahan perhitungan pembayaran dan meja makan.
3. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat memberikan fungsionalitas yang lebih baik dari sistem manajemen Rumah Makan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini telah mencapai tujuan berikut:

1. Membangun aplikasi manajemen Rumah Makan berbasis website yang dapat mereverasi tempat dan menu serta menginput data menu, data meja, data pesanan, data laporan hasil transaksi penjualan dan terintegrasi dengan database secara komputasi.
2. Membangun aplikasi manajemen Rumah Makan berbasis website untuk diintegrasikan dengan perangkat pemilik agar mudah memantau data yang ada.
3. Perancangan aplikasi manajemen Rumah Makan berbasis website untuk mendukung pengambilan keputusan penjualan di Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Keuntungan dalam usaha ini adalah:

- Untuk Rumah Makan :
 - a. Mempermudah proses pelacakan informasi order yang dibutuhkan.
 - b. Mendukung kebutuhan data analitik Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi dengan mengembangkan aplikasi dashboard manajemen yang terintegrasi dengan data internal.
 - c. Memfasilitasi akses Rumah Makan Padang Buaran – Narogong

Bekasi terhadap informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan strategis Rumah Makan.

- Untuk Penulis :
 - a. Memperluas keterampilan di bidang pemrograman aplikasi berbasis website.
 - b. Menambah bekal menghadapi tantangan kehidupan kerja.
 - c. Penambahan pengetahuan, pengalaman, implementasi aplikasi manajemen dan observasi untuk menyelesaikan tugas akhir.

1.5 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup masalah bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas ini adalah sebagai berikut:

- a. Penulis menangani secara khusus perancangan aplikasi manajemen Rumah Makan berbasis website menggunakan *QR Code* berupa form pemesanan untuk memesan menu makanan serta data pelanggan, data menu, data meja, data pemesanan dan laporan hasil transaksi penjualan pada Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi.
- b. Penulis tidak membahas tentang aplikasi keamanan dan kinerja jaringan yang digunakan dalam perancangan aplikasi manajemen Rumah Makan pada Rumah Makan Padang Buaran – Narogong Bekasi.

1.6 Batasan Masalah

Menghindari percakapan yang lebih luas mengharuskan mempersempit permasalahan lewat sini:

- a. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.
- b. Aplikasi ini digunakan oleh pelanggan yang ingin memesan menu makanan dari luar Rumah Makan.
- c. Aplikasi ini dibangun tanpa adanya keamanan yang lebih jika terjadi spam atau hack dari pihak lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem teks Data dalam investigasi ini disusun dalam lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Penulis memberikan konteks untuk penelitian, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, mendefinisikan tantangan, menjabarkan tujuan penelitiannya, menyoroti temuannya, dan mendiskusikan manfaat dari karyanya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian Tinjauan pustaka, yang menjadi dasar studi ini, adalah subjek dari bagian ini.

BAB III METODE

Pada bagian ini, penulis menyajikan strategi penelitian dan prosedur pengumpulan data yang menjadi dasar penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari diskusi bab sebelumnya dan desain aplikasi disajikan di sini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran penelitian penulis untuk mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibuat.