

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

Permasalahan utama yang dihadapi RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang berkaitan dengan kurangnya pemanfaatan teknologi digital baik dalam operasional maupun pemasaran. Implementasi *QR code* untuk menu berbasis *website* dan pengembangan strategi pemasaran digital melalui Instagram diharapkan dapat membantu mengatasi masalah-masalah ini, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional, kepuasan pelanggan, dan pertumbuhan bisnis.

1. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Operasional Rumah Makan.

Meskipun RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang telah berkembang dengan membuka beberapa cabang, namun mereka belum memanfaatkan teknologi seperti *QR code* untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pelayanan pelanggan.

2. Minimnya Strategi Pemasaran Digital yang Efektif

RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang memiliki potensi besar untuk memanfaatkan media sosial, seperti Instagram, sebagai alat promosi. Namun, saat ini pemanfaatan Instagram sebagai platform pemasaran masih belum optimal.

3.1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, penulis merumuskan sebuah masalah yaitu “Bagaimana RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang dapat memanfaatkan teknologi digital secara keseluruhan untuk bersaing secara efektif di industri kuliner yang semakin kompetitif”?

3.1.2 Kerangka Pemecahan Masalah

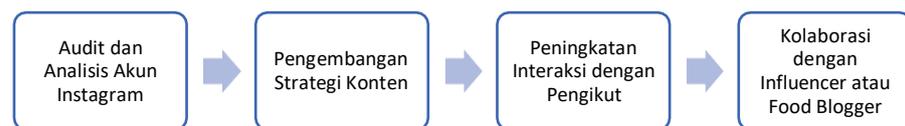
Kerangka pemecahan masalah ini mencakup langkah-langkah terstruktur untuk mengimplementasikan teknologi digital yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperkuat strategi pemasaran RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang, sehingga perusahaan dapat lebih bersaing di industri kuliner.

1. Implementasi Teknologi QR code Berbasis Website



Gambar 3.1 Kerangka Implementasi Teknologi *QR code* Menu

2. Optimalisasi Penggunaan Instagram sebagai Alat Pemasaran Digital



Gambar 3.2 Kerangka Optimalisasi Penggunaan Instagram

3.2 Landasan Teori

Landasan teori ini memberikan dasar konseptual yang mendukung implementasi teknologi *QR code* berbasis *website* dan strategi pemasaran digital di RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang. Dengan mengacu pada teori-teori ini, perusahaan dapat mengembangkan sistem informasi yang lebih efisien dan strategi pemasaran yang lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan daya saing di pasar.

3.2.1 Sistem Informasi

Menurut *O'Brien dan Marakas (2010)*, sistem informasi adalah kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur, dan sumber daya manusia yang diorganisasikan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Dalam konteks bisnis, sistem

informasi digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan.

3.2.2 Website

- Menurut *Turban et al. (2015)*, *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet. *Website* biasanya berisi informasi yang disusun dalam bentuk teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk komunikasi, pemasaran, pendidikan, hiburan, dan transaksi bisnis. Dalam konteks RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang, *website* yang dikembangkan memiliki fungsi sebagai media untuk menyajikan informasi menu dan memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan melalui *QR code*. Penggunaan *website* ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.

3.2.3 QR Code (Quick Response Code)

QR code adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat menyimpan data dalam jumlah besar. Kode ini pertama kali dikembangkan oleh Denso Wave pada tahun 1994 dan sejak saat itu digunakan secara luas dalam berbagai aplikasi, termasuk pemasaran, pembayaran, dan sistem informasi.

3.2.4 Pemasaran Digital

Pemasaran digital adalah strategi pemasaran yang menggunakan platform digital untuk mempromosikan produk atau layanan. Menurut *Kotler dan Keller (2016)*, pemasaran digital mencakup berbagai saluran, termasuk mesin pencari, media sosial, email, dan situs web, untuk menjangkau pengguna yang lebih luas dan membangun hubungan dengan pelanggan.

3.3 Metode yang digunakan

Terdapat dua metode yang digunakan dari penulis selama kegiatan Kerja Praktek (KP), yaitu:

- Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya kepada responden. Ini merupakan teknik pengumpulan informasi melalui pertanyaan langsung kepada individu yang memiliki kewenangan terkait masalah tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan *owner* RM. Ayam Penyet Pemuda Semarang.

b. Dokumentasi

Dokumen adalah data atau teori-teori yang dikumpulkan melalui bukti tertulis yang berkaitan dengan judul laporan Kerja Praktek, dengan tujuan melengkapi data yang dibutuhkan.

3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

Rancangan program ini mencakup pengembangan sistem *QR code* berbasis *website* untuk memudahkan akses menu oleh pelanggan, serta strategi pemasaran digital melalui Instagram untuk meningkatkan kehadiran *online* dan interaksi dengan pelanggan. Rancangan program dibagi menjadi beberapa komponen utama sebagai berikut:

3.4.1 Pengembangan Sistem QR Code Berbasis Website

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Mengidentifikasi kebutuhan pelanggan dan staf restoran dalam mengakses menu dan mengelola data menu makanan.

2. Perancangan Sistem

Sistem berbasis web yang dibangun dengan *PHP* sebagai *backend*, MySQL sebagai database, dan HTML/CSS/JavaScript untuk *frontend*. Serta server hosting untuk menyimpan dan mengelola data menu dan pesanan.

3. Pengembangan Sistem

Menggunakan *PHP* dan teknologi web lainnya untuk mengembangkan sistem *QR code* yang terintegrasi dengan database restoran.

4. Implementasi

Memasang *QR code* di setiap meja restoran dan memastikan akses mudah bagi pelanggan.

5. Pelatihan

Memberikan pelatihan kepada staf restoran untuk membantu pelanggan dalam penggunaan *QR code* dan menangani kendala teknis yang mungkin muncul.

3.4.2 Perancangan *Database*

Perancangan tabel *database* dilakukan untuk merancang tabel sebagai pengolahan data. Berikut ini akan dibahas rancangan tabel *database* yang digunakan dalam pembuatan *website* ini.

1. Tabel Admin

Tabel 3.1 berisi daftar iduser, namalengkap, username, password, dan createdat untuk admin melakukan login.

No	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	iduser	int(11)	auto increment primary key
2	namalengkap	varchar(50)	
3	username	varchar(50)	
4	password	varchar(50)	
5	createdat	timestamp	

Tabel 3.1 Rancangan *Database* Admin

2. Tabel Produk

Tabel 3.2 berisi *database* produk yang akan dipublishkan ke pengguna.

No	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	idproduk	int(11)	auto increment primary key
2	namaproduk	varchar(100)	
3	hargaproduk	int(11)	
4	deskripsi	varchar(255)	
5	foto	varchar(50)	
6	kategori	enum	
7	createdat	timestamp	

Tabel 3.2 Rancangan *Database* Produk

3. Tabel *Extra* Menu

Tabel 3.3 berisi *database extra* menu yang digunakan untuk menampilkan menu tambahan.

No	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	idproduk	int(11)	foreign key
2	nama	varchar(50)	
3	harga	int(11)	

Tabel 3.3 Rancangan *Database Extra Menu*

4. Tabel QR Code

Tabel 3.4 berisi *database QR code* yang digunakan sebagai pembuatan *QR code* melalui *PHPQRCODE*.

No	Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	idqrcode	int(11)	auto increment primary key
2	url	varchar(50)	
3	qrname	varchar(50)	
4	createdat	timestamp	

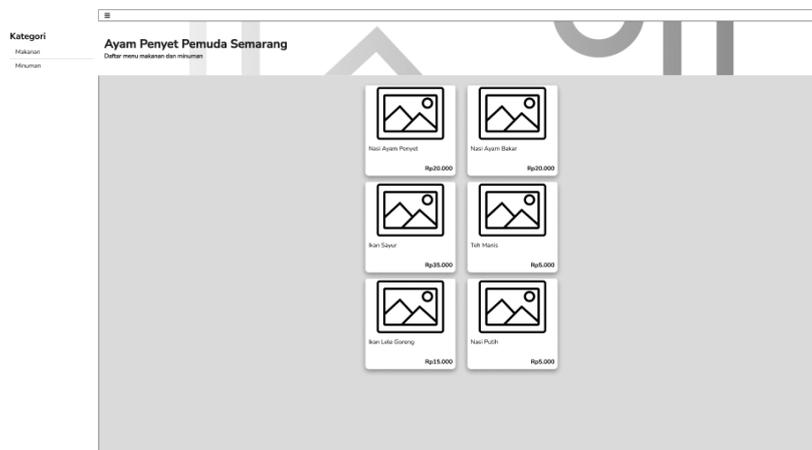
Tabel 3.4 Rancangan *Database QR Code*

3.4.3 Perancangan Tampilan Sistem

Perancangan tampilan sistem dilakukan untuk merancang antarmuka yang mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Berikut ini akan dibahas rancangan tampilan yang digunakan dalam pembuatan *website* ini.

1. Tampilan Beranda *User*

Rancangan tampilan beranda *user* dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Beranda *User*

2. Tampilan Detail Produk

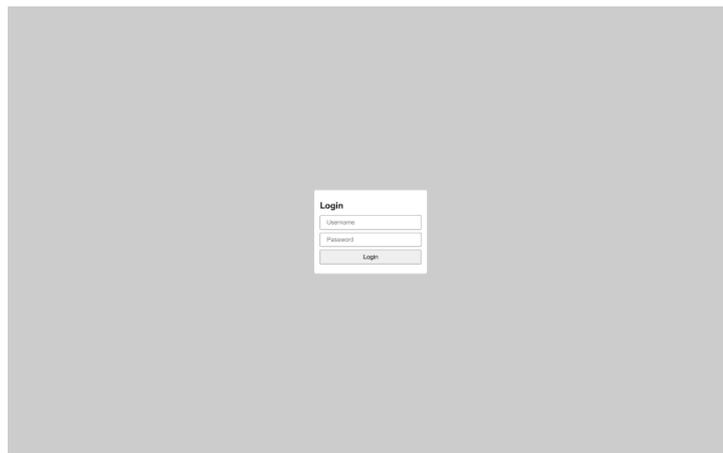
Rancangan tampilan beranda detail produk dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Beranda Detail Produk

3. Tampilan Login Admin

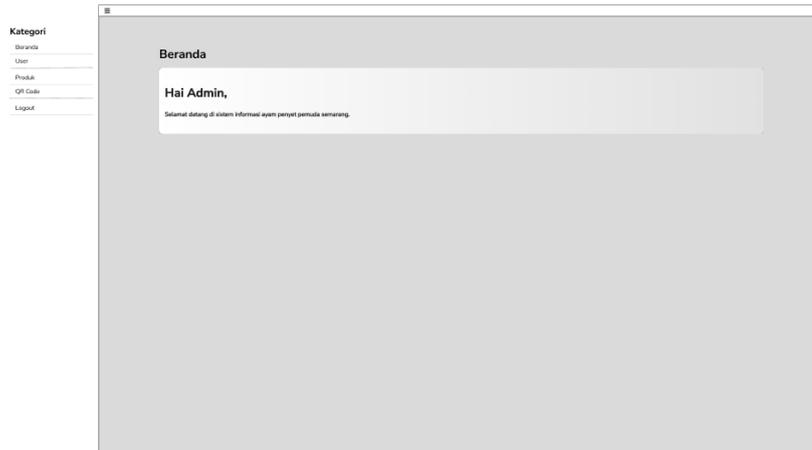
Rancangan tampilan login admin dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 *Login Admin*

4. Tampilan Beranda Admin

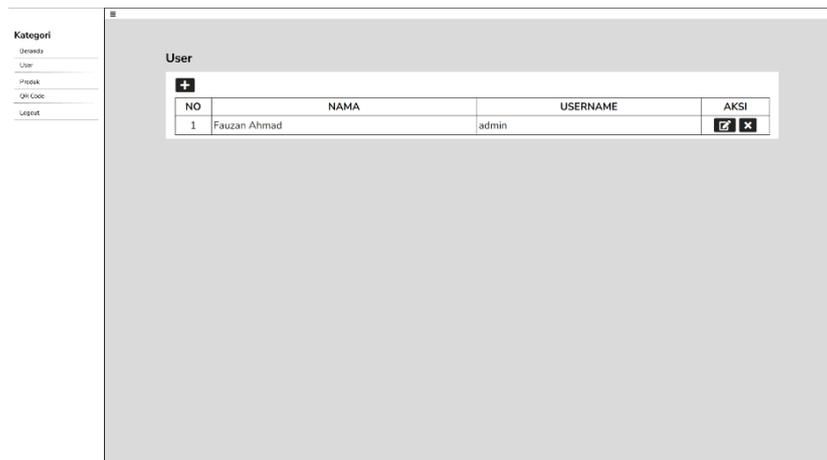
Rancangan tampilan beranda admin dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Beranda Admin

5. Tampilan Tabel Data Admin

Rancangan tampilan tabel data admin dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Tabel Data Admin

6. Tampilan Tambah Data Admin

Rancangan tampilan tambah data admin dapat dilihat pada gambar 3.8

Kategori

- Beranda
- User
- Produk
- QR Code
- Logout

Tambah user

Nama lengkap

Username

Username

Password

Kembali Simpan

Gambar 3.8 Tambah Data Admin

7. Tampilan Edit Data Admin

Rancangan tampilan edit data admin dapat dilihat pada gambar 3.9

Kategori

- Beranda
- User
- Produk
- QR Code
- Logout

Edit user

Nama lengkap

Username

Username

Password

Kembali Simpan

Gambar 3.9 Edit Data Admin

8. Tampilan Tabel Data Produk

Rancangan tampilan tabel data produk dapat dilihat pada gambar 3.10

Kategori

- Baranda
- User
- Produk
- QR Code
- Logout

Produk

NO	FOTO	NAMA	HARGA	KATEGORI	DESKRIPSI	AKSI
1		Nasi Ayam Penyet	20000	Makanan	nasi + ayam goreng + sambel + lalapan	 
2		Nasi Ayam Bakar	20000	Makanan	nasi + ayam bakar + sambel + lalapan	 
3		Ikan Sayur	35000	Makanan	ikan sayur santan	 
4		Teh Manis	5000	Minuman	Teh manis	 
5		Ikan Lele Goreng	15000	Makanan	Ikan lele goreng + Sambel + Lalapan	 
6		Nasi Putih	5000	Makanan	Nasi putih	 

Gambar 3.10 Tabel Data Produk

9. Tampilan Tambah Data Produk

Rancangan tampilan tambah data produk dapat dilihat pada gambar 3.11

Kategori

- Baranda
- User
- Produk
- QR Code
- Logout

Tambah produk

Nama Produk

Harga

Deskripsi

Kategori

Foto
 No file chosen

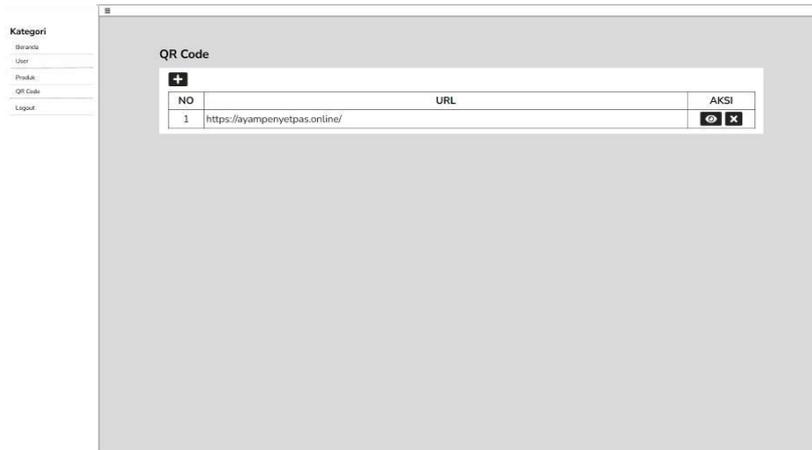
Extra Menu

NAMA	HARGA	HAPUS

Gambar 3.11 Tambah Data Produk

10. Tampilan Tabel Update QR Code

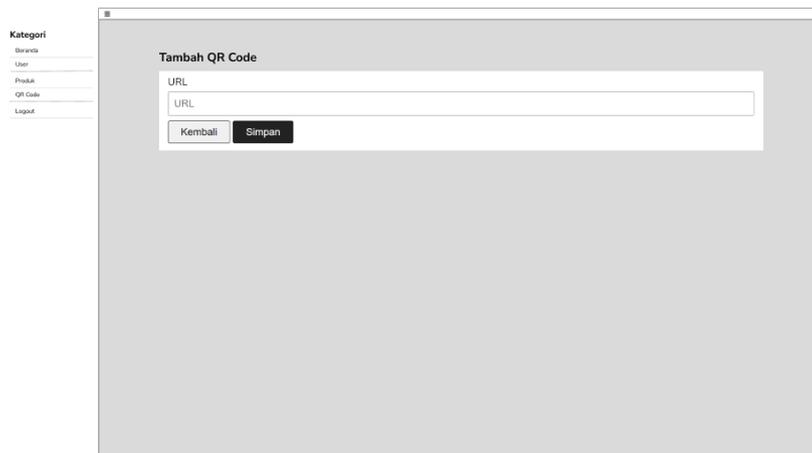
Rancangan tampilan tabel *update QR code* dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Tabel *Update QR Code*

11. Tampilan Tambah *QR Code*

Rancangan tampilan tambah *QR code* dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13 Tambah *QR Code*

12. Tampilan Detail *QR Code*

Rancangan tampilan Detail *QR code* dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 Detail *QR Code*

3.4.4 Optimalisasi Penggunaan Instagram sebagai Alat Pemasaran Digital

1. Audit dan Analisis Akun Instagram

Menganalisis konten dan interaksi pengikut yang sudah ada di akun instagram Ayam Penyet Pemuda Semarang. Serta mengidentifikasi kelemahan dan peluang dalam strategi pemasaran digital yang sedang diterapkan.

2. Strategi Konten

Pembuatan desain grafis yang menarik untuk feed dan story Instagram, menampilkan makanan dan suasana rumah makan. Menggunakan penandaan lokasi dan Linktree untuk meningkatkan visibilitas dan jangkauan postingan.

3. Interaksi dengan pelanggan

Membalas komentar dan pesan dari pelanggan secara cepat dan ramah.