

ABSTRAK

Nama dan NIM : CHEMPAKA LUTFIA DEWANTARI
NIM : 41814120178
Pembimbing TA : HENDRA PRASTIAWAN, S.Si., MT
Judul : Aplikasi Point of Sales Eatmore dengan Menggunakan SCRUM Berbasis Website dan Mobile (Studi Kasus : Rumah Makan Pulen)

Rumah Makan Pulen merupakan restoran yang menyediakan makanan khas sunda. Proses bisnis pada restoran ini masih dengan metode tradisional, seperti pencatatan pesanan pelanggan dan nota transaksi masih dengan kertas dan pensil, pembuatan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan mengecek nota transaksi satu persatu, monitoring stok bahan baku hanya berdasarkan sisa yang ada di dapur. Karena masalah – masalah tadi, maka restoran tersebut membutuhkan sebuah sistem aplikasi seperti Point of Sales yang tidak hanya membantu transaksi pembayaran tapi juga dapat membantu manajemen dari segi pelayanan, pencatatan dan monitoring. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metode yang menggunakan kerangka kerja SCRUM, yaitu : mengumpulkan apa saja kebutuhan sistem dan memberikan prioritas untuk kebutuhan sistem agar mengetahui mana yang menjadi prioritas utama. Penelitian pada Rumah Makan Pulen bertujuan untuk melihat seberapa pentingnya sebuah sistem untuk membantu manajemen restoran.

Kata kunci:

Restoran, *Point of Sales*, SCRUM

ABSTRACT

Name and Student : CHEMPAKA LUTFIA DEWANTARI
Number : 41814120178
Counsellor : HENDRA PRASTIAWAN, S.Si., MT
Title : Aplikasi Point of Sales Eatmore dengan Menggunakan SCRUM Berbasis Website dan Mobile (Studi Kasus : Rumah Makan Pulen)

Rumah Makan Pulen is a restaurant that provides all types of Sundanese food. The business process in this restaurant is still with traditional methods, such as writing customer orders and making transaction notes still with paper and pencil, making financial reports that are still done by checking transaction notes one by one, monitoring raw material stocks based solely on remaining raw materials in the kitchen . Because of these problems, the restaurant requires an application system such as Point of Sales that not only helps payment transactions but also can help management in terms of service, writing and monitoring. The methodology used to design this system is a method that uses the SCRUM framework, such as: collecting system requirements from restaurants and giving priority to the needs of the system in order to find out which are the top priorities. The purpose of the research at Rumah Makan Pulen is to see how important a system is to help restaurant management.

Key words:
Restaurant, Point of Sales, SCRUM