

PROGRAM APLIKASI MENU PEMESANAN BESERTA *TRACK* AND *RECORD* DATA PENGUNJUNG BERBASIS *ANDROID* PADA WARUNG *STEAK & SHAKE*

Kornelius Dimas Oktavian
Eko Fachtur Rochman

¹Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang, dhymazdiagz@gmail.com

² Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang, eko.fachtur@gmail.com

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi informasi yang ada saat ini semua orang dapat melakukan pengolahan data dengan mudah, dapat menghasilkan suatu informasi yang kita butuhkan dengan akurat dan menghemat waktu, serta biaya.

Maka diperlukan program aplikasi pemesanan menu dengan memanfaatkan teknologi mobile-based dan webbased untuk mempermudah pemesanan makanan pada Warung Steak & Shake.

Dengan fitur yang ada pada aplikasi ini, user dapat melakukan proses pemesanan menggunakan Android dan dari hasil pemesanan akan disimpan kedalam database server sehingga proses pemesanan akan muncul pada monitor bagian dapur beserta kasir.

Aplikasi pelayanan berbasis Android ini mempunyai perbedaan waktu yang signifikan sehingga aplikasi ini bisa menghemat waktu dan mempercepat proses pelayanan.

Kata Kunci : Aplikasi Android, Kasir, Program Pemesanan berbasis Android.

ABSTRACT

With the development of information technology that exists recently, everyone can easily perform the data processing, can provide the information he needs accurately and save time and cost.

This needs booking features menu application program by utilizing the mobile technology-based and webbased to facilitate features food ordering at Warung Steak & Shake.

With available features in this application, the user can make the process of booking using the Android device and the results of booking will be stored into the database server so that the ordering process will appear on the monitor in the kitchen and in the cashier.

This service application based on android has a difference significant time compared to conventional booking so that this application can saves time and accelerate the process of service.

Keyword : Android Application, Casier, Android-based booking program.

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi saat ini memiliki peranan yang sangat penting disegala bidang dan aspek kehidupan, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, politik, sosial dan budaya. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dapat mempermudah proses pemenuhan kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan pengamatan pada Warung Steak & Shake didapat bahwa proses pemesanan masih menggunakan alat

manual, sehingga tingkat kesalahan yang terjadi dalam proses pemesanan terbilang tinggi, sehingga menu yang sudah dipesan oleh konsumen tidak langsung diberikan oleh bagian dapur hal tersebut berdampak pada ketidakpuasan konsumen akan pelayanan yang diberikan.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diperlukan program aplikasi pemesanan menu dengan memanfaatkan teknologi *mobile-based* dan

webbased untuk mempermudah pemesanan makanan pada Warung Steak & Shake.

Tujuan penelitian adalah sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian, serta mengacu pada isi dan rumusan masalah yang telah di rumuskan. Oleh karena itu sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang Program Aplikasi Menu Pemesanan Beserta Track And Record Data Pengunjung Berbasis Android Pada Warung Steak & Shake?
2. Untuk mengetahui perbandingan proses pemesanan menu makanan pada Warung Steak & Shake menggunakan Program Aplikasi Menu Pemesanan Beserta Track And Record Data Pengunjung Berbasis Android

Dalam metode pengumpulan data yang dibutuhkan pada penelitian, digunakan Metode Kepustakaan, Metode Observasi dan Metode Wawancara

2. Tinjauan Pustaka

Pengertian Android

Menurut Ardhana (2014:3), *Android* adalah system operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan *Personal Digital Assistant* (PDA). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android kini menjadi system operasi mobile terpopuler di dunia. Perkembangan Android tidak lepas dari peran Google. Android pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White pada tahun 2003.

Track and Record Data Pengunjung

Track and Record Data Pengunjung adalah sebuah database untuk menyimpan data input dari sebuah proses pemesanan, dimana data tersebut akan disimpan pada saat terjadi proses input data yang sedang

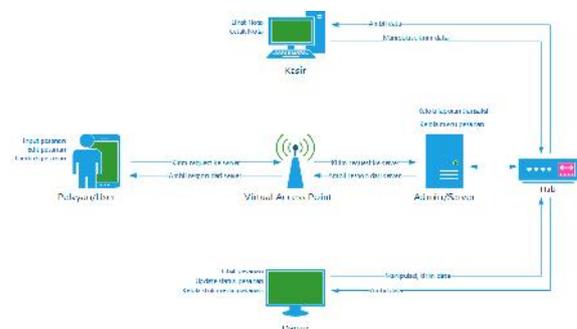
terjadi. Sehingga data yang sudah di inputkan akan tampil pada halaman yang sudah dibuat dan pengguna bisa mengakses data tersebut jika dibutuhkan.

3. Pembahasan

Perancangan Sistem

Berikut adalah deskripsi dari aplikasi pemesanan menu makanan yang akan digunakan pada sistem pembuatan aplikasi pemesanan menu :

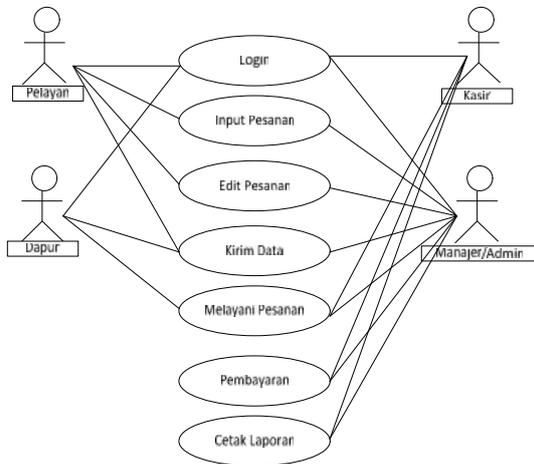
1. Pemesanan menu makanan akan dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang digunakan oleh pelayan dan terhubung secara *Local Area Network* (LAN) melalui *virtual access point*. Sehingga data pesanan yang diinput oleh pelayan dapat langsung dikirim ke dalam database di *server* secara lokal, setelah data pesanan dikirim oleh *user* (pelayan), kemudian data pesanan diolah melalui *server* dan muncul data menu pesanan baru yang masuk pada bagian dapur serta kasir melalui *server*.
2. Perhitungan tagihan akan dilakukan otomatis dan akan disimpan ke dalam database. Bagian kasir mencetak data tagihan pelanggan. Ini akan memudahkan tugas pelayanan kasir dalam memberikan tagihan pelanggan.
3. Perhitungan dan laporan akan dilakukan dengan memanggil data yang sudah tersimpan di database. Hal ini memungkinkan pihak manajemen bisa melihat transaksi harian dan bulanan.



Gambar 3 Deskripsi sistem yang akan dibangun

Use Case Diagram

Berikut adalah gambar model *Use Case Diagram* :

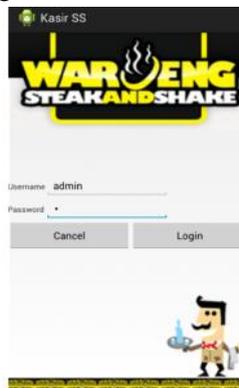


Gambar 4 Use Case Diagram

Gambar 4 menunjukkan proses pemesanan pemesanan beserta *track* and record data pengunjung berbasis *android* pada warung *steak & shake* yang digambarkan dengan diagram *use case*, proses diawali dengan *login*, setelah login berhasil proses selanjutnya adalah memilih nomor meja yang ditempati kemudian akan muncul beberapa menu makanan beserta minuman yang siap dipesan oleh pelanggan. Proses selanjutnya adalah melakukan pengiriman database kedalam server dengan menekan tombol kirim pada *device*.

Hasil Aplikasi

Tampilan aplikasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan Menu Login

Jika *login* berhasil maka tampilan akan berubah menjadi tampilan input pesanan beserta edit pesanan yang digunakan untuk pelayan agar memudahkan input pesanan seperti pada gambar berikut :



Gambar 6 Tampilan Utama Jika Login Telah Berhasil Dilakukan

Setelah memilih *Input Pesanan* pada tampilan awal aplikasi, maka pengguna akan memilih daftar menu yang akan di pesan beserta jumlah yang dipilih.



Gambar 7 Tampilan Proses Input Pesanan



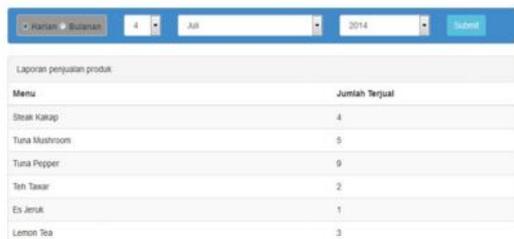
Gambar 8 Tampilan Selesai Memilih Pesanan

Setelah menu login berhasil, maka tampilan awal Web Server memberikan info tentang jumlah pesanan yang di pesan oleh pelanggan.



Gambar 9 Tampilan Web Server

Pada Gambar Tampilan 10 menunjukkan Record jumlah penjualan yang sudah dilakukan setiap harinya atau pada setiap bulan, sehingga Admin atau Manajer bisa mengetahui total jumlah yang terjual pada hari atau bulan tertentu.



Gambar 10 Tampilan Track and Record Penjualan

4. Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi pelayanan ini berbasis android yang menggunakan *operating system* android dirancang dengan baha pemrograman *java eclipse* beserta php yang dikoneksikan menggunakan jaringan untuk dihubungkan ke server.
2. Aplikasi pelayanan berbasis android ini mempunyai perbedaan waktu yang signifikan sehingga aplikasi ini bisa menghemat waktu dan mempercepat proses pelayanan.

5. Saran

Aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran ini dapat dikembangkan untuk lebih baik, adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi ini untuk ke depan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada *platform* selain android misalnya blackberry atau iPhone.
2. Kemampuan untuk dapat melihat informasi jumlah biaya yang dikeluarkan, pemasukan serta keuntungan masing-masing produk dalam jangka waktu tertentu.
3. Sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan aplikasi untuk pelanggan, dan pemesanan *Delivery Service*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, Kusuma. 2014. *Pemrograman Android Blackbox*. Jasakom. Jakarta.
- Aritonang, Eva Maulina. 2014. *Panduan Lengkap Untuk Pemula Menjadi Android Programmer*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Dwiarta, Loka. 2010. *Menyelam & Menaklukkan Samudra PHP*. Ilmu Website. Edisi ketiga. Volume 4.

Safaat, Nazaruddin H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. INFORMATIKA Bandung. Bandung

Satyaputra, Alfa. 2014. *BeginingAndroid Programmin with ADT Bundle*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Budi Susanto (Online),
(<http://lecturer.ukdw.ac.id/budsus/pdf/RPL/uml.pdf>)

hasbi1028. 2013. *Pengertian dan Perbedaan Antara JVM, JRE, JDE, dan SDK* (Online),
(<http://awal1028.blogspot.sg/2013/04/pengertian-dan-perbedaan-antara-jvm-jre.html>)

Wikipedia JSON (Online),
(id.wikipedia.org/wiki/JSON)

Wikipedia XAMPP (Online),
(id.wikipedia.org/wiki/XAMPP)

Wikipedia Internet (Online),
(id.wikipedia.org/wiki/Internet)