

Jurnal Informatika dan Komputer



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIK AKMI Baturaja

Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android Pada Been Café Palembang

Andri¹, Desi Lestari², Afriyudi³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Jl. Jenderal A.Yani. No.3 Palembang

Abstract— The ordering system of food and beverages based on android is made to ease in service to consumers who come. This system is made by applying android technology connected to the server. With this system can shorten the process of ordering food and beverages so as to improve the efficiency of service to consumers. The selection of mobile android for one of the application development in addition to easier in operation, because the nature of a flexible mobile to be one reason. Currently emerging new technology where communication without using cable, such as by using the internet media that is client server on android mobile. The method used in this research is development research method.

Intisari—Sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis android dibuat untuk mempermudah dalam pelayanan terhadap konsumen yang datang. Sistem ini dibuat dengan menerapkan teknologi android yang terhubung ke server. Dengan adanya sistem ini dapat mempersingkat waktu proses pemesanan makanan dan minuman sehingga dapat meningkatkan efisiensi pelayanan terhadap konsumen. Pemilihan mobile android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, karena sifat dari mobile yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media internet yang bersifat client server pada mobile android. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode development research.

Kata Kunci— android, pemesanan, mobile, server

1. PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi informasi yang perkembangannya berlangsung secara berkesinambungan pada beberapa tahun terakhir ini telah meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari proses bisnis yang ada secara signifikan. Munculnya beragam

aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *dekstop based*, *web based* hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam *mobile* pada sistem berbasis android.

Pemilihan *mobile* android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media internet yang bersifat *client server* pada *mobile android*. Sebagai pendatang baru yang sudah mulai populer didunia komunikasi, data *client server* mulai memberikan beberapa solusi dan layanan yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu implementasi *client server* yang populer adalah pada peralatan *mobile* yang digunakan untuk pertukaran data.

Objek penelitian yang digunakan untuk menerapkan hasil penelitian ini adalah pada Café Been Palembang.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *development research*. Menurut Supardi[1], suatu kegiatan penelitian yang bertujuan dan berusaha mengembangkan atau melengkap

pengetahuan yang sudah ada atau diketahui. Permasalahan manusia dan lingkungan alamnya selalu berkembang yang kesemuanya ini harus memperoleh jawaban yang seimbang.

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Client Server

Agus Mulyanto[2] mendefinisikan *client-server* sebagai arsitektur yang paling banyak digunakan saat ini. Dimana *client* dapat melakukan proses sendiri, ketika *client* meminta data, *server* akan mengirimkan data sesuai yang diminta, kemudian proses akan dilakukan di *client*.

2.1.2 Mobile Application

Lee, Schneider dan Schell[3], Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti telepon genggam (*handphone*), PDA, atau *smartphone*. Aplikasi *mobile* dapat mengakses dan menggunakan sebuah aplikasi web secara nirkabel dengan menggunakan perangkat *mobile*, dimana data yang diperoleh hanyalah berupa teks sehingga tidak perlu membutuhkan *bandwidth* yang terlalu besar. Data dalam bentuk teks tidak semenarik data dalam bentuk teks disertai dengan gambar. Namun penggunaan data teks adalah yang paling banyak digunakan saat ini. Penggunaan aplikasi *mobile* hanya memerlukan *handphone* yang sudah dilengkapi dengan fasilitas GPRS dan koneksinya.

2.1.3 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android

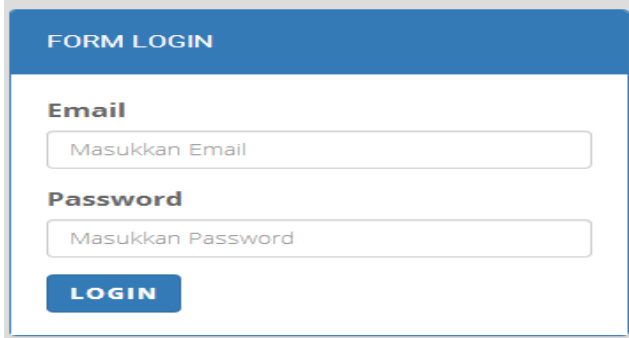
menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka[4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama pembuatan program ini adalah untuk membantu Been Cafe untuk mempermudah penjualan, meningkatkan kinerja karyawan dalam hal melayani pelanggan dan dapat meningkatkan penjualan bagi Been Cafe. Berikut ini adalah informasi-informasi yang akan ditampilkan pada halaman *website* dan android yaitu sebagai berikut:

3.1 Interface Login Sistem Admin

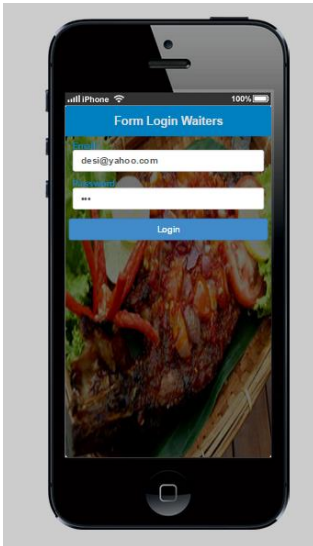
Halaman *login* berfungsi untuk pengguna sistem melakukan *login* agar dapat melakukan pekerjaannya sesuai dengan tugasnya, jika pengguna sistem menginputkan *username* dan *password* dengan benar maka sistem akan menampilkan halaman index masing-masing pengguna. Login berguna untuk membatasi pengguna sesuai dengan tugas dan fungsinya dalam sistem.



Gambar 1. Halaman login sistem

3.2 Interface Login Android untuk Pramusaji

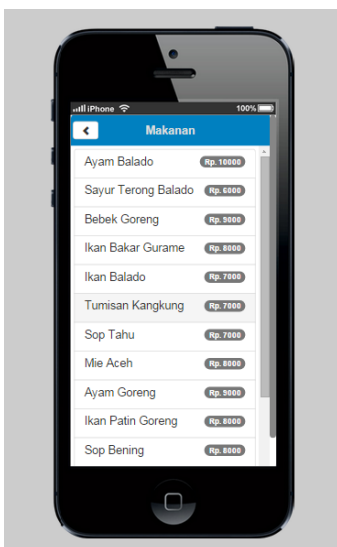
Pada aplikasi android disediakan login untuk pramusaji atau pelayan yang bertugas. Login ini bertujuan untuk mendaftarkan pelayan yang bertugas saat sistem aktif.



Gambar 2. Login Pramusaji

3.3. Interface menu makanan dan minuman

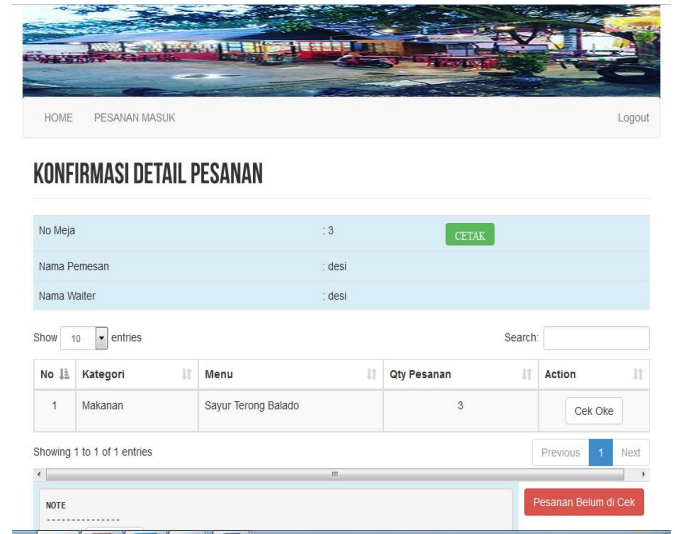
Interface menu makanan digunakan untuk pramusaji melakukan pemesanan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pelanggan. Dengan adanya interface ini pramusaji tinggal memilih menu-menu yang dipesan oleh pelanggan.



Gambar 3. Interface menu makanan dan minuman

3.3 Interface konfirmasi pemesanan

Interface konfirmasi pemesanan berada pada aplikasi desktop yang diletakkan dibagian dapur yang berisi data-data menu makanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Dengan adanya daftar pemesanan ini maka bagian dapur dapat dengan mudah untuk memulai proses penyediaan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pelanggan.



Gambar 4. Interface konfirmasi pemesanan

4. KESIMPULAN

Sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis android dapat mempermudah transaksi dan dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi waktu proses pemesanan makanan dan minuman.

5. SARAN

Pengguna sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis android ini hanya terbatas pada pramusaji dan bagian dapur serta kasir. Diharapkan kedepannya dapat dikembangkan system yang dapat digunakan oleh pelanggan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada café been yang telah memberi dukungan terutama kemudahan dalam pengambilan data dan penerapan dari system yang dibuat sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Supardi., 2005, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, UII Pers, Yogyakarta.
- [2] Agus Mulyanto., 2009 *Teori Client Server*, Universitas Komputer Indonesia.
- [3] Lee, V & Schneider, H & Schell, R. 2004. *MobileApplications:Architecture,.Design& Development*. Prentice Hall PTR : New Jersey
- [4] Sfaat, Nazruddin. 2012. *Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung, Bandung