



PLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN

Adi Sasongko¹
Adang Suhendra²

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Iikom dan Tek. Informasi
Universitas Gunadarma
September 2007

Jl. Margonda Raya 100 Depok
² adang@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRAK

Sampai saat ini penggunaan media alat tulis dan kertas untuk pemesanan makanan dan minuman di rumah makan masih digunakan. Hal ini banyak menimbulkan kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap, tidak terurutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, dan terjadinya kesalahan pencatatan akibat kesalahan dalam membaca tulisan tangan. Untuk mengatasi kendala-kendala di atas, penulis merancang sebuah aplikasi pemesanan yang diperuntukkan untuk client, kasir dan dapur. Proses perancangan untuk tiap bagian terdiri dari struktur navigasi, flowchart, *entity relationship diagram*, normalisasi, perancangan database dan perancangan

tampilan. Aplikasi pemesanan pada client terdiri dari perancangan info lokasi, daftar menu, tentang dan pemesanan. Pada pemesanan terdiri dari pesan, batal dan *history*. Pesan terdiri dari pesan untuk meja, makanan dan minuman serta cek pesanan. Aplikasi untuk kasir terdiri atas perancangan halaman makanan, minuman, tambah menu, ubah menu, transaksi dan pembayaran. Sedangkan aplikasi untuk dapur terdiri dari perancangan untuk pemesanan dan status. Dengan pembuatan aplikasi ini, pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan dapat lebih cepat dan akurat.

Kata kunci: aplikasi, pemesanan, makanan dan minuman