

# Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi *Foodcourt* Berbasis Web dengan Memanfaatkan Koneksi *Wifi*

William Christanto<sup>1</sup>, Arie Setiawan Prasida<sup>2</sup>, Charitas Fibriani<sup>3</sup>

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. P.Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

mr.christ@yahoo.com<sup>1</sup>, arie\_setiawan\_p@yahoo.com<sup>2</sup>, charitasfibriani@yahoo.com<sup>3</sup>

**Abstract.** *Reservation is a treaty process in the form of ordering a product of both goods and services. It becomes very important as the modern life demands everything to be fast and easy. It is this factor that encourages strategic use of technology. A reservation system is a web-based reservation system utilizing the foodcourt wifi connection and is a set of server-side Forms Controls to build applications of wireless mobile devices. These controls produce various outputs, namely WML, HTML, or compact HTML. From this research it can be concluded that the wifi connection can be used to design and implement web-based reservation system for ordering in a foodcourt.*

**Keywords:** *Reservation system, Reservation Mobile.*

**Abstrak.** Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa. Hal ini menjadi sesuatu yang penting mengingat perkembangan jaman yang menuntut serba cepat dan mudah. Faktor inilah yang mendorong terciptanya strategi penggunaan teknologi *mobile* untuk membuat sistem reservasi *foodcourt* berbasis *web* dengan memanfaatkan koneksi *wifi*. Sistem Reservasi ini merupakan satu set *server-side Forms Controls* untuk membangun aplikasi perangkat *mobile* nirkabel. Kontrol ini menghasilkan *output* yang berbeda, yaitu WML, HTML, atau *compact HTML*. Penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa koneksi *wifi* dapat dimanfaatkan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem reservasi *foodcourt* berbasis *web* untuk pemesanan menu pada *foodcourt*.

**Kata Kunci:** Sistem Reservasi, Reservasi *Mobile*.

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Pada era modernisasi, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu *foodcourt*. Untuk memacu kemajuan tersebut teknologi informasi dapat dimanfaatkan guna mendapatkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat. Oleh karena itu dibutuhkan suatu perangkat untuk meningkatkan suatu efisiensi dan produktivitas, sehubungan dengan hal tersebut maka pemakaian *handphone* tidak dapat dihindarkan lagi, berkaitan dengan keakuratan dan kecepatan pengolahan data sehingga dapat dihasilkan sistem informasi yang bermanfaat bagi *foodcourt* maupun pelanggan.

Selama ini, sistem pelayanan pelanggan *foodcourt* dirasa masih kurang efektif dan efisien (Pamudji, 2009). Terdapat permasalahan pada kinerja pelayan *foodcourt* dalam melayani pelanggan *foodcourt*, karena pelayan masih bolak-balik ke dapur untuk melaporkan pemesanan dan mengecek ketersediaan menu. Antrian atau waktu tunggu yang lama di *foodcourt* sejak pelanggan datang sampai dengan pelanggan membayar pesannya, hal itu masih belum termasuk waktu tunggu yang dibutuhkan saat makanan tersebut dimasak sampai dengan makanan tersebut dihidangkan. Sangat meresahkan bagi para pelanggan yang benar-benar mengutamakan arti komitmen waktu (Pamudji, 2009).

Dilihat dari mekanisme pemesanan menu yang dilakukan selama ini sebenarnya merupakan kasus yang sederhana, tetapi berdasarkan survey dan wawancara yang dilakukan pada tiga rumah makan yang memiliki banyak *counter* seperti *foodcourt* yang pemesannya

dilakukan pada banyak tempat hal ini merupakan kasus yang cukup rumit karena pelayan harus mengantarkan pesanan pada banyak *counter*, maka dari itu diperlukan suatu teknologi informasi untuk memudahkan pelayan dalam melakukan pemesanan menu dari pelanggan.

Pemecahan masalah-masalah di atas adalah dengan pembuatan suatu aplikasi berbasis *web* untuk percepatan waktu pelayanan pelanggan *foodcourt*. Aplikasi yang dibuat sebagai tugas akhir ini, berfokus pada penggunaan teknologi *.Net mobile* dalam reservasi *foodcourt*. Pemilihan penggunaan koneksi *wifi* dibandingkan dengan menggunakan LAN ataupun Bluetooth adalah karena beberapa alasan, seperti *transfer rate* yang lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan Bluetooth, dan menghindari kerumitan penggunaan kabel seperti yang digunakan LAN

## 1.2. Reservasi

Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *Reservation* yang berasal dari kata “*to reserve*” yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas.

Pengertian reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar-menukar informasi antara konsumen dan produsen agar kesepakatan mengenai produk dapat terwujud (Suartana, 1987).

Alasan reservasi menjadi sebuah media yang sangat efektif baik bagi produsen maupun bagi konsumen adalah produsen akan dapat melakukan evaluasi terhadap produk yang akan mereka jual melalui tingkat tinggi rendahnya jumlah reservasi jauh sebelum produk tersebut dijual (barang) ataupun diselenggarakan (jasa), dimana hasil evaluasi tersebut akan membantu produsen untuk menentukan langkah pemasaran yang akan diambil terhadap produk yang akan dijual tersebut (Suartana, 1987).

Sedangkan bagi konsumen melalui media reservasi dapat menimbang terlebih dahulu sebelum membeli produk sampai dengan waktu yang telah ditentukan (*time limit*). Sampai dengan *time limit* yang telah ditentukan produk yang telah dipesan tersebut tidak boleh dijual kepada konsumen lain, karena secara tertulis maupun tidak sampai dengan *time limit* produk tersebut telah diprioritaskan kepada konsumen yang telah melakukan reservasi. Hal ini akan sangat menguntungkan konsumen karena sampai dengan *time limit* yang ditentukan, konsumen dapat melakukan perbandingan dengan produk lain. Selain itu, jika terjadi sesuatu dan lain hal yang mengharuskan konsumen untuk batal membeli produk tersebut, konsumen yang bersangkutan tidak harus membeli produk tersebut (Suartana, 1987).

Layaknya perjanjian lainnya, reservasi akan dinyatakan batal apabila terjadi beberapa hal berikut (1) Terjadi sesuatu di luar kendali manusia (bencana alam, perang, dll) sehingga produk tidak dapat dibuat atau diselenggarakan oleh produsen, (2) Konsumen melakukan pembatalan sebelum batas waktu, (3) Terdapat kesalahan pengisian data penting mengenai konsumen pada saat proses reservasi sehingga produsen harus membatalkan reservasi (catatan: tergantung kebijakan masing-masing perusahaan), (4) Tidak dilakukan transaksi terhadap produk yang dipesan sampai dengan *time limit* yang telah ditentukan, (5) Baik produsen maupun konsumen melakukan hal-hal yang menyebabkan reservasi harus dibatalkan, tergantung perjanjian yang dibuat/ditentukan (Suartana, 1987).

## 1.3. Web Mobile

Kemampuan beberapa *mobile device* untuk terhubung ke Internet dan menjalankan berbagai aplikasi berbasis *web* semakin mendekati fungsi sebuah *Personal Computer* (PC) dalam mengakses Internet. Namun sebagian besar *mobile device* yang lain masih terbatas pada teknologi *Wireless Application Protocol* (WAP) yang menggunakan *markup Wireless Markup Language* atau *eXtensible HyperText Markup Language* (WML atau xHTML). Untuk itu para

pengembang aplikasi *mobile web* harus membuat aplikasi yang berbeda agar dapat diakses oleh berbagai tipe *mobile device*.

Microsoft memperkenalkan sebuah solusi untuk mengembangkan aplikasi *mobile* yang terpadu, yaitu *.NET mobile*. *.NET mobile* merupakan sekumpulan *form control* pada sisi *server* yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi *mobile web*. Dengan mendeteksi kemampuan *browser* yang digunakan pada sisi *client*, *.NET mobile* akan menghasilkan tanggapan terhadap *request* konten yang sesuai yaitu WML, xHTML, *HyperText Markup Language* (HTML), atau *compact HTML*.

```
<?xml version='1.0'?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
'http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml'>
<wml>
  <card>
    <p>Hello World</p>
  </card>
</wml>
```

**Kode Program 1. Output .NET Mobile pada WAP Browser (Salim, 2009)**

Kode Program 1 menunjukkan bagaimana sebuah halaman ASP .NET yang menggunakan teknologi *.NET mobile*. *Syntax ini* ditampilkan dalam *format* WML, sesuai dengan kemampuan dan karakteristik ponsel yang mengaksesnya.

```
<?xml version='1.0'?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
'http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml'>
<wml>
  <card>
    <p>Hello World</p>
  </card>
</wml>
```

**Kode Program 2. Output .NET Mobile Pada Browser PC (Salim, 2009)**

Kode program 2 menunjukkan bagaimana sebuah halaman ASP .NET yang menggunakan teknologi *.NET mobile*. *Syntax ini* ditampilkan dalam *format* HTML karena diakses menggunakan *browser* PC.

#### 1.4. Wireless Fidelity (Wi-Fi)

*Wireless Fidelity* (Wi-Fi) adalah koneksi tanpa kabel seperti *handphone* dengan mempergunakan teknologi radio sehingga pemakainya dapat mentransfer data dengan cepat dan aman. Wi-Fi tidak hanya dapat digunakan untuk mengakses internet, Wi-Fi juga dapat digunakan untuk membuat jaringan tanpa kabel di perusahaan. Karena itu banyak orang mengasosiasikan Wi-Fi dengan “Kebebasan” karena teknologi Wi-Fi memberikan kebebasan kepada pemakainya untuk mengakses internet atau mentransfer data dari ruang *meeting*, kamar hotel, kampus, dan *cafe-cafe* yang bertanda “Wi-Fi *Hot Spot*”. Juga salah satu kelebihan dari Wi-Fi adalah kepraktisan, tidak perlu memasang kabel *network*. Untuk masalah kecepatan tergantung sinyal yang diperoleh (Turjasari, 2008).

Wi-Fi merupakan kependekan dari *Wireless Fidelity*, memiliki pengertian yaitu sekumpulan standar yang digunakan untuk Jaringan Lokal *Nirkabel* (*Wireless Local Area Networks* - WLAN) yang didasari pada spesifikasi *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE 802.11). Standar terbaru dari spesifikasi 802.11a atau b, seperti 802.16 g, saat ini sedang dalam penyusunan, spesifikasi terbaru tersebut menawarkan banyak peningkatan mulai dari luas cakupan yang lebih jauh hingga kecepatan *transfernya* (Zakaria, 2008).

Awalnya Wi-Fi ditujukan untuk penggunaan perangkat *nirkabel* dan *Local Area Network* (LAN), namun saat ini lebih banyak digunakan untuk mengakses internet. Hal ini memungkinkan

seseorang dengan komputer dengan kartu *nirkabel* (*wireless card*) atau *Personal Digital Assistant* (PDA) untuk terhubung dengan internet dengan menggunakan titik akses (atau dikenal dengan *hotspot*) terdekat (Zakaria, 2008).

Ada 2 mode operasi Wi-fi, yang pertama *Mode Managed* dengan menggunakan *Access Point* yang berfungsi mengatur lalu lintas data, access point ini berfungsi seperti pusat transfer data. Kelebihan mode ini adalah transfer data lebih cepat, area coverage yang lebih luas, pengaturan dan keamanan data lebih terjamin. Mode ini biasa digunakan untuk hotspot wifi dan perkantoran yang memerlukan stabilitas dan keamanan data (Zakaria, 2008). Yang kedua adalah *Mode Ad-Hoc* yaitu koneksi antar *device* Wi-fi peer too peer, kelemahan mode ini adalah bila device wifi yang terhubung terlalu banyak, transfer data jadi lambat. Keuntungannya, lebih murah dan praktis bila yang terkoneksi cuma 2 atau 3, tanpa beli access point (Zakaria, 2008).

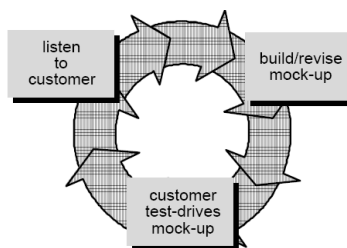


**Gambar 1. Topologi Sistem (Munif, 2007)**

Gambar 1 merupakan topologi jaringan wifi, sebelum pengujian dilakukan tiap-tiap PC terlebih dahulu diinstal *software* untuk aplikasi *desktop*. Setiap *user* (*waitress*) diberi hak akses untuk *login* dalam aplikasi *web mobile* dengan cara melakukan registrasi kepada *admin*. Setiap pesanan dari *user* akan terdeteksi oleh *admin* dan masing-masing *counter*.

## 2. Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dalam perancangan Sistem Reservasi *Foodcourt* ini yaitu *prototyping model*. Metode ini diambil dengan maksud agar aplikasi yang dibangun berjalan dengan baik. Selain itu yang menjadi alasan utama dalam pengambilan metode ini adalah dikarenakan adanya pengambilan data yang berulang setelah diadakannya evaluasi atau pengujian yang masih kurang tepat, sebagai contoh jika pada saat menguji hasil *prototype*-nya ternyata masih ada ketidaksesuaian dengan tujuan maka akan kembali dilakukan pengumpulan informasi untuk menutupi kekurangannya. Dengan demikian metodologi ini sangat cocok digunakan untuk pembuatan aplikasi ini. Adapun gambaran dari *prototyping model* seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Prototyping Model (McLeod, 2001)**

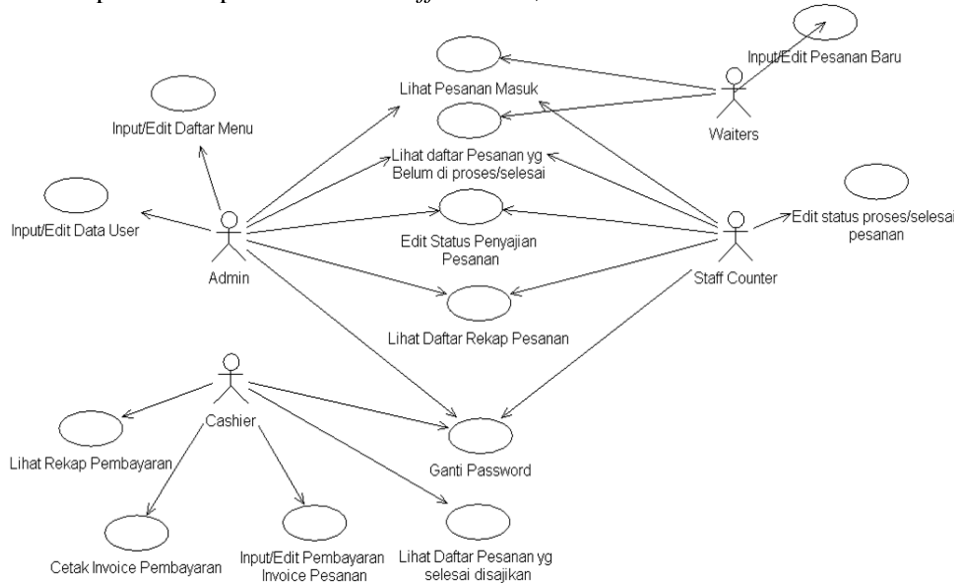
(1) Pengumpulan informasi: dimaksudkan untuk pengambilan data-data dan informasi yang diperlukan dalam aplikasi yang akan dibangun. (2) Membangun/Memperbaiki *Prototype*: tahap ini dibuat untuk mengembangkan hasil dari pengumpulan informasi serta pada tahap ini juga dapat memperbaiki hasil dari *prototype* yang telah dibangun. (3) Menguji Hasil *Prototype*: setelah tahap diatas maka tahap berikutnya adalah pengujian hasil dari pembangunan *prototype*. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan yang tidak diperhitungkan sebelumnya. (4) Proses

ini akan berulang jika hasil yang ada belum memuaskan, namun jika sudah memuaskan maka proses ini akan berhenti pada tahap pengujian hasil *prototype*.

### 3. Perancangan Sistem dengan *Unified Modelling Language* (UML)

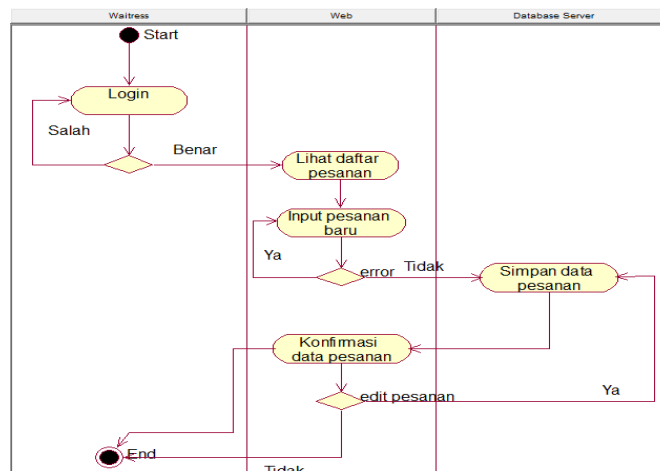
Perancangan sistem dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan dan untuk dokumentasi perangkat lunak sistem. Pada tahap ini, perancangan desain sistem dibangun dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi.

Gambar 3 menunjukkan *Use Case* sistem yang terdiri dari empat aktor, yaitu *admin*, *staff counter*, *waitress* dan kasir. Masing-masing aktor mempunyai tugas dan fungsi yang berbeda-beda. Dalam *use case* diagram sistem ini menjelaskan kegiatan yang dapat dilakukan oleh *admin* tetapi tidak dapat dilakukan *staff counter*, *waitress* dan kasir.



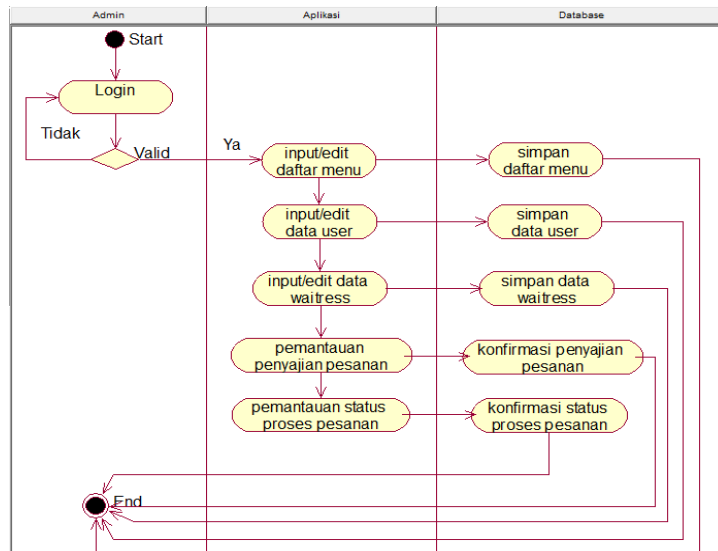
Gambar 3. *Use Case Diagram*

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, proses yang terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi (Nugroho, 2005). *Activity diagram* untuk *waitress* melakukan *input* pesanan baru ditunjukkan pada Gambar 4.



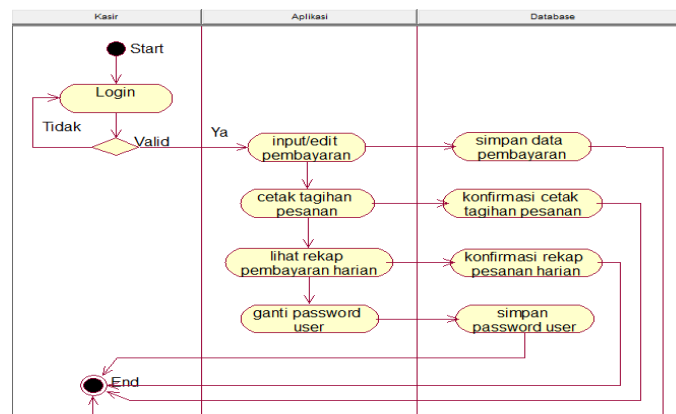
Gambar 4. *Activity Diagram User*

Gambar 4 menjelaskan proses kegiatan yang dilakukan oleh *waitress* dalam melakukan *input* pesanan baru. Mulai dengan *login* sebagai *waitress*, jika *username* atau *password* salah maka akan kembali ke halaman *login*. *Waitress* dapat menginputkan pesanan baru, melihat konfirmasi/status data pesanan, *waitress* juga dapat melakukan *edit* pesanan, menambah jumlah pesanan, mengurangi/ membatalkan pesanan apabila pesanan belum diproses/selesai. *Activity diagram* untuk *admin* ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Activity Diagram Admin

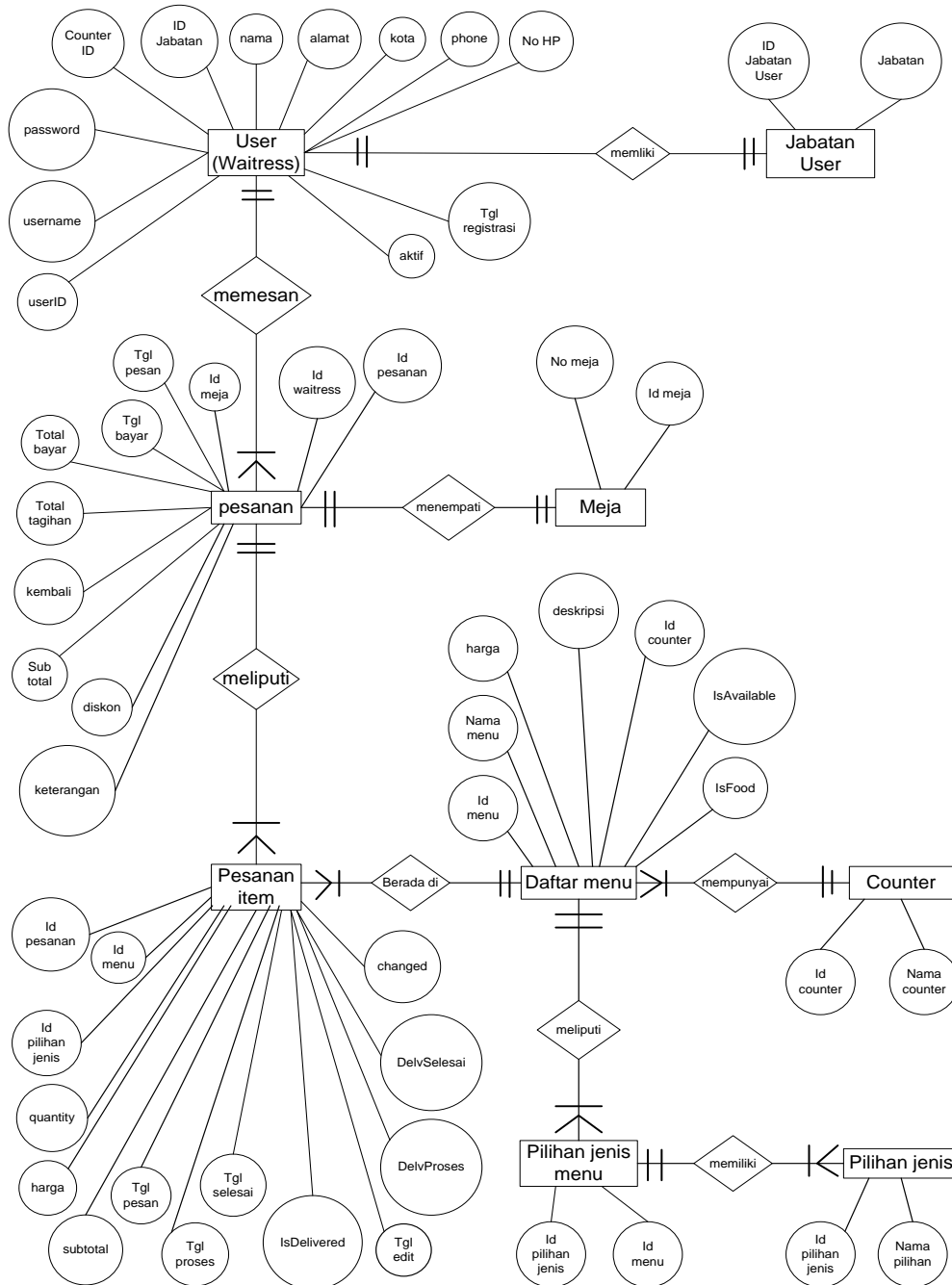
Gambar 5 menjelaskan proses kegiatan yang dilakukan oleh *admin*. Setelah *admin* berhasil melakukan *login*, *admin* dapat melakukan tugasnya yaitu *input/edit menu*, *input/edit data user*, *input/edit data waitress*, pemantauan penyajian pesanan dan pemantauan status proses pesanan. Setelah *admin* memasukkan data, maka data akan tersimpan dalam *database* untuk setiap data. *Activity diagram* untuk *kasir* ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Activity Diagram Kasir

Pada Gambar 6 menjelaskan proses kegiatan yang dilakukan oleh kasir setelah pelanggan selesai menikmati menu pesanan. Kasir harus *login* sesuai *username* dan *password* yang dimilikinya. Setelah masuk *form* aplikasi, kasir bertugas melakukan *input/edit* pembayaran dan mencetak tagihan pesanan. Kasir juga dapat melihat rekap transaksi pembayaran harian dan mengganti *password* untuk dapat *login form* aplikasi kasir.

*Entity Relationship Diagram* ini memperlihatkan antarmuka-antarmuka, serta relasi-relasi. Dapat dilihat pada Gambar 7 ERD yang penulis buat berdasarkan pada aplikasi yang dibangun.



**Gambar 7. Entity Relationship Diagram**

Entity Relationship diagram sistem pada Gambar 7 dapat dijelaskan sebagai berikut. ERD terdiri dari entitas dan atribut yang digunakan dalam sistem. *User (waitress)* dengan *pesanan* memiliki kardinalitas *one to many* dimana satu *user (waitress)* bisa melakukan banyak *pesanan*. *User* juga memiliki relasi dengan tabel *jabatan user* yang memiliki kardinalitas *one to one* dimana satu *user* mempunyai satu *jabatan*.

*Pesanan* memiliki relasi dengan tabel *pesanan item* yang mempunyai dan memiliki rasio jumlah kejadian antar entitas atau kardinalitas *one to many* dimana satu *pesanan* meliputi satu atau banyak *item pesanan*. *Pesanan* juga memiliki relasi dengan *meja* yang memiliki kardinalitas *one to one* dimana satu *pesanan* menempati satu *meja*. *Pesanan item* dengan *daftar menu* memiliki kardinalitas *many to one* dimana satu atau banyak *item pesanan* berada di dalam satu *daftar menu*. *Counter* dengan *daftar menu* memiliki kardinalitas *one to many* dimana satu

counter mempunyai satu atau banyak menu. Daftar menu memiliki relasi dengan pilihan jenis menu yang memiliki kardinalitas *one to many* dimana satu daftar menu terdiri dari satu atau lebih pilihan jenis menu. Pilihan jenis menu memiliki relasi dengan pilihan jenis yang memiliki kardinalitas *one to many* dimana satu pilihan jenis menu memiliki satu atau lebih pilihan jenis rasa.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Dalam pembahasan sistem ini akan dijelaskan cara kerja Sistem Reservasi *Foodcourt*. *Waitress* melakukan *new order* sampai masakan selesai diproses dan disajikan, hingga akhirnya pelanggan melakukan transaksi pembayaran di kasir.

Gambar 8 adalah halaman utama aplikasi *web*. Terdapat 3 *link* menu pada halaman ini yaitu *Login to main menu* untuk *waitress* dapat mengakses/menjalankan aplikasi ini, *Latest Info (News)* untuk menampilkan info-info penting *foodcourt*, *About us* berisi tentang keberadaan *foodcourt*. Gambar 9 merupakan *form login waitress*. Setiap *waitress* mempunyai hak akses untuk *login*. Pertama *waitress* harus *login* sesuai dengan *username* dan *password* yang dimilikinya.



Gambar 8. Form Aplikasi Web Mobile



Gambar 9. Form Login



Gambar 10. Form Menu Utama



Gambar 10 adalah *form menu utama*. Setelah *login* berhasil maka akan ditampilkan nama lengkap *waitress* dan nama *user* yang dipakai untuk *login*. Kemudian pilih *Input New Order* untuk membuat pesanan baru, *List Of Order* untuk melihat daftar meja dan menambah/edit pesanan yang dilayani oleh *waitress* tersebut, *List Of Outstanding Order* untuk melihat status makanan yang sudah dipesan, *Sign Out* untuk keluar dan kembali ke halaman *login*. Gambar 11 adalah *form* untuk melakukan pesanan baru. *Waitress* akan menginputkan menu makanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Setelah *waitress* selesai menginputkan apa saja masakan yang dipesan oleh pelanggan, *waitress* harus mengisi nomor meja yang ditempati oleh pelanggan dan mengisi catatan apabila ada, kemudian tekan tombol *submit*. *Form form*-nya seperti terlihat pada Gambar 12. Gambar 13 adalah *form confirm new order*. Setelah menekan tombol *submit* maka akan muncul *form list* makanan yang telah dipesan.

Gambar 11. Form Input New Order

Gambar 12. Form Input Pesanan Baru

Gambar 13. List makanan yang sudah dipesan

Gambar 14 adalah *Form* utama aplikasi *desktop*. Aplikasi ini berfungsi untuk *management* pesanan masuk yang nantinya akan diproses oleh dapur dari masing-masing *counter*. Gambar 15 merupakan *form* daftar pesanan masuk. Setiap pesanan yang sudah diinputkan oleh *waitress* akan masuk pada *form* Daftar Pesanan Masuk. *Form* ini berfungsi untuk mengecek pesanan yang belum dibuat, pesanan sedang dalam proses maupun pesanan yang sudah selesai dibuat oleh dapur dari masing-masing *counter*. Gambar 16 merupakan *form*

dapur. Dapur akan mulai bekerja untuk membuat makanan dari pesanan yang sudah masuk. Setiap pesanan yang belum dibuat, sedang diproses, maupun sudah selesai akan diberi tanda untuk menginformasikan status pesanan, *waitress* dapat melihat status pesanan melalui aplikasi *web* apakah pesanan sudah siap disajikan atau belum.



**Gambar 14. Form Utama Aplikasi Desktop**

No.	Nama Waiter	Meja	Tgl Pesan	OUTSTD	INPROC	UNDELV	Sub Total	Total Bayar	Tgl Bayar
66	William Christanto	5	27/03/11 - 05:00	0	2	2	22.000	0	

No. Order	Nama Menu	Pilihan Menu	Qty	Tgl Pesan	Tgl Edit	Tgl Proses	Tgl Selesai	Tersaji
66	PISANG COKLAT		2	27/03/11 - 05:00		27/03/11 - 05:01	27/03/11 - 05:12	<input type="checkbox"/>
66	ROTI COKLAT KEJU		1	27/03/11 - 05:00		27/03/11 - 05:01	27/03/11 - 05:13	<input type="checkbox"/>
66	SAYAP		2	27/03/11 - 05:00		27/03/11 - 05:12		<input type="checkbox"/>
66	TELUR		2	27/03/11 - 05:00		27/03/11 - 05:12		<input type="checkbox"/>

**Gambar 15. Form Daftar Pesanan Masuk**

No. Order	Nama Menu	Pilihan Menu	Qty	Tgl Pesan	Tgl Proses	Proses	PROSES	SISA
66	SAYAP		2	27-Mar-2011 05:19	05:21	<input checked="" type="checkbox"/>	0	2
66	TELUR		2	27-Mar-2011 05:19	05:21	<input checked="" type="checkbox"/>	0	2

Catatan : test

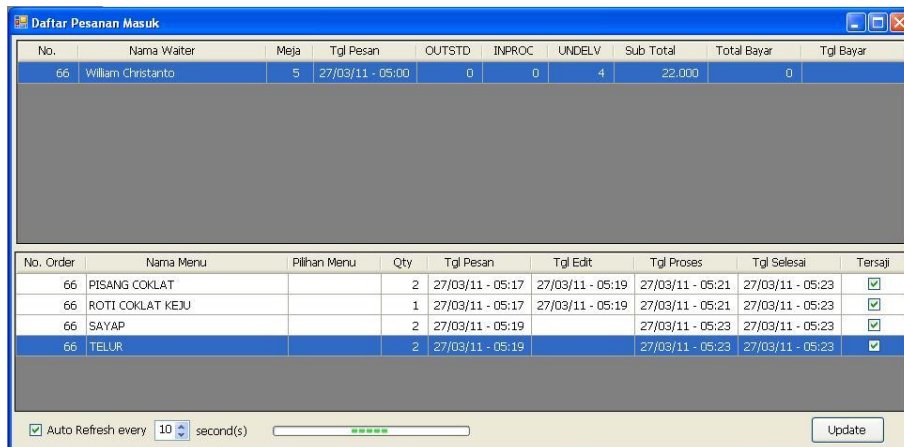
No. Order	Nama Menu	Pilihan Menu	Qty	Tgl Pesan	Tgl Proses	Tgl Selesai	Selesai	SELESAI	SISA
66	PISANG COKLAT		2	05:17	05:21	05:21	<input checked="" type="checkbox"/>	0	2
66	ROTI COKLAT KEJU		1	05:17	05:21		<input checked="" type="checkbox"/>	0	1

**Gambar 16. Form Dapur**

Gambar 17 merupakan *form outstanding order*. Status pesanan yang dikerjakan oleh dapur akan diinformasikan kepada *waitress* dan operator tiap-tiap *counter* apakah sudah selesai, sedang dalam proses, ataupun belum diproses. Gambar 18 merupakan *form status tersaji*. Setelah semua pesanan selesai diproses oleh dapur, maka operator *counter* akan menerima informasi. Kemudian *operator* akan memberitahukan kepada *waitress* bahwa pesanan sudah siap untuk disajikan.

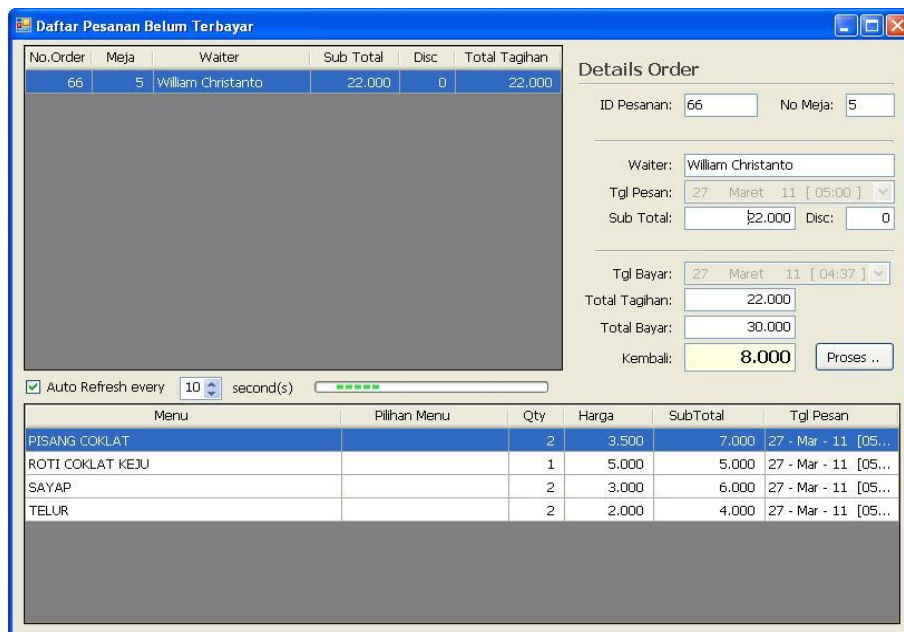


Gambar 17. Informasi waitress melalui aplikasi web



Gambar 18. Informasi Untuk Operator Masing-masing Counter

Gambar 19 merupakan *form* aplikasi kasir. Waitress akan mengantarkan pesanan di meja pelanggan. Setelah selesai menikmati makanan yang dihidangkan maka pelanggan harus melakukan transaksi pembayaran pada kasir. Semua pesanan di tiap-tiap *counter* akan masuk dalam aplikasi kasir. Kasir akan mengetahui total tagihan yang harus dibayar oleh pelanggan. Setelah selesai melakukan transaksi lalu tekan tombol proses.



Gambar 19. Transaksi Pembayaran Kasir

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan sistem reservasi *foodcourt* ini, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Aplikasi ini digunakan untuk keperluan pemesanan menu makanan pada *foodcourt*, (2) Aplikasi ini dapat diakses menggunakan *handphone* untuk memudahkan mekanisme pemesanan pada *foodcourt* sehingga lebih cepat dan efisien, (3) Koneksi yang digunakan untuk menjalankan sistem ini yaitu dengan menggunakan *Wi-fi (Wireless Fidelity)*, (4) Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu keperluan manajemen dan administrasi *foodcourt*.

Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak kekurangan, adapun saran yang dapat dimanfaatkan bagi pengembangan dimasa mendatang (1) Penambahan sistem pendukung keputusan untuk menentukan *counter* yang paling diminati pelanggan, (2) Pengembangan sistem reservasi secara *online* sehingga pelanggan dapat memesan menu makanan tanpa harus datang pada *foodcourt* dan pelayanan *delivery order*, (3) Kemungkinan bagi pelanggan untuk menggunakan sistem reservasi *foodcourt*, sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan secara langsung.

## Referensi

- Anonim1. *ASP .Net Introduction*, (Online), (<http://www.w3schools.com/aspnet>, diakses tanggal 12 Januari 2011).
- Anonim2. *.NET Mobile Introduction*, (Online), (<http://www.w3schools.com/dotnetmobile>, diakses tanggal 12 Januari 2011).
- McLeod, R.Jr., Schell, G. 2001. *Management Information System*. New Jersey: Prentice Hall.
- Munif, A., Kuswinardi, W. 2007. Pemanfaatan Online Geographic Information Pada Sistem Mobile Resto Reservation Berbasis GPRS dan 3G, *SNATI Jurnal Teknologi Informasi*, 2(4): 45-48, (Online), (<http://journal.uui.ac.id>, diakses 23 November 2010).
- Nugroho, A. 2005. *Relational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika.
- Pamudji. 2009. *Pelayanan Pelanggan Restoran*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Salim, Tjiptamulia, Y. 2009. *Implementasi Wap Push Dan SMS Push pada Sistem Informasi Pengumuman Berbasis RSS (Rich Site Summary)*. Salatiga: Fakultas Teknik Elektro, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Suartana. 1987. *Reservation Hotel*. Yogyakarta: Gava Media.
- Turjasari. 2008. *Dual Mode Wi-Fi*, (Online), (<http://www.telkom.net>, diakses 2 February 2011).
- Zakaria, T.M., Fandi. 2008. Aplikasi Presensi via PDA dengan Konektivitas Melalui Jaringan WiFi, *Jurnal Informatika*, 4(1): 65-81.