



ARTIKEL TUGAS AKHIR

Rancang Bangun Sistem Reservasi Pengunjung di Coffee Toffee Semarang

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Disusun Oleh :

Nama : Dwi Cahyono
NIM : A11.2007.03708
Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

2013

Rancang Bangun Sistem Reservasi Pengunjung di Coffee Toffee Semarang

Abtrak

Coffe Toffe located at the eastern ngesrep No. 5 Tembalang, hours of operation open at 10.00 and close at 24.00. Coffe Toffe has two floors, the first floor bar area as well as space for visitor serving and serving the second floor for a visitor, Coffe Toffe Capacity is 70 people. Busy day which is Saturday. So if Saturday coincides with the presentation of orders waiting list getting longer, especially for guests who are on the second floor ..

Coffe Toffe have a limited number of employees. Number of Employees Coffe Toffe ten people, four people in the bar as gatherers and six orders as orders renderer. So with a capacity of 70 people Coffe Toffe the indispensable media faster ordering.

During the visitor book using paper media for ordering food and drinks. With paper media encounter obstacles such as the existence of a double booking (redundancies), serial no reservations due to the accumulation of a memorandum making reservations especially during crowded, or unclear writing as a tool he wrote the ink runs out or jams. Necessitating an online media faster is using wifi for Coffee Toffee media will facilitate the ordering process. Visitors online application system usage to facilitate work processes within the Coffee Toffee. Elections dibandingkan wifi connection with the use of use of LAN or Bluetooth is due to several reasons, such as a faster transfer rate compared to the use of Bluetooth, and avoid the hassle of the use of cables as used LAN

Keywords: Design of Systems on Coffee Toffee Reversasi Visitors Semarang

1 PENDAHULUAN

Coffee Toffee beralamat di jalan ngesrep timur no 5 tembalang, jam operasionalnya buka jam 10.00 dan tutup jam 24.00. Coffe Toffe memiliki dua lantai, lantai pertama untuk area bar serta ruang saji pengunjung dan lantai dua untuk ruang saji pengunjung, Daya tampung Coffe Toffe adalah 70 orang. Hari yang ramai yaitu hari Sabtu. Sehingga apabila bertepatan dengan hari sabtu maka daftar tunggu penyajian pesanan makin lama, khususnya untuk tamu yang berada di lantai dua. Pelayanan pada lantai dua, harus turun ke lantai satu untuk mengantarkan daftar pesanan ke bar. Kemudian jika sudah selesai kembali ke lantai dua untuk mengajukan pesanan. Pelayanan lantai dua membutuhkan waktu yang lebih lama dari pelayanan di lantai satu.

Coffee Toffee memiliki jumlah pegawai yang terbatas. Jumlah pegawai Coffe Toffe ada tujuh orang, empat orang di bar sebagai peramu pesanan dan tiga orang sebagai penyaji pesanan.

Sehingga dengan daya tampung Coffe Toffe yang 70 orang maka sangat diperlukan media pemesanan yang lebih cepat.

Selama ini pemesanan pengunjung menggunakan media kertas untuk pemesanan makanan dan minuman. Dengan media kertas menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap(redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, atau tulisan kurang jelas karena alat tulisnya tintanya habis atau macet. Sehingga diperlukan sebuah media reservasi yang lebih cepat yaitu menggunakan media wifi untuk Coffee Toffee akan memudahkan proses pemesanan. Pemakaian sistem aplikasi reservasi pengunjung untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Coffee Toffee. 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 Sehingga diharapkan dengan adanya “ Rancang Bangun Sistem Reversasi Pengunjung di Coffee Toffee Semarang” dapat menjadi solusi pemecahan masalah dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman yang selama ini masih menggunakan kertas diganti dengan sistem pemesanan yang menggunakan teknologi.

2 TINJAUAN PUSTAKA

1. Definisi 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. Jadi secara umum reservation yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya akomodasi, meal, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, night club, discoutegue dan sebagainya. Sehingga sistem informasi reservasi merupakan suatu sistem yang mengelola data pemesanan fasilitas dan menyajikan informasi fasilitas pada waktu tertentu.

2. Pengertian Android

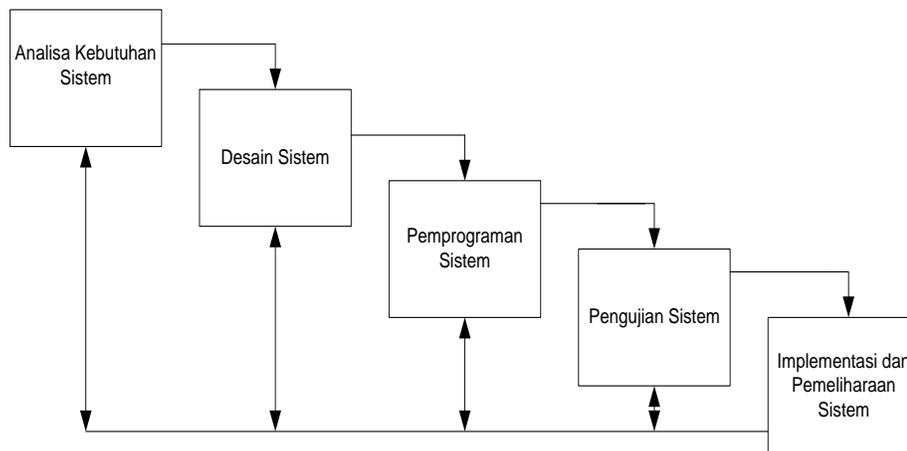
Android adalah sebutan untuk aplikasi android. Sebenarnya Android fungsinya sama dengan OS yang kita kenal seperti *windows, Macintosh, Palm, Apple, Symbian, Blackberry*. Yang membedakan Android dengan OS yang lain adalah Android berbasis *open source* artinya bahasa pemrogramannya tersedia secara bebas untuk semua orang, sehingga bebas dimodifikasi atau

digunakan sesuai kebutuhan masing-masing pengguna. Perbedaan yang lain adalah Android tidak dirilis sebagai sebuah perangkat merek *mobile phone* atau *handset* tertentu, tetapi Android dirilis oleh *Google Inc.*

3 METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall terdiri dari beberapa tahap seperti terlihat pada Gambar di bawah ini :



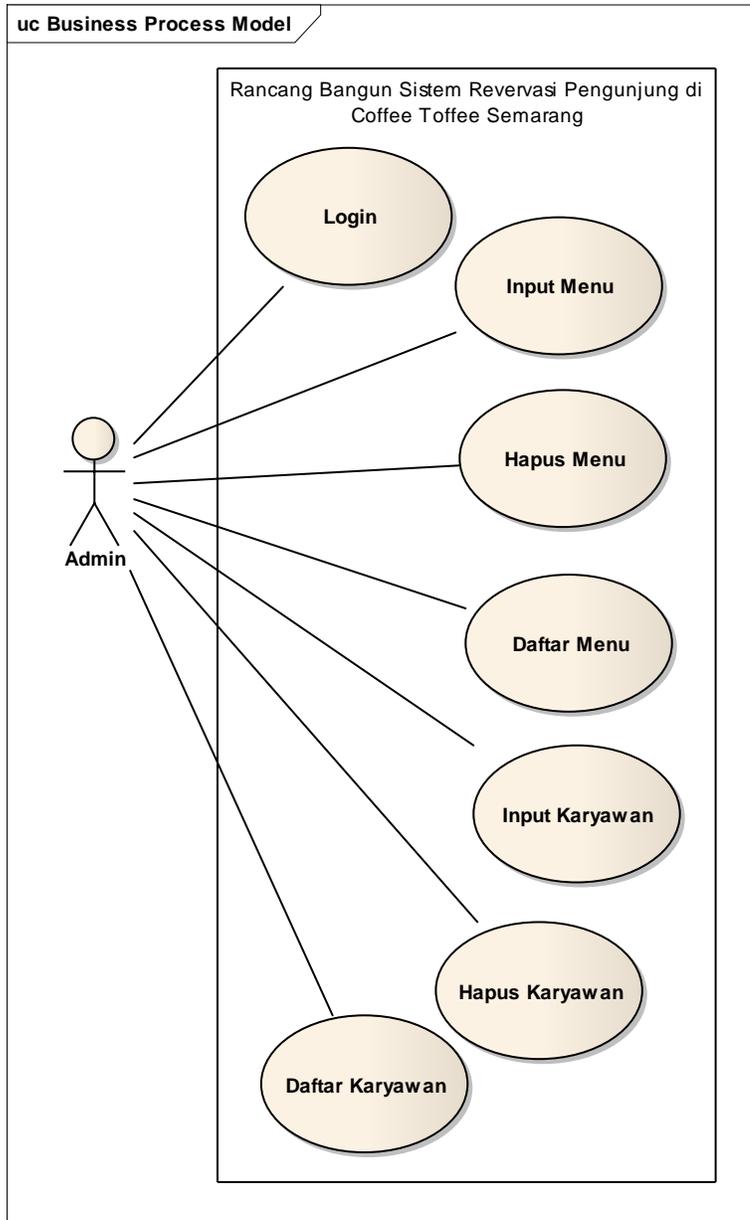
Gambar 1. Model Pengembangan Waterfall

4 ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Identifikasi

Coffe Toffe memiliki jumlah pegawai yang terbatas. Jumlah pegawai Coffe Toffe ada sepuluh orang, empat orang di bar sebagai peramu pesanan dan enam orang sebagai penyaji pesanan. Sehingga dengan daya tampung Coffe Toffe yang 70 orang maka sangat diperlukan media pemesanan yang lebih cepat, Untuk mengatasi masalah itu penulis ingin membuat sistem pemesanan menggunakan perangkat mobile dengan media telephone selular(hp) yang berbasis Android.

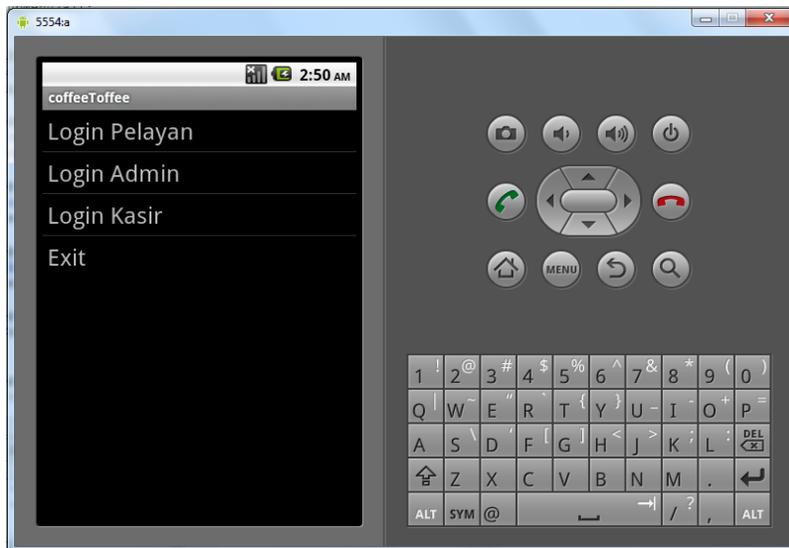
4.2 Tahap Desain



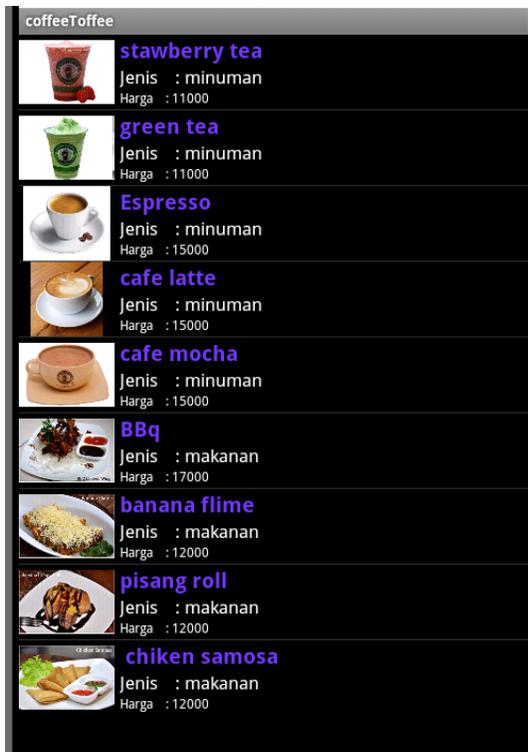
Gambar 2. Use Case Admin

4.3 Tahap Implementasi

Tahap pemrograman adalah tahap yang merubah hasil perancangan ke dalam bahasa pemrograman, dalam hal ini menggunakan Java Android. Tampilan programnya seperti ditunjukkan berikut ini :



Gambar 3 Tampilan Pertama (Home)



Gambar 4 Tampilan Katalog Barang

4.4 Tahap Testing

Pada tahapan pengujian ini dilakukan test case pada implementasi rekayasa yang di buat untuk menguji kehandalan unjuk kerja pada sistem. Metode pengujian yang di gunakan adalah pengujian blackbox. pengujian blackbox dimana pengujian ini dilakukan untuk memastikan tanggapan/respons atas suatu event atau masukan akan menjelaskan proses yang tepat dan menghasilkan keluaran/output sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Uji ini dilakukan pada menu utama sistem penjualan dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 Pengujian black box

Input / Event	Output	Hasil
Klik tombol Login	Menampilkan Form Login	Sesuai / OK
Klik tombol Keluar	Mengakhiri Program	Sesuai / OK

Klik tombol Katalog Menu	Menampilkan Katalog Menu	Sesuai / OK
Klik tombol pesan	Menjalankan perintah pesan.	Sesuai / OK
Klik tombol Hapus pesan	Menjalankan perintah Menghapus Pesanan	Sesuai / OK
Klik tombol daftar pesanan	Menampilkan Form Daftar Pesanan	Sesuai / OK

5 KESIMPULAN

Setelah membahas penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan adanya Rancang Bangun Sistem Reversasi Pengunjung di Coffee Toffee Semarang, sehingga kegiatan pemesanan lebih efektif dan efisien
- b. Media mobile tidak semata-mata dapat menggantikan sistem pemesanan yang telah ada. Namun demikian Rancang Bangun Sistem Reversasi Pengunjung di Coffee Toffee Semarang ini dapat membantu dan meningkatkan pemesanan barang

6 SARAN

- a. Dapat dikembangkan ke platform yang lain seperti IOS, blackberry, symbian.
- b. Dapat dikembangkan dengan menggunakan scanner barcode. Saat .melakukan pemesanan

7

DAFTAR PUSTAKA

- William Cristanto, Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi Foodcourt Berbasis Web dengan Memanfaatkan Koneksi Wifi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga 2012
- Adi Sasongko, Aplikasi Pemesanan Makanan dan Miniman pada Rumah Makan. Tugas Akhir Fakultas Sistem Informasi, Universitas Gunardama 2010.

- Eka Okprijanti, Sistem Informasi Tour dan Travel pada Skytour Menggunakan Metode User Centered Design (UCD), Universitas Bima Darma, 2010 Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D., *Daur Hidup Perangkat Lunak* Penerbit ANDI 2005
- Pressman, Roger S., Phd. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Penerbit Andi.