

AHMAD RAFI - ALIFIANA - DANENDRA - ERYSA - DENDY

1

TEAM BASED PROJECT

ADITYA MAHENDRA

PROGRAMMA KOMPUTER



PROGRAM
PEMESANAN MAKANAN

Team Based Project Tahap 1

Praktikum Programa Komputer

Kelompok 01

Anggota Kelompok :

1. Ahmad Rafi Adnanta (I0320005)
2. Alifiana Rahma Sari (I0320008)
3. Danendra Dimas Aryasatya (I0320022)
4. Erysa Putri Vara Afifa (I0320036)
5. Dendy Halim Kusuma (I0320125)

Asisten Laboratorium :

Aditya Mahendra

Ide / Gagasan :

Program Pemesanan Makanan dengan Fitur *Delivery*, *Take Away*, dan *Dine In* serta Metode Pembayaran *Cash* dan *Cashless*

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga berkembang secara pesat. Perkembangan teknologi ini membawa pengaruh yang besar bagi dunia teknologi informasi. Sebuah teknologi yang pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman (Marpaung J, 2018). Berkembangnya teknologi membuat banyak hal bisa dilakukan secara praktis. Dampak dari perkembangan teknologi dan informasi itu sendiri dapat dilihat dari banyaknya pengguna media informasi pada instansi atau perusahaan (Hendri H, 2017). Salah satu contohnya adalah program pemesanan makanan yang memudahkan penggunaanya baik pemesan makanan maupun pihak restoran.

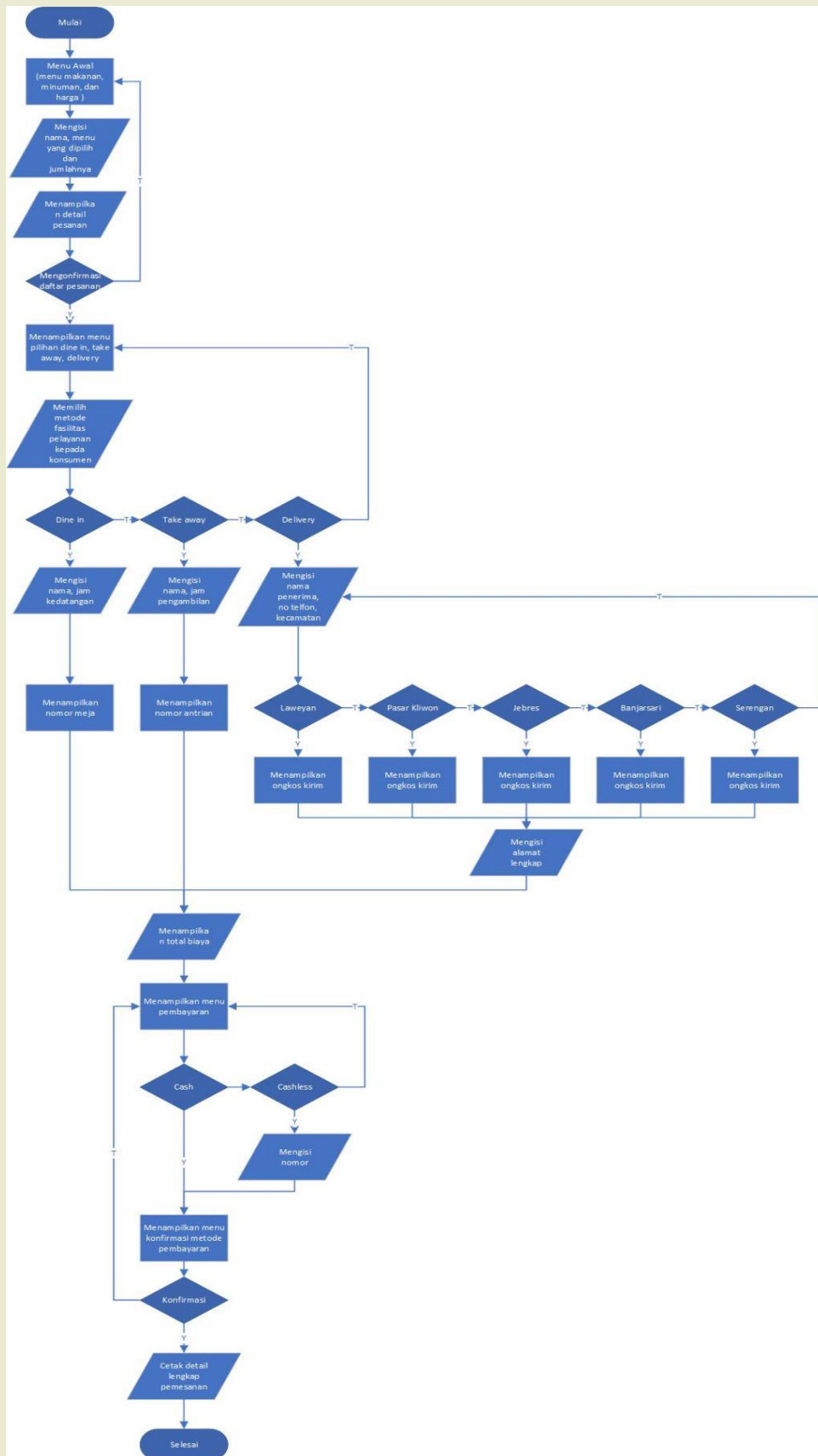
Pada umumnya kebanyakan restoran masih menggunakan cara manual untuk mencatat menu pesanan dari pembeli, sedangkan mencatat dengan cara manual masih kelemahan yang dapat mengurangi efisiensi dan efektivitas restoran. Contoh masalah dari penggunaan alat tulis manual dalam sistem pemesanan makanan dan minuman, yaitu dapat terjadi *double order* atau redundansi dan ketidak urutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota *order* yang sering terjadi disaat ramai pelanggan (Defrina & Lestari, 2017). Begitu pula dengan pembeli yang harus datang langsung ke restoran untuk

memesan makanan. Hal tersebut tentunya akan menguras lebih banyak tenaga dan usaha dikarenakan pembeli harus masuk dan menunggu dalam antrian ketika memesan serta pihak restoran yang kewalahan mencatat pesanan dari banyaknya pembeli yang datang. Oleh karena itu, kami memiliki ide atau gagasan untuk membuat program pemesanan makanan pada sebuah restoran. Dengan adanya program ini, pihak restoran dapat dimudahkan karena semua rekap pesanan termasuk fitur pelayanan serta pembayaran yang dipilih telah tercatat dan tersimpan dengan rapi dan teliti dalam *database* komputer server (Defrina & Lestari, 2017). Program ini juga memudahkan pembeli agar tidak perlu repot untuk datang ke restoran ketika hendak membeli makanan sehingga menghemat waktu dan tenaga. Dengan begitu, cukup dengan satu program baik pihak restoran maupun pembeli dapat dimudahkan.

B. Basis

Basis yang digunakan dalam program pemesanan makanan ini adalah *console*. *Console* dipilih karena basis ini merupakan basis paling dasar dan sederhana untuk dijalankan dan digunakan sehingga dapat dikembangkan lagi.

C. Diagram Alir



Penjelasan diagram alir :

1. Memulai program.
2. Menampilkan menu awal yang berisi daftar makanan dan minuman beserta harganya.
3. Menginput nama pemesan, menu yang dipilih beserta jumlahnya
4. Menampilkan detail pesanan yang telah dipilih kemudian pemesan akan mengkonfirmasi daftar pesanan. Apabila daftar pesanan sudah benar, maka program akan melanjutkan ke tahap selanjutnya. Apabila daftar pesanan belum benar, maka program akan mengulang kembali ke tahap tampilan menu awal yang berisi daftar makanan dan minuman beserta harganya.

5. Menentukan pilihan pelayanan makanan kepada pemesan. Pada program ini disediakan 3 fitur pelayanan diantaranya *delivery*, *take away*, dan *dine in*.

Apabila pemesan memilih fitur pelayanan *dine in* maka diharuskan untuk menginput nama pemesan dan jam kedatangan ke restoran. Sebagai outputnya, program akan menampilkan nomor meja.

Apabila pemesan memilih fitur pelayanan *take away* maka diharuskan untuk menginput nama pengambil pesanan. Sebagai outputnya, program akan menampilkan nomor antrian.

Apabila pemesan memilih fitur layanan *delivery* maka diharuskan untuk menginput nama penerima, nomor telepon, dan kecamatan tujuan. Kecamatan yang terdata dalam program terdiri dari Kecamatan Laweyan, Pasar Kliwon, Jebres, Banjarsari, dan Serengan. Kemudian program akan menampilkan ongkos kirim sesuai dengan kecamatan yang dipilih. Apabila pemesan salah menginput kecamatan, maka program akan kembali pada tahap menginput nama penerima, nomor telepon, dan kecamatan tujuan. Langkah selanjutnya, pemesan harus menginput alamat tujuan secara lengkap.

6. Menampilkan total biaya dari daftar pesanan ditambah fitur pelayanan yang dipilih.
7. Menentukan metode pembayaran. Terdapat 2 metode pembayaran yaitu pembayaran *cash* dengan uang tunai dan *cashless*. Apabila metode pembayaran *cashless* dipilih maka pemesan diharuskan menginput nomor rekening atau nomor telepon yang berkaitan dengan pembayaran tersebut.
8. Menampilkan menu konfirmasi metode pembayaran. Apabila belum benar maka program akan mengulang kembali ke tahap menu metode pembayaran.

9. Mencetak detail lengkap pemesanan.
10. Program selesai.

D. Fitur Program

1. Fitur pelayanan makanan kepada pembeli

Memberikan 3 pilihan pelayanan makanan kepada pembeli diantaranya fitur *delivery* apabila pembeli menginginkan agar makanan dikirim ke rumah, fitur *take away* apabila pembeli menginginkan untuk mengambil makanan dan tidak menghidangkannya di restoran, dan *dine in* apabila menginginkan untuk menghidangkan makanan yang telah dipesan di restoran.

2. Fitur pilihan pembayaran

Memberikan 2 pilihan pembayaran total pesanan kepada pembeli diantaranya *cash* dengan uang tunai dan *cashless*. Fitur ini memberikan metode pembayaran yang fleksibel kepada pembeli.

E. Keunggulan Program

1. Memudahkan pelanggan dalam memesan makanan yang diinginkan, dari yang semula harus datang ke restoran menjadi dapat dipesan di mana saja.
2. Memudahkan pihak restoran dalam merekap data pesanan dan meminimalisir kesalahan sehingga lebih efektif dan efisien.
3. Menguntungkan pihak restoran dalam hal efisiensi tenaga kerja sehingga meminimalisir pengeluaran restoran.

F. Potensi Masa Depan

1. Dapat bekerjasama dengan pihak restoran lain sebagai *franchise*.
2. Dapat bekerjasama dengan pihak lain sehingga memperluas wilayah pemasaran.
3. Apabila perusahaan sudah menjadi besar dan membuka *franchise* di berbagai wilayah, data yang terhimpun dari setiap cabang tidak perlu dicatat secara manual sehingga dapat meminimalisir kesalahan serta data yang terkumpul di pusat akan lebih akurat.
4. Memudahkan pembeli yang tidak ada waktu datang ke restoran untuk membeli makanan.
5. Apabila ke depannya restoran akan ramai pengunjung, dalam pengecekan bahan baku dapat terbantu dari *database* yang tersimpan di dalam program ini karena

dapat terlihat jelas menu yang telah terjual dan jumlahnya dalam rentang waktu tertentu.

6. Seiring dengan berkembangnya zaman teknologi pun akan berkembang ke arah yang lebih modern. Program ini sangat cocok dengan arah perkembangan zaman dikarenakan restoran dapat mengurangi tenaga kerja dan menggunakan bantuan teknologi modern.

G. Lampiran Daftar Menu

Makanan :

1. Fettucinne Carbonara → Rp35.000
2. Lasagna → Rp35.000
3. Spaghetti Bolognese → Rp30.000
4. Mac n cheese → Rp35.000
5. Pasta Chicken alfredo → 30.000
7. Garlic bread → Rp20.000
8. Pizza cheese chicken alfredo → Rp60.000
9. Pizza super supreme → Rp55.000
10. Pizza tuna melt → Rp53.500
11. Pizza meat lover → Rp55.000
12. Bruschetta → Rp25.000
13. Cheezy chicken quesadillas → Rp33.000
14. Fish n chips → Rp32.000
15. Chicken parmigiana → Rp35.000
16. Italian meatballs → Rp33.000

Minuman :

1. Squash delight → Rp15.000
2. Blue ocean → Rp15.000
3. Orange soda → Rp15.000
4. Yakult mojito → Rp17.000
5. Fruit punch → Rp17.000
6. Strawberry mojito → Rp17.000
7. Fizzy drink → Rp15.000

8. Lemon float → Rp17.000
9. Melon soda float → Rp18.000
10. Mango float → Rp18.000

Daftar Pustaka

- Defrina, D., & Lestari, D. P. (2018). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Online Berbasis *Mobile Browser* pada Restoran Tiga Saudara. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 22(3).
- Hendri, H. (2017). Prototipe Aplikasi Pemesanan Makanan (*Electronic Menu*) pada Restoran Berbasis Android dan Web. *Jurnal Processor*, 11(1), 622-635.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).