

# **MEMBANGUN APLIKASI RESERVASI MAKANAN PADA RESTORAN WELA MOMANG DENGAN MENG- GUNAKAN VB.net**

Mikael Pandu

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Persada Indonesia Y.A.I  
Jl. Salemba Raya, No 7/9A Jakarta Pusat

## **ABSTRAK**

Restoran wela momang merupakan restoran yang bergerak di bidang Makanan khas NTT. Untuk memberikan pelayanan secara efektif dan efisien dibutuhkan sebuah Sistem Informasi yang handal sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan serta membantu pihak restoran dalam meningkatkan produktifitasnya. Karena, sebuah restoran dikatakan maju, jika memiliki sumber daya yang berkualitas dan dapat diandalkan. Untuk itu, dalam meningkatkan pelayanan kepada pelanggan secara maksimal, restoran hendaknya memiliki sebuah sistem pemesanan makanan yang terkomputerisasi dengan baik. Metodologi yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* yang merupakan proses pengembangan sistem melalui Perencanaan, Analisis, Desain, Uji Coba dan Evaluasi, implementasi.

. Dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi reservasi makanan untuk meningkatkan pelayanan pada restoran wela momang serta membantu karyawan dan manager dalam proses pengolahan data dengan harapan pendataan dari semua kegiatan transaksi penjualan dan laporan dapat berjalan dengan baik serta dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemilik restoran dalam memberikan keputusan. Penerapan aplikasi ini sangat dibutuhkan mengingat peranan komputer yang besar guna memberikan kemudahan, penghematan waktu, serta tenaga dalam proses pengolahan data. *Microsoft Visual Basic.Net* 2010 merupakan program yang digunakan untuk pembuatan aplikasi dan sebagai *data base*-nya menggunakan *My Sql Xampp*. Dengan aplikasi *drive thru* yang telah terkomputerisasi serta sistem input/output telah sesuai dengan rancangan sistem yang diusulkan maka aplikasi dapat berfungsi dengan baik dari setiap sistem-sistemnya.

**Kata kunci :** *Drive thru*, Reservasi Makan, Restoran , *Microsoft Visual Basic.Net*, *My Sql*.

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini dunia teknologi dan informasi perkembangannya sangat pesat, khususnya dunia komputer. Komputer saat ini merupakan kebutuhan manusia di dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin berperan di dalam dunia pekerjaan. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, banyak restoran-restoran yang menggunakan sistem komputer dalam sistem pemesanan makanannya. Hal ini disebabkan karena metode ini dipandang lebih efektif dan efisien, yang mana akan mempengaruhi perilaku dari restoran tersebut baik dari segi manajemen maupun pemesanan dan layanan informasi yang diberikan.

Restoran adalah salah satu restoran yang memiliki banyak pelanggan dikawasan kota Labuan Bajo yang merupakan tempat transit bagi para wisatawan yang hendak ke Taman Nasional Komodo. Sebagian besar pelanggan yang datang ke restoran ini adalah wisatawan manca negara. Restoran sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas restoran dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Saat ini pemesanan makanan di restoran masih disatukan antara pelanggan yang ingin membungkus atau membawa pulang makanannya dengan pelanggan yang ingin makanannya langsung disantap di restoran tersebut, sehingga menye-

babkan antrian yang sangat panjang walaupun memiliki empat kasir.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, masalah-masalah yang dibahas diberikan ruang lingkup permasalahan, yaitu:

1. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan makanan yang ada di restoran
2. Membahas mengenai transaksi
3. Membahas mengenai daftar menu makanan
4. Membahas mengenai laporan pemesanan dan transaksi pelanggan

Manfaat dan tujuan dari penulisan ini adalah Meningkatkan kebutuhan restoran dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap dan tepat serta penyajian laporan yang lebih cepat dan akurat serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan di restoran .

## METODOLOGI

Terdapat beberapa macam metode pengembangan sistem, antara lain : metode prototyping, metode SDLC, metode RAD, dan lain-lain. Tiap metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dalam hal ini, penulis hanya akan membahas 1 metode yaitu metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Adapun urutan pengembangan sistem dari metode SDLC ini menurut Raymond Mcleod,Jr (2007:187) adalah : perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, penggunaan.

## 1. Perencanaan

Tahapan ini merupakan tahapan di mana sistem analis mengidentifikasi, menganalisa, dan memahami keinginan user terhadap sistem yang akan dibuat. Sistem analis harus mampu menggali dan mencari informasi selengkap-lengkapya berupa fakta-fakta, mempelajari masalah yang ada, menemukan persyaratan dari sistem agar dapat menentukan bagaimana orang, proses, data, dan teknologi informasi dapat diimplementasikan dengan baik.

Sebelum memulai pencarian fakta-fakta, maka harus melakukan perencanaan yang meliputi estimasi dari kebutuhan fisik, tenaga kerja, dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem.

Perencanaan sistem harus dapat ditentukan dengan baik, karena bila tidak dapat menimbulkan kerugian, yaitu:

- Mengeluarkan biaya yang lebih besar
- Memerlukan waktu yang lebih panjang
- Sistem tidak dapat memenuhi ekspektasi user,
- Biaya perawatan dan upgrade melambung tinggi
- Reputasi sistem analis menjadi buruk

Agar perencanaan sistem dapat ditentukan dengan baik, maka kriteria penting yang diperlukan :

- Konsisten : persyaratan yang ditentukan tetap, tidak berubah.

- Komplet : menggambarkan semua kemungkinan yang dapat muncul.
- Kelayakan : persyaratan dapat dipenuhi, baik berdasarkan sumber daya maupun batasan yang tersedia.
- Akurat : persyaratan dinyatakan dengan benar
- Dapat diuji : persyaratan ditentukan sehingga dapat diuji selama pengujian berlangsung.

## 2. Analisis

Setelah mengumpulkan fakta-fakta dari keinginan user, maka harus dilakukan analisa sistem untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai sistem yang akan dibuat. Analisa sistem ialah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam beberapa bagian komponennya untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang diharapkan agar dapat diusulkan perbaikannya.

Dalam menganalisa sebuah sistem, langkah-langkah yang perlu diambil adalah

### 1) Mengidentifikasi masalah

Merupakan langkah pertama yang perlu dilakukan dalam menganalisa sebuah sistem. Masalah dapat didefinisikan menjadi sebuah pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Menentukan titik keputusan di mana letak penyebab masalahnya sehingga proses pemecahan masalahnya menjadi lebih terarah.

2) Memahami kerja dari sistem yang ada

Memahami kerja dari sistem yang ada, dengan cara mempelajari secara terperinci bagaimana sistem yang sedang berjalan tersebut bekerja. Melakukan penelitian untuk memperoleh data, sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan sistem yang telah ada.

3) Menganalisa sistem

Mempelajari data yang diperoleh dari sistem yang sedang beroperasi, kemudian melakukan analisa sistem secara keseluruhan, serta permasalahan yang terjadi untuk menemukan jawaban apa penyebab yang sebenarnya dari masalah yang timbul. Penelitian dilakukan dengan menjawab pertanyaan seperti : apa yang dikerjakan, bagaimana mengerjakannya, siapa yang mengerjakan, dan di mana dikerjakannya. Untuk menganalisa kelemahan sistem dapat dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan seperti : mengapa dikerjakan, perlukah dikerjakan dan apakah telah dikerjakan dengan baik.

4) Laporan hasil analisa

Membuat suatu urutan kejadian dalam analisa dan memberikan keterangan serta gambaran yang jelas dengan alat bantu analisa sistem. Hal ini dilakukan agar dapat memudahkan pemahaman dalam penggunaannya dan juga sebagai dokumentasi bagi pengembangan sistem yang selanjutnya.

3. Perancangan dan desain

Setelah melakukan analisa sistem, maka sistem analis memulai perancangan sistem. Rancangan sistem yaitu penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tahapan dalam perancangan sistem, yaitu :

1) Menyiapkan rancangan sistem yang terperinci

Menggunakan pendekatan *top down structure* yaitu rancangan yang bergerak dari tingkat sistem ke tingkat subsistem. Tools yang digunakan untuk membuat model data adalah diagram Class, sedangkan tools yang digunakan untuk membuat model proses adalah diagram Use Case, selain itu juga menggunakan data model fisik dan *flowchart* sistem.

2) Mengidentifikasi berbagai alternatif konfigurasi sistem

Sistem analis harus dapat mengidentifikasikan konfigurasi peralatan komputer yang akan memberikan hasil terbaik bagi sistem. Identifikasi merupakan suatu proses yang berurutan, dimulai dengan identifikasi berbagai kombinasi yang dapat menyelesaikan setiap tugas. Setelah diidentifikasi, sistem analis memilih alternatif kombinasi yang terbaik untuk sistem yang akan dikembangkan.

3) Mengevaluasi berbagai alternatif konfigurasi sistem

Setelah memilih alternatif yang terbaik, sistem analis mengevaluasi kem-

bali dengan menentukan kelebihan dan kekurangan yang ada. Alternatif yang dipilih adalah yang paling memungkinkan subsistem untuk memenuhi kriteria kinerja.

4) Memilih konfigurasi yang terbaik

Sistem analis mengevaluasi semua konfigurasi subsistem dan menyesuaikan kombinasi peralatan sehingga semua subsistem menjadi satu konfigurasi tunggal. Hasil dari proses rancangan ini adalah konfigurasi peralatan yang terbaik bagi sistem untuk mencapai tujuannya dengan kendala yang ada.

5) Menyiapkan usulan penerapan

Sistem analis menyiapkan usulan penerapan yang berisi tugas-tugas penerapan yang harus dilakukan, keuntungan yang diharapkan, serta biaya yang akan dikeluarkan.

6) Menyetujui atau menolak penerapan sistem

Keputusan untuk terus pada tahap ini sangatlah penting. Jika keuntungan yang diharapkan dari sistem melebihi biayanya, maka penerapan akan disetujui.

#### 4. Implementasi

Dalam tahap implementasi kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Dalam kegiatan ini ada 8 (delapan) tahapan kegiatan yaitu :

- Merencanakan penerapan

- Mengumumkan penerapan
- Mendapatkan sumber daya perangkat keras
- Mendapatkan sumber daya perangkat lunak
- Menyiapkan database
- Menyiapkan fasilitas fisik
- Mendidik peserta dan pemakai
- Masuk ke sistem baru.

#### 5. Penggunaan

Dalam tahap ini mencakup 3 (tiga) kegiatan sekaligus, yaitu menggunakan sistem, melakukan audit terhadap sistem yang bersangkutan dan melakukan perawatan terhadap sistem. Dalam menggunakan sistem, diharapkan pemakai menggunakan sistem sesuai dengan tujuan yang digariskan sebelumnya. Sedangkan pada kegiatan mengaudit sistem, dilakukan studi untuk mengetahui sampai sejauh mana sistem yang bersangkutan dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini biasanya dilakukan berulang-ulang dengan periode tertentu. Pada kegiatan sistem selain dilakukan kegiatan yang berhubungan dengan perawatan sistem yang bersangkutan, juga dilakukan modifikasi agar sistem tetap dapat mendukung penyelesaian pekerjaan yang diperlukan. Hal tersebut dilakukan antara lain untuk :

- Menjaga agar sistem selalu *uptodate* dan sesuai dengan pekerjaan.
- Meningkatkan kinerja karena adanya saran-saran baru yang lebih baik.

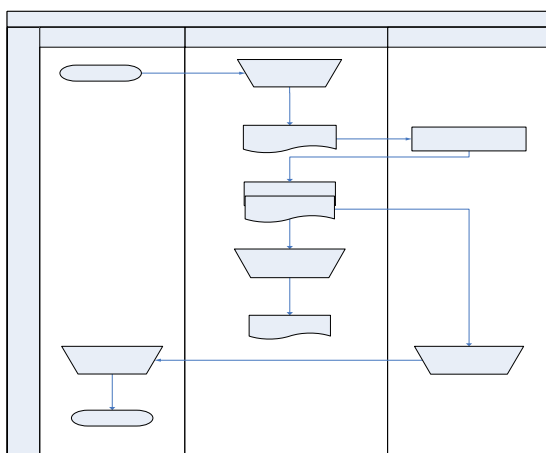
- ## 2. MENILAI SISTEM YANG TELAH ADA

## 1. ANALISIS SISTEM BERJALAN

Sistem yang ada sekarang ini belum mampu untuk menyajikan informasi secara lengkap, Kekurangan-kekurangannya :

- ### 3. ANALISA KEBUTUHAN SITEM

Berdasarkan kelemahan sistem yang ada saat ini, maka perlu dilakukan



Gambar 1 Flowchart sistem yang sedang berjalan

perancangan sistem informasi yang baru, tanpa mengubah aturan dari sistem yang lama. Adapun perancangan sistem informasi ini harus memasukkan kebutuhan– kebutuhan yang diperlukan oleh sistem maupun pengguna sistem. Pada sistem informasi yang baru ini, operator kasir adalah pengguna sistem secara langsung dan kebutuhan umum maupun kebutuhan khusus dari sistem dan pihak pengguna akan dijabarkan sebagai berikut :

- Kebutuhan umum

Kebutuhan umum yang diperlukan sistem informasi Restoran yang baru ini adalah:

a. Diperlukan adanya sebuah sistem yang dapat memberikan informasi mengenai aktivitas transaksi pemesanan sistem restoran.

b. Pemesanan dilakukan secara self service oleh customernya sendiri melalui program.

- Kebutuhan khusus

Kebutuhan khusus dari sistem aplikasi yang dibuat ini adalah :

a. Cashier → untuk melakukan transaksi penjualan.

b. Manager/owner → untuk melihat report penjualan dan data karyawan.

- Analisa kebutuhan fungsional

Analisa kebutuhan fungsional meliputi kebutuhan inti dari sistem yang akan dirancang yang meliputi:

- Proses transaksi penjualan.
- Pendataan data jasa dan barang.

- Analisa kebutuhan non fungsional

Analisa kebutuhan Non fungsional meliputi kebutuhan pendukung dari sistem yang akan dirancang yang meliputi:

- Informasi yang tepat.
- Perhitungan yang akurat dalam transaksi.
- Teknik pencarian yang cepat.
- Tampilan yang menarik

- Analisa dan keputusan

Setelah mempelajari analisis kebutuhan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka berikut ini diputuskan usulan–usulan yang dikembangkan pada tahap berikutnya. Berdasarkan uraian analisa tersebut, maka dirancang Sistem dan aplikasi Restoran wela momang berbasis komputer yang mampu memberikan informasi secara aktual dan cepat. Perancangan sistem tersebut menggunakan VB,net sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai databasenya.

Alasan penggunaan sebuah sistem berbasis komputer tersebut antara lain :

- Adanya sebuah sistem informasi yang dapat menyampaikan informasi dan

mengolah data–data transaksi secara cepat dan akurat.

- b) Keakuratan lebih tinggi
- c) Dapat terus di *up to date*.

#### 4. PERANCANGAN SISTEM

Proses pengembangan sistem yang digunakan adalah OOD (object oriented design ). OOD adalah proses pengembangan sistem informasi melalui:

##### a) Proses Analisis Model

Proses Analyst Model ( PAM ) yang terdiri dari pembuatan Pemodelan Use Case yang di gunakan untuk mendeskripsikan apa yang seharusnya di lakukan oleh system beserta diagram Sekuen yang di gunakan untuk over-view perilaku system, menunjukan objek-objek yang di perlukan , mendokumentasikan scenario dari suatu diagram use case, beserta memeriksa jalur-jalur pengakasesan.

##### b) Conceptual Data Model

Perancangan Data Model, yaitu Conceptual Data Model ( CDM ) yang terdiri dari Class diagram, normalisasi, dan Physical Data Model ( PDM ).

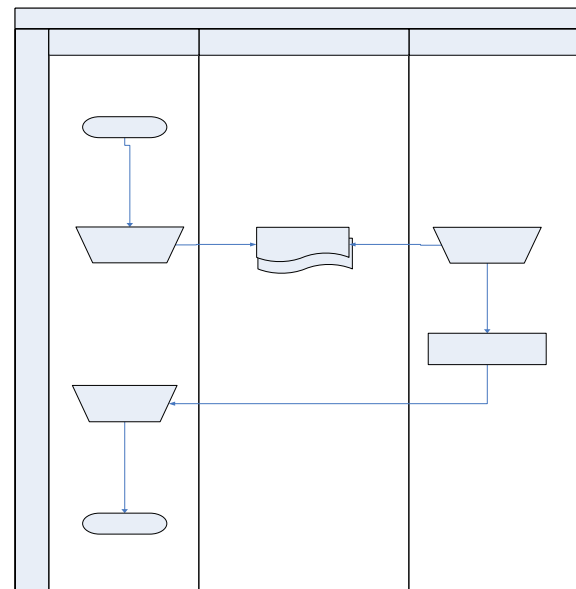
##### c) Physical Data Model

Physical Data Model ( PDM ) yang terdiri dari kamus data dan model data fisik. PDM merupakan representasi dari struktur fisik data yang akan dilakukan implementasinya dalam sebuah DBMS. PDM ini sebenarnya adalah tabel-tabel yang akan ditampilkan dalam

aplikasi program yang akan dibuat nantinya.

##### d) IFD (Interface Flow Diagram)

Tahap ini merancang tampilan menu–menu yang akan diimplementasikan. IFD merancang dari menu sampai ke sub-sub menu. Sistem yang disarankan seperti pada gambar 2 berikut ini



gambar 2 flowchart yang disarankan

#### 5. PERANCANGAN PEMODELAN USE CASE

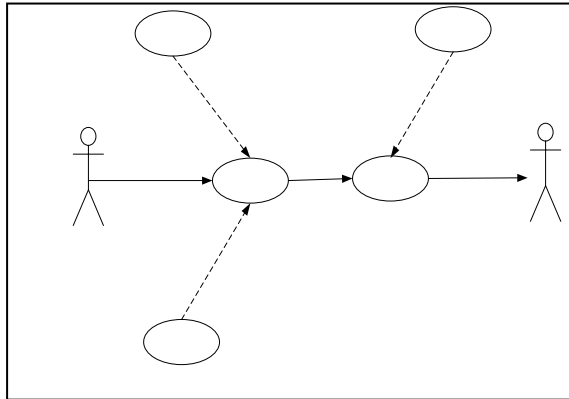
Perancangan menggunakan Pemodelan Use Case bertujuan untuk mendeskripsikan pandangan eksternal terhadap system–system dan interaksi-interaksinya yang terdapat di dalam sistem informasi Restoran ini.

##### • Diagram use case

Diagram Use Case sistem informasi Restoran ini terdiri dari pelanggan yang melakukan pemesanan menu makanan pada program yang kemudian kasir memberikan makanan , lalu kasir mela-



kukan data input dan pembuatan bill / bon yang diberikan pada pelanggan dan manager mendapatkan laporan dari transaksi-transaksi yang terjadi. Proses pemesanan yang disarankan seperti pada gambar 3 berikut ini.



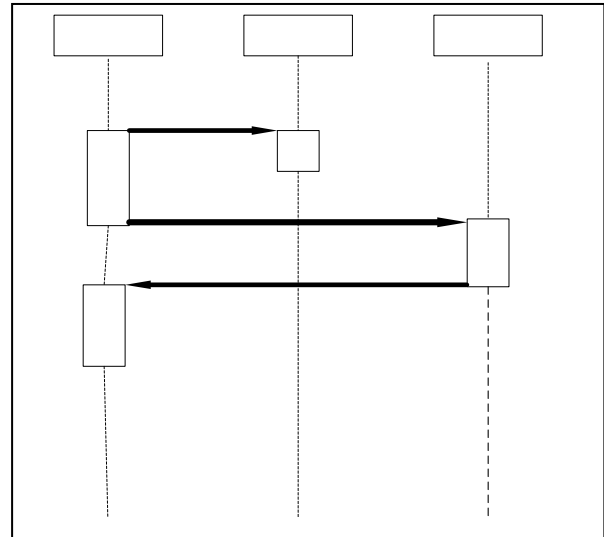
Gambar 3 Perancangan Diagram Use Case Pemesanan

- Diagram skuen

DATA KATALOG

Diagram sekuen digunakan untuk memodelkan scenario penggunaan. Scenario penggunaan adalah barisan kejadian yang terjadi selama satu eksekusi system. Cakupan scenario dapat beragam, dari mulai semua kejadian di system atau hanya kejadian pada objek-objek tertentu. Scenario menjadi rekaman historis eksekusi system atau gagasan eksperimen eksekusi system yang di usulkan, Di bawah ini adalah diagram sekuen dari restoran hayam wuruk. Di mana customer melakukan order food kepada waiter, lalu waiter melakukan order food kepada chef, waiter menyajikan minuman kepada customer, waiter menjemput food dari chef, lalu menyajikannya kepada costumer, lalu cos-

tumer melakukan payment kepada chasier.proses pesanan, pembayaran dan laporan akan berjalan seperti pada gambar 4 berikut ini

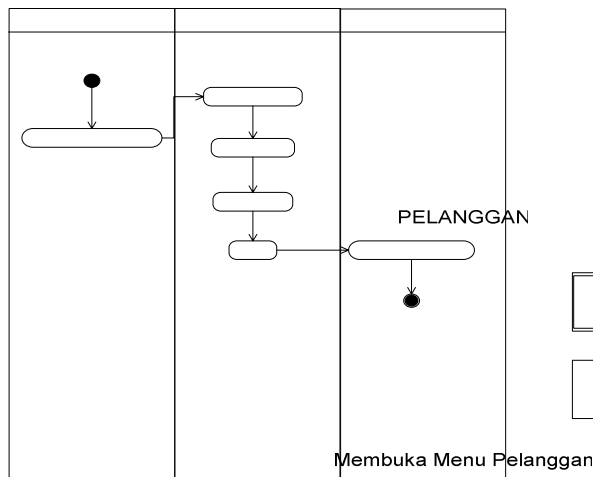


Gambar 4 Perancangan Diagram Sekuen pesanan, pembayaran, dan laporan restoran wela momang

- Diagram Activity

Activity diagram adalah flow-chart yang diperluas yang menunjukkan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain. Kita dapat menggunakan diagram ini untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Aktivitas yang akan terjadi jika pelanggan melakukan pemesanan makanan adalah seperti gambar 5 berikut ini

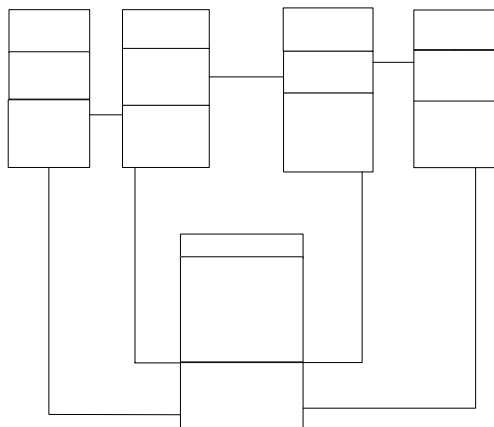
PROGRAM



Gambar 5 Perancangan Diagram Activity Form Pemesanan

- Diagram class

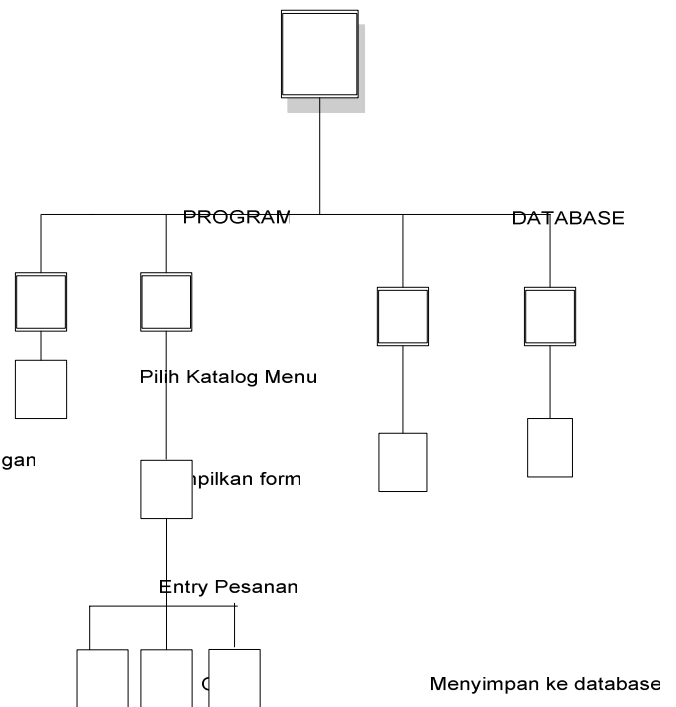
Struktur data yang disarankan pada restoran wela momang seperti yang terdapat pada gambar 6 berikut ini



Gambar 6 Class Diagram

- Diagram hirarki

Diagram hirarki merupakan diagram keseluruhan menu-menu yang ada dan akan dirancang. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 7 Diagram Hirarki

## 6. INTERFACE APLIKASI

### 1. Tampilan awal



Gambar 8 Tampilan awal aplikasi

Tampilan ini menunjukkan ucapan selamat datang kepada para pelanggan yang hendak memesan makanan dan minuman di restoran wela momang.

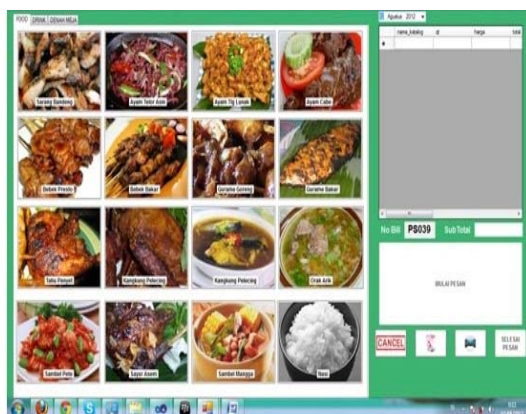
### 2. Tampilan petunjuk aplikasi



Gambar 9 Tampilan petunjuk penggunaan aplikasi

Form tampilan petunjuk aplikasi berisi langkah-langkah penggunaan aplikasi drive thru untuk memesan makanan. Pelanggan harus mengikuti prosedur yang sudah di cantumkan di form petunjuk aplikasi agar pemesanan makanan & minuman berhasil dieksekusi oleh program tersebut

### 3. Tampilan form makanan

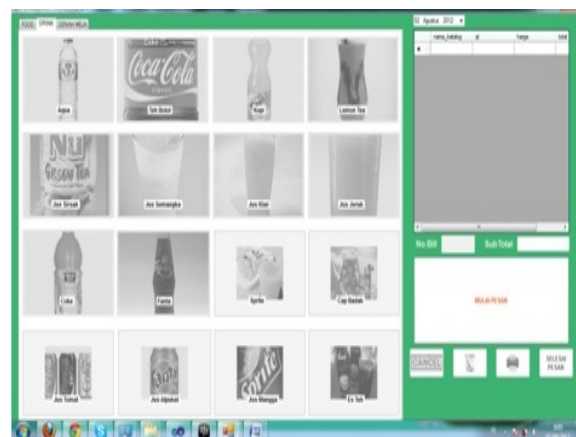


Gambar 10 form makanan

Form Menu pemesanan makanan berisi menu-menu yang akan di gunakan customer untuk menginput data pemesanan makanan, jika customer memilih data makanan yang ada, maka

data makanan akan masuk ke dalam tabel data makanan view, jika customer memilih button new, program akan otomatis mengupdate kodebill dan table data makanan view akan bersih, disini juga di sediakan button take away yang akan memberitahu view pesanan bahwa makanan yang dipesan akan di bungkus, serta table cancel untuk membatalkan pesanan, delete pesanan makanan, dan print pesanan makanan, serta berguna untuk merekam setiap transaksi pemesanan makanan yang terjadi di dalam restoran.

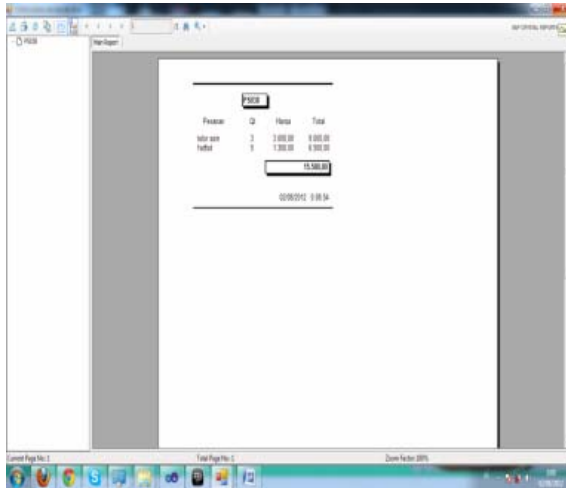
### 4. Tampilan form minuman



Gambar 11 form minuman

Form Menu pemesanan minuman berisi menu-menu yang akan di gunakan customer untuk menginput data pemesanan minuman, penggunaannya sama seperti pada form makanan

### 5. Tampilan form struk



Gambar 12 form struk

Form nota pesanan ini menunjukkan daftar makanan yang sudah dipesan dan total pesanan yang harus dibayar ke kasir.

dari kesalahan-kesalahan. Oleh karena itu aplikasi harus diujicoba dahulu agar dapat menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin dapat terjadi. Pengujian (*testcase*) yang akan digunakan pada sistem ini menggunakan *blackbox testing*.

FUNGSIONALITAS	HASIL YANG DIINGINKAN	HASIL SETELAH PENGUJIAN
LOGIN	user username dan password sesuai data database menu utama dan keluar	BERHASIL
INPUT KATALOG	Memasukkan data makanan ke dalam data base yang akan di olah oleh program	BERHASIL
INPUT KARYAWAN	Memasukkan data karyawan dan masuk ke dalam data base yang akan di olah oleh program	BERHASIL
DAFTAR PESANAN	Memasukkan data pesanan yang sesuai dengan data database yang sudah ada	BERHASIL
CEK LAPORAN	Memasukkan data pesanan yang sesuai dengan data database yang sudah ada	BERHASIL
KELUAR	Memasukkan data menu yang sesuai dengan data base menu login	BERHASIL

Tabel 1 pengujian blackbox

## 6. Form laporan penjualan

Hasil penjualan pada restoran akan langsung di *record*, sehingga memudahkan karyawan dan manager dalam membuat laporan, seperti tampak pada gambar 13 dibawah ini

Gambar 13 form laporan penjualan

## 7. EVALUASI

Sebelum aplikasi ini dapat dijalankan dan dikatakan dalam kondisi baik, maka aplikasi harus minimal atau terhindar

## KESIMPULAN

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis telah berhasil membangun sebuah Aplikasi Drive Thru pada restoran Wela Momang.

Dari penulisan skripsi yang dilakukan, Penulis mendapat kesimpulan-kesimpulan mengenai aplikasi ini, adapun kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah :

1. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan di dalam pengolahan data-data menu makanan, dapat menghemat waktu dan meningkatkan kinerja pegawai serta dapat menghasilkan laporan rekomendasi dan peringatan yang diinginkan dengan tepat waktu dan akurat, Secara umum aplikasi ini menawarkan efisiensi dan efektifitas.

2. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi manager restoran untuk membuat laporan bulanan kepada pemilik restoran.
3. Tampilan aplikasi ini di rancang dengan konsep *Interface User Friendly*, yang di maksudkan agar memudahkan penggunaan aplikasi ini dalam hal ini untuk pelanggan.
4. Secara umum dalam penulisan skripsi ini, penulis telah memaparkan rancangan secara garis besar tentang teknis di lapangan dan teknis di dalam sistem aplikasi, di mana menurut penulis sudah tersinergi.
4. Perlunya Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai kualitas dan kuantitas dalam bidang IT untuk merawat aplikasi ini, agar sistem ini bisa berjalan dengan baik.

## SARAN

Untuk lebih meningkatkan sistem yang telah dirancang terutama untuk masa yang akan datang, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya Aplikasi Drive Thru ini selalu dievaluasi dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan Restoran.
2. Perlunya perhatian khusus untuk masalah keamanan aplikasi, demi kenyamanan serta kepuasan user yang menggunakan.
3. Seiring berjalannya waktu, data-data yang di olah dan di simpan akan terus bertambah, harus ada perhatian dan perencanaan khusus untuk menangani hal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardjuno, Wiwiho. 2008. "*Pengetahuan Tata Hidang*" Erlangga, 2008
- Jogiyanto, H. M. 2005. "*Analisis dan Desain*." Andi Yogyakarta, 2005.
- Darmayuda, Ketut. "*Pemrograman aplikasi database dengan Microsoft Visual Basic. NET*." Informatika, Bandung 2010
- Arbie. 2004. "*Manajemen Database dengan MySql*". Andi Yogyakarta, 2004
- Remond, Mc. Leod.Jr. 2004 . "*Sistem Informasi Manajemen*". PT. Buana Ilmu Populer, Jakarta 2004
- Artikel non personal, [www.wisegeek.com/how-do-drive-through-restaurants-work.htm](http://www.wisegeek.com/how-do-drive-through-restaurants-work.htm), diakses 21 juni 2012

