

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 06 Nomor 01, Bulan Juni Tahun 2018



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100 Malang, 65146

Telp. (0341)560823, Fax (0341)562525

ISSN: 2303-1425 E-ISSN: 2580-720X

J-INTTECH

Journal of Information and Technology
Volume 06 Nomor 01, Bulan Juni 2018



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA
Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

J-INTECH merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang guna mengakomodasi kebutuhan akan perkembangan Teknologi Informasi serta guna mensukseskan salah satu program DIKTI yang mewajibkan seluruh Perguruan Tinggi untuk menerbitkan dan mengunggah karya ilmiah mahasiswanya dalam bentuk terbitan maupun jurnal online.

Pada edisi ini, redaksi menampilkan beberapa karya ilmiah mahasiswa yang mewakili beberapa mahasiswa yang lain, yang dianggap cukup baik sebagai media pembelajaran bagi para lulusan selanjutnya.

Tentu saja diharapkan pada setiap penerbitan memiliki nilai lebih dari karya ilmiah yang dihasilkan sebelumnya sehingga merupakan nilai tambah bagi para adik kelas maupun pihak-pihak yang ingin studi atau memanfaatkan karya tersebut selanjutnya.

Pada kesempatan ini kami juga mengundang pihak-pihak dari PTN/PTS lain sebagai kontributor karya ilmiah terhadap jurnal J-INTECH, sehingga Perkembangan IPTEK dapat dikuasai secara bersama-sama dan membawa manfaat bagi institusi masing-masing.

Akhir redaksi berharap semoga dengan terbitnya jurnal ini membawa manfaat bagi para mahasiswa, dosen pembimbing, pihak yang bekerja pada bidang Teknologi Informasi serta untuk perkembangan IPTEK di masa depan.

REDAKSI

J-INTECH

Journal of Information and Technology

Volume 06 Nomor 01, Bulan Juni 2018

DAFTAR ISI

Sistem Informasi Pelayanan Terpadu di Restoran Berbasis Android <i>Hery Kuswandi</i>	01-08
Pemanfaatan <i>Raspberry Pi</i> Dan Webcam Sebagai Kamera Pemantau Dan <i>Cloud Drive</i> Sebagai Media Penyimpanan <i>Ady Noegroho</i>	09-17
Sistem Penunjang Keputusan Berbasis <i>Webgis</i> Dengan Metode AHP Untuk Pemilihan Lokasi Usaha..... <i>Sya'roni</i>	18-22
Aplikasi Manajemen <i>Inventory</i> Berbasis <i>Mobile</i> <i>Angga Eka Syaputra</i>	23-32
Aplikasi Perencanaan Kebutuhan Produksi Menggunakan <i>Demand</i> <i>Forecasting</i> Dengan Pendekatan Proyektif..... <i>Samuel Pusirumang Makahanap</i>	33-42
Membangun Aplikasi <i>E-Commerce</i> Dengan Sistem Penunjang Keputusan Metode Apriori Untuk Memberikan Rekomendasi Kepada Calon Pembeli Di Toko Islam Malang <i>Alamsyah Ady Nugroho</i>	43-47
Sistem Informasi <i>Inventory</i> pada UD. MM GoDAM “NENENG” Berbasis Web Guna Memudahkan Pengolahan Data Barang..... <i>Widia Normalasari</i>	48-52
Aplikasi Pembelajaran Menulis Permulaan Berbasis Android Menggunakan <i>Unity 2D</i> <i>Andi Fiqqih Adiqro</i>	53-62
Sistem Pakar Identifikasi Penyakit Burung Puyuh Menggunakan Metode <i>Inferensi Forward Chaining</i> Berbasis Android <i>Mahartin Hendra Sukmawan</i>	63-77

Sistem Keamanan <i>Database</i> Berbasis <i>Restfull</i> Pada <i>Content Management System Wordpress</i> (Studi Kasus : STIKI Malang).....	78-89
<i>Ridho Valentin</i>	
Sistem Informasi Pengolahan Data Surat Masuk dan Keluar di Kantor BARENLITBANG Kota Malang.....	90-93
<i>Antonius Lorensius</i>	
Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Jurusan Perguruan Tinggi Menggunakan Teori Psikologi <i>Rothwell Miller Interest Blank</i> (RMIB)	94-104
<i>Muhammad Hanifudin</i>	
Permainan Ular Tangga Berbasis Android Menggunakan <i>Unity</i>	105-118
<i>Novanda Bayhakky</i>	
Sistem Informasi Manajemen Pakan Guna Meningkatkan Indikator Keberhasilan Panen Ternak pada PT Berkah Benua Farm	119-140
<i>Burhannudin</i>	
Klasifikasi Artikel Berbahasa Indonesia untuk Mendeteksi <i>Clickbait</i> Menggunakan Metode Naïve Bayes	141-147
<i>Ali Fahnnur Yavi</i>	
Sistem Informasi Akademik SMK Bhakti Luhur Malang Berbasis Web	148-152
<i>Fransiskus Sina Witi</i>	
Pencarian Resep Masakan Menggunakan Metode <i>Vector Space Model</i> (VSM) Berbasis Android	153-160
<i>Bulan Dewi Gulita</i>	
Pemanfaatan Sensor Gyroscope pada Game Casual Berbasis Android.....	161-165
<i>Dionisius Aditya Remy Susanto</i>	
Penerapan Teknologi Augmented Reality pada <i>Game</i> Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis <i>Mobile</i>	166-172
<i>Herjuno Daud Pramono</i>	
Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Rumah Kontrakan untuk Keluarga di Kota Malang Menggunakan Metode Fuzzy Sugeno.....	173-176
<i>Slamet Nur Huda</i>	

ISSN: 2303-1425 E-ISSN: 2580-720X

J-INTECH

Journal of Information and Technology
Volume 06 Nomor 01, Bulan Juni 2018

- Pelindung** : Ketua STIKI
- Penasehat** : Puket I, II, III
- Pembina** : Ka. LPPM
-
- Editor** : Subari, S.Kom, M.Kom
- Section Editor** : Daniel Rudiaman S.,ST, M.Kom
-
- Reviewer** : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.
Evi Poerbaningtyas, S.Si, M.T.
Laila Isyriyah, S.Kom, M.Kom
Anita, S.Kom, M.T.
-
- Layout Editor** : Siti Aminah, S.Si, M.Pd
Nira Radita, S.Pd., M.Pd
Muh. Bima Indra Kusuma

SISTEM INFORMASI PELAYANAN TERPADU DI RESTORAN BERBASIS ANDROID

HERY KUSWANDI

Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang
my.herykuswandi@gmail.com

ABSTRAK

Di kota Malang banyak restoran yang telah dibuka dengan memiliki kelebihan dan keunikan masing-masing, mereka bersaing dalam segi tempat, menu yang dihidangkan, dan konsep – konsep unik lainnya. Namun selain hal tersebut, pelayanan kepada pelanggan juga menjadi poin tersendiri untuk mempertahankan pelanggan, hal ini perlu dicermati, karena cara pelayanan di suatu restoran, sangat mempengaruhi kenyamanan dan kepercayaan konsumen. Pelayanan dengan cara manual terkadang menimbulkan masalah, seperti kesalahan pemesanan, kesalahpahaman pelanggan, karena tidak mendapatkan informasi yang informatif mengenai daftar menu yang disediakan suatu restoran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong keinginan dan tuntutan kebutuhan manusia terhadap suatu hal serba cepat, tepat, dan akurat. Kebutuhan informasi bukan hanya sebagai pelengkap untuk menjalankan aktivitas kerja, tetapi menjadi kebutuhan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan oleh suatu usaha kuliner seperti restoran, guna kelancaran dalam menjalankan usaha tersebut. Melihat faktor dan alasan tersebut maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang dapat mengurangi kesalahan pada saat proses pemesanan dan pembayaran, yang masih dilakukan secara manual menjadi otomatis dan saling terintegrasi secara terpadu. Hal ini dapat memberikan kenyamanan kepada pelanggan, Karena pelanggan bisa melakukan pemesanan dengan mudah dan mendapatkan informasi yang lebih informatif, selain itu dari sisi pegawai restoran, lebih memudahkan dalam bekerja, karena semua data saling terpadu. Bagi pemilik usaha bisa membantu dalam melihat perkembangan dan penjualan di restoran, selain itu ketika ada masalah atau keluhan dari pelanggan, mudah ditangani karena semua data telah terpusat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pelayanan, Restoran, Android

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam bidang informasi semakin memudahkan bagi para pengguna dalam menjalankan segala tugas ataupun segala kebutuhannya. Dalam menghadapi persaingan bisnis pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat menarik minat konsumen[6]. Dalam industri jasa terutama jasa makanan dan minuman, kepuasan pelanggan menjadi parameter keberhasilan[8].

Usaha yang bergerak dibidang restoran ada baiknya ditunjang dengan pelayanan atau *service* yang maksimal agar tamu merasa kerasan, senang dan nyaman[10]. Para karyawan/staf di bagian pelayanan diharuskan selalu ramah, sopan dan profesional dalam melayani tamu. Memesan makanan menggunakan telepon adalah cara yang umum diadopsi oleh sebagian besar restoran untuk menangani *delivery order*. Proses pemesanan makanan pada suatu restoran merupakan salah satu hal yang penting dalam bisnis restoran[2]. Restoran yang baik harus memiliki faktor pelayanan yang baik serta penyajian makanan yang cepat dan benar yang diinginkan oleh pelanggan. Pada saat situasi

dimana keadaan restoran ramai akan pelanggan, para pelayan dituntut bekerja dengan cepat melayani pemesanan pelanggan dan mengantarkan pesanan. Dengan dituntut bekerja cepat para pelayan terkadang hilang konsentrasi kerja yang akibatnya timbul kesalahan, seperti salah mengantarkan pesanan makanan ke meja pelanggan akibat tertukarnya menu pesanan[13].

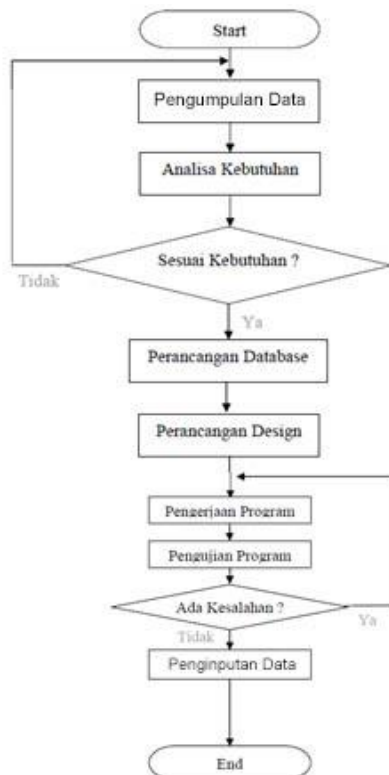
Pemilihan *mobile* untuk pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, sifat dari *handphone* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media *bluetooth* pada *handphone*. Adanya suatu aplikasi yang dapat melakukan manajemen laporan dari transaksi-transaksi yang terjadi membuat pengerjaan manual yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan aplikasi tersebut[12]. Pemanfaatan jaringan *wireless* dalam mendukung aktivitas bisnis tidak hanya sekedar dijadikan sebagai pelengkap dan penarik minat pelanggan untuk datang seperti yang pada saat ini sering dijumpai di café, hotel dan restoran. Namun

jaringan *wireless* sudah bisa dimanfaatkan untuk membantu para penyedia makanan dan minuman di restoran atau café. Dengan demikian pelayan yang bertugas mencatat pesana pelanggan tidak perlu lagi pergi bolak-balik ke dapur untuk mengantarkan catatan pesanan pelanggan. Penyampaian informasi dilakukan menggunakan perangkat *mobile* dengan meminta request dari *user* yang selanjutnya *request* tersebut akan diproses dalam sistem kemudian hasilnya akan dikirim lagi ke user dengan ditampilkan pada layar perangkat *mobile* [14].

Melihat faktor dan alasan diatas maka penulis ingin membangun sebuah sistem informasi yang dapat mengurangi kesalahan - kesalahan saat proses pemesanan dan pembayaran, dari yang konvensional menjadi otomatis dan saling terintegrasi melalui sebuah sistem. Hal ini dapat memberikan pelayanan yang lebih nyaman kepada pelanggan, kemudahan bekerja untuk karyawan dan memudahkan pemilik usaha dalam memanajemen sebuah restoran.

2. ANALISA DAN PERANCANGAN

Metodologi Penelitian yang digunakan pada penelitian ini digambarkan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Analisa

Pengumpulan Data Informasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tahap pencarian data, dengan survey ke tempat restoran. Beberapa tempat tersebut adalah Syllabus Cafe dan Bagong Cafe kemudian dilakukan wawancara ke pemilik restoran dan beberapa pelanggan, untuk mengetahui cara kerja dan pelayanan dari restoran tersebut.

Analisa Data

Dalam menganalisa data didapatkan pada proses wawancara. Sehingga akan menghasilkan sebuah informasi data alur kerja di suatu restoran, dari pemesanan pertama sampai pembayaran diakhir.

Masalah yang Dihadapi

Berdasarkan analisa sistem yang dijelaskan dapat diketahui terdapat beberapa masalah didalamnya, yaitu :

1. Konsumen sering tidak terlayani dengan baik.
2. Konsumen kurang mendapatkan informasi yang detail dari daftar menu yang tersedia.
3. Sering terjadi kesalahan antara pemesanan dan penyajian, karena kurangnya koordinasi antara pelayan dan bagian dapur.
4. Kesalahan nominal pembayaran, di karenakan semisal ada tambahan pesanan yang tidak tercatat.
5. Pemilik usaha sulit dalam memanajemen usahanya, dan rawan terjadi kebocoran keuangan.

Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisa masalah yang dihadapi diatas dapat diberikan sebuah usulan pemecahan masalah. Yaitu membangun sebuah sistem informasi pelayanan terpadu berbasis android, untuk memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi.

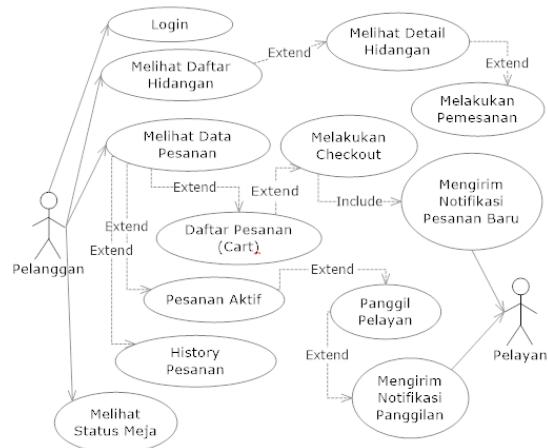
Dengan adanya sistem tersebut diharapkan bisa mengurangi masalah – masalah dalam hal pemesanan, penyajian dan pembayaran. Karena dengan melalui sistem, data akan tercatat secara akurat dan terpusat, sehingga mudah di akses oleh pelanggan, pelayan, kasir, koki dan pemilik usaha

Perancangan Sistem
Identifikasi Aktor

Berdasarkan kebutuhan, Aktor dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Aktor pertama ialah *admin* atau pemilik usaha yang mempunyai akses untuk mengatur data master dan mengolah semua data dalam aplikasi.
2. Aktor kedua yang terlibat dengan sistem ini adalah pelanggan yang mempunyai akses untuk melakukan pemesanan sendiri.
3. Aktor ketiga yaitu pelayan yang mempunyai akses untuk memvalidasi pesanan dan penyajian pesanan.
4. Aktor keempat yaitu koki yang mempunyai akses untuk melihat daftar antrian masakan dan memprosesnya sampai penyajian
5. Aktor kelima adalah Kasir yang mempunyai akses untuk melihat data pesanan pelanggan dan melakukan pembayaran

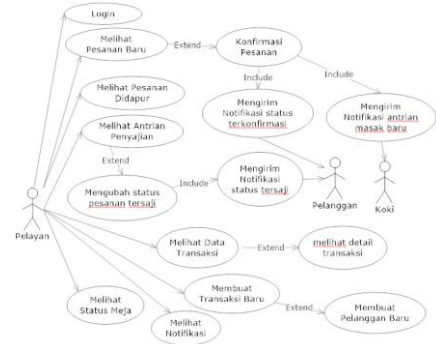
Use Case Diagram Pelanggan



Gambar 2. Use Case Diagram Pelanggan

Pada diagram diatas pelanggan dapat melakukan pemesanan dan data otomatis terhubung dengan pelayan.

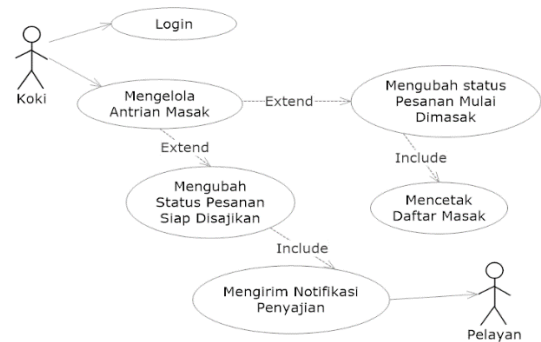
Use Case Diagram Pelayan



Gambar 3. Use Case Diagram Pelayan

Pada diagram pelayan dapat mengkonfirmasi pesanan dan menyajikan pesanan

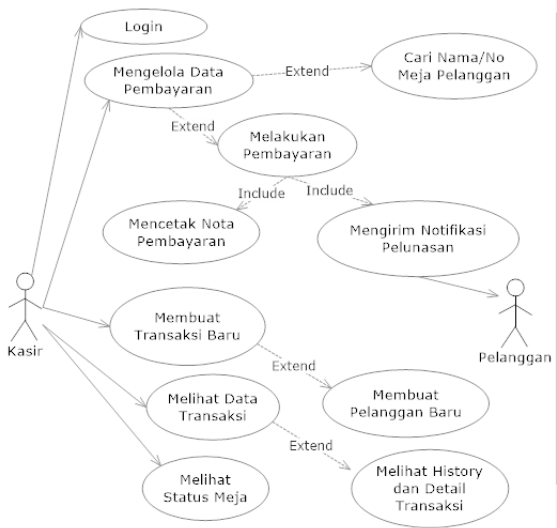
Use Case Diagram Koki



Gambar 4. Use Case Diagram Koki

Pada diagram tersebut koki dapat melakukan pemasakan pesanan dari data yang sudah dikonfirmasi pelayan.

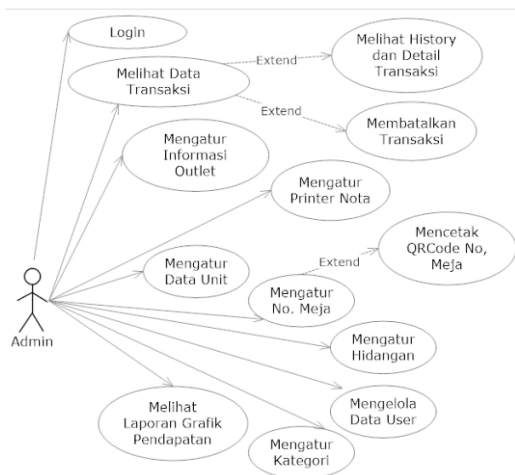
Use Case Diagram Kasir



Gambar 5. Use Case Diagram Kasir

Pada diagram diatas kasir dapat melakukan pembayaran sesuai dengan pesanan pelanggan,

Use Case Diagram Admin



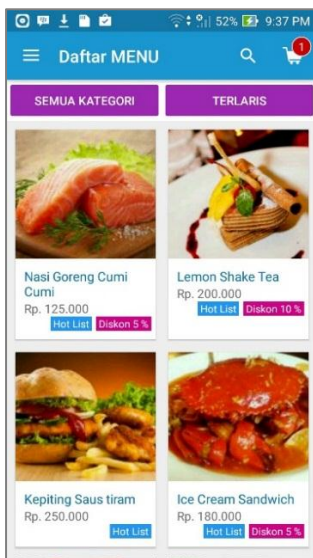
Gambar 6. Use Case Diagram Admin

Pada diagram diatas admin dapat melakukan pengaturan semua data untuk sistem ini.

3. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

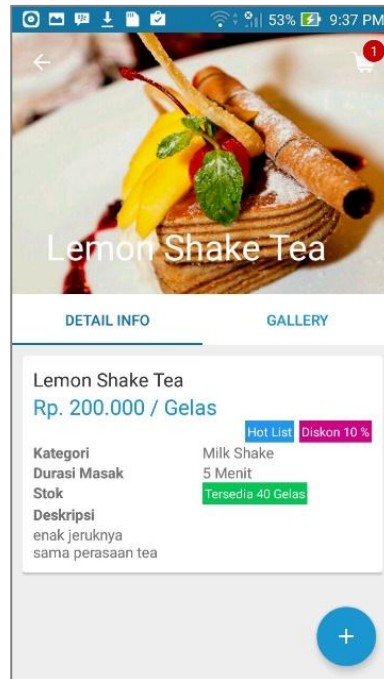
Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Terpadu Restoran ini memiliki lima jenis akun dengan fitur utama yang berbeda – beda, berikut pengguna atau jenis akun dalam aplikasi ini :

Pelanggan



Gambar 7. Halaman Daftar Menu Hidangan

Melihat daftar menu, pada fitur ini pengguna dapat melakukan pencarian hidangan tertentu serta mendapatkan informasi yang lengkap mengenai hidangan tersebut.



Gambar 8. Halaman Detail Hidangan

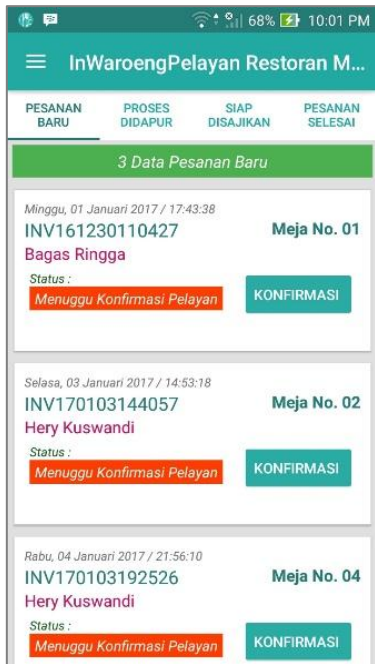
Pada fitur ini pengguna dapat melakukan pemesanan ditempat dengan melakukan *scanning* QRCode, yang ada dimeja sebagai validasi. Pengguna juga bisa melakukan pemesanan dibawa pulang (*take away*), dengan nomor meja khusus yang telah disediakan.



Gambar 9. Halaman Pesanan Aktif

Pada fitur ini pengguna dapat melihat status pesanan dari pesanan baru sampai pembayaran, sehingga proses pesanan atau transaksi lebih transparan.

Pelayan



Gambar 10. Halaman Pesanan Baru

Konfirmasi dan validasi pesanan, dengan fitur ini pelayan akan mendapatkan notifikasi saat ada pelanggan yang melakukan pesanan melalui aplikasi. Kemudian pelayan akan melakukan validasi pesanan ke meja pelanggan.



Gambar 11. Halaman Daftar Pesanan Di Dapur

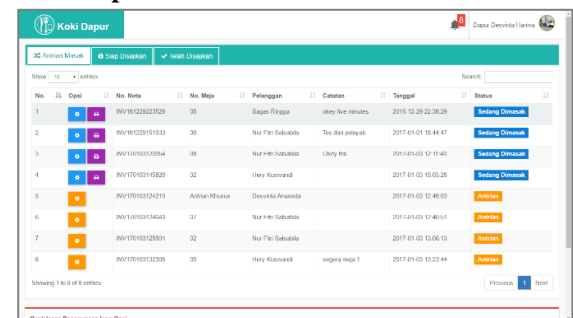
Daftar Pesanan yang ada di dapur, dapat di tracking oleh pelayan.



Gambar 12. Halaman Daftar Penyajian Pesanan

Penyajian Hidangan, dengan fitur ini pelayan akan mendapatkan notifikasi saat hidangan sudah selesai dimasak oleh koki, kemudian pelayan akan menyajikan ke meja pelanggan. Status Meja, fitur ini memudahkan dalam mencari meja kosong untuk pelanggan yang baru datang. Selain itu pada fitur ini pelayan dapat melakukan pembersihan meja saat pelanggan sudah selesai, Karena saat pelanggan membayar dikasir otomatis akan memberi notifikasi ke pelayan.

Koki Dapur



Gambar 13. Halaman Utama Antrian Masak

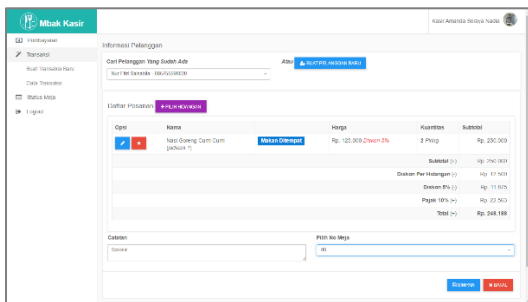
Antrian Masak, dengan fitur ini koki dapat melihat daftar urutan masak sesuai pesanan. Setiap akan masak, koki harus mengubah status pesanan dan mencetak daftar masak pada pesanan yang sedang diproses.



Gambar 14. Halaman Selesai Masak

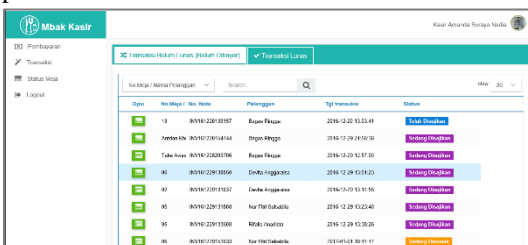
Selesai Pemasakan, dengan fitur ini, saat koki selesai masak, maka pelayan akan otomatis mendapatkan notifikasi untuk melakukan penyajian

Kasir



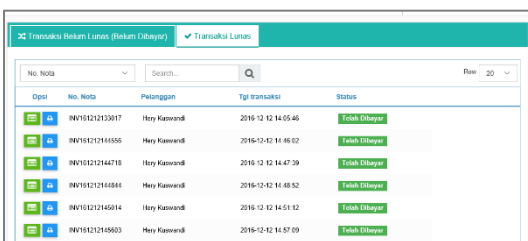
Gambar 15. Halaman Transaksi Baru

Fitur ini digunakan pelayan untuk pelanggan yang tidak mempunyai ponsel pintar atau yang tidak ingin melakukan pemesanan melalui aplikasi.



Gambar 16. Halaman Pembayaran

Pembayaran pesanan, fitur ini digunakan kasir dalam mencatat pembayaran dari pelanggan. Serta mencetak nota pembayaran.

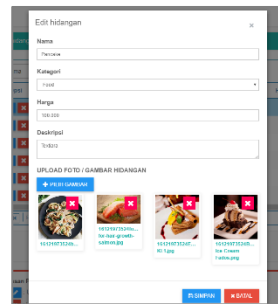


Gambar 17. Data Transaksi

Data transaksi, fitur ini memudahkan kasir dalam mencari pesanan dengan informasi yang lengkap.

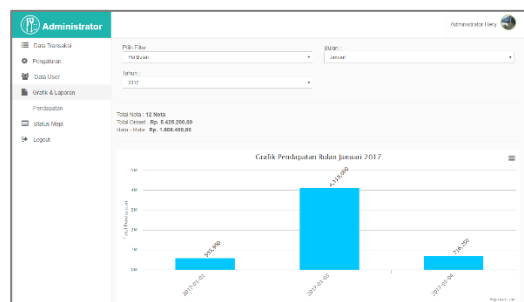
Administrator

Jenis akun ini menggunakan aplikasi berbasis web dan mempunyai akses penuh dalam mengatur dan melihat data, fitur utamanya sebagai berikut:



Gambar 18. Pengaturan Data

Pengaturan data, dalam fitur ini admin dapat melakukan pengaturan (tambah, ubah, hapus), untuk informasi outlet, printer nota, nomor meja, kategori, daftar hidangan dan lainnya.



Gambar 19. Data Laporan Transaksi

Data transaksi, dengan fitur ini admin dapat melihat riwayat semua transaksi, termasuk waktu dan akun karyawan yang melakukan tahapan pengerjaan. Data User, dalam fitur ini admin dapat mengatur akses untuk mendaftarkan email para pegawai, yang berhak menggunakan aplikasi. Grafik Laporan, fitur ini menyajikan data penjualan perbulan, pertahun dan dalam periode tertentu.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rancangan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dan berdasarkan beberapa koresponden yang telah menguji sistem ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem ini memberikan beberapa fitur yang dapat membantu para pengusaha

dibidang kuliner khususnya restoran. Aplikasi ini juga memudahkan para karyawan dan pelanggan yaitu :

1. Pelanggan mendapatkan informasi lebih detail tentang hidangan yang disajikan restoran tersebut
2. Pelanggan lebih mudah dalam melakukan pemesanan.
3. Para karyawan lebih tertata dalam bekerja, Karena dengan aplikasi menjadikan standar dan acuan dalam bekerja lebih efektif, serta mengurangi resiko kesalahan atau human error.
4. Pemilik usaha dapat lebih mudah dalam memantau penjualan dan pekerjaan karyawan
5. Data tercatat disistem secara akurat dan transparan antara pelanggan, karyawan dan pemilik usaha. Sehingga memudahkan dalam pelacakan dan penanganan, jika terjadi masalah atau komplain tentang transaksi dan pembayaran.

Sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan dan pengembangan pembelajaran lebih lanjut penulis & beberapa koresponden yang telah menguji sistem ini memberikan saran, yaitu :

1. Dalam pengembangan lebih luas, aplikasi ini bisa digunakan untuk pesan di restoran yang berbeda – beda, hanya dengan satu aplikasi saja, dijadikan *Market Place* khusus untuk makanan atau *Mapping* tempat makan beserta pemesanannya.
2. Penambahan fitur *review* dan testimonial pelanggan, setelah transaksi selesai, supaya bisa dijadikan informasi oleh pelanggan lain
3. Penambahan fitur untuk *Delivery Order*. Jadi bisa pesan, tanpa harus datang ke restoran. Penambahan fitur *booking order* , jadi pelanggan bisa pesan sebelum datang ketempat

5. REFERENSI

- [1] Agus, Mulyanto. 2009. "Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi." *Pustaka Pelajar*. Yogyakarta.
- [2] Atun Yulianto, Hesty Woro Yusnita. 2015. "Upaya Food & Beverage Restaurant Dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu Melalui Variasi Product." *Khasanah Ilmu* 4.1.
- [3] Bambang, Hariyanto. 2003. "Esensi-esensi Bahasa pemrograman JAVA." *INFORMATIKA, Bandung*
- [4] Hamdani. 2013. "Apa itu Web Service". Di akses tanggal 20 Oktober 2016. Dari <http://hamdani.blog.ugm.ac.id/2011/07/15/apa-itu-web-service/>
- [5] Himawan, Ariefianto, Dani Mohamad, and Nugraha Asep. 2012. "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Client Server Dengan Platform Android (Studi Kasus Waroeng Steak and Shake)." *Bandung: Politeknik Telkom*.
- [6] Inayah, Ayu Rizka, et al. 2014. "aplikasi pemesanan menu makanan di Rumah makan berbasis web service Menggunakan mobile android." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- [7] Kasman, Akhmad Dharma. "Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan MySQL." *Yogyakarta: Lokomedia* (2013).
- [8] Miraditya, Priscilia. 2014. TA: Rancang Bangun Alat Pemesanan Menu Makanan Otomatis Berbasis Microcontroller dengan Komunikasi TCP/IP. Diss. STIKOM Surabaya.
- [9] Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Penerbit Andi.
- [10] Solikhan, Ahmad, and Emmita Devi Hari Putri. 2014. "Upaya Meningkatkan Pelayanan Restoran Dalam Melayani Tamu Di Jogjakarta Plaza Hotel." *Khasanah Ilmu* 5.1
- [11] Sugiarti, Yuni. 2013. "Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB. 6." *Y. Sugiarti, Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB 6*
- [12] Susila, Tjandra, Tony Winata, and Rakhman Setyo Nugroho. 2009. "Perancangan Alat Pemesanan Makanan di Restoran Secara Wireless." *TESLA Jurnal Teknik Elektro UNTAR* 8.2 pp-61.
- [13] Qadhafi, Muammar, Anjik Sukmaaji, and Rangsang Purnama. 2012. "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Online Pada Restoran Cepat Saji Berbasis Mobile Application (Studi Kasus Chicken Mania Cabang Rungkut)." *Jurnal JSIKA* 1.2

- [14] Yudatama, Uky. 2008. "Sistem Pakar untuk Diagnosis Kerusakan Mesin Mobil Panther Berbasis Mobile." *Jurnal Teknologi IST AKPRIND* 1