

ABSTRAK

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi sudah maju dengan pesat. Mulai dari segi transportasi yang bisa memesan sebuah kendaraan secara *online*, lalu dari sistem jual beli yang juga sudah dapat dilakukan secara *online*, tidak ketinggalan juga dari bisnis kuliner. Saat ini, bisnis kuliner belum bisa mengejar dua bisnis yang penulis sebutkan diatas. Padahal, dalam bisnis kuliner peluang terjadinya kesalahan pada sistem yang bekerja saat ini masih sangat besar. Contoh yang paling mudah adalah saat proses pemesanan makanan. Pada saat proses pemesanan sering terjadi kesalah pahaman antara pelanggan dengan pramusaji. Belum lagi dengan kesalahan pada pengantaran makanan ke meja pelanggan yang masih sering tertukar anantara yang satu dengan yang lain.

Cara kerja aplikasi yang penulis buat adalah pelayan pada bagian resepsionis akan memasukkan data diri pelanggan beserta jumlah orang dan nomor meja, lalu pelanggan dapat langsung memesan pesanan sesuai menu yang sudah tersedia. Pada menu juga terdapat harga, lama waktu pembuatan dan pengantaran pesanan ke meja, dan sebuah note yang dapat pelanggan tulis apabila ada keinginan khusus untuk pesanan pelanggan. Setelah pelanggan selesai memesan, pelanggan dapat memastikan lagi apakah pesannya sudah sesuai, apabila ada yang ingin diubah pelanggan dapat kembali ke menu pesanan awal dan apabila pesanan sudah sesuai, nantinya pelanggan akan mendapatkan nomor *id* pesanan yang dapat pelanggan cek pada pilihan cek pesanan pada menu utama. Meja pelanggan pada tugas akhir kali ini berjumlah empat buah dengan jarak empat dan tujuh meter.

Pada tugas akhir ini, rata rata respon waktu pesanan sampai ke server pada meja kasir pada satu *device* dengan jarak empat meter adalah 3.911 sekon dan pada jarak tujuh meter adalah 5.015 sekon, pada dua *device* dengan jarak empat meter adalah 5.377 sekon dan pada jarak tujuh meter adalah 5.675 sekon, pada tiga *device* dengan jarak empat meter adalah 6.925 sekon dan pada jarak tujuh meter adalah 7.94 sekon, dan pada empat *device* dengan jarak empat meter adalah 6.74 sekon dan pada jarak tujuh meter 8.301 sekon dengan tingkat keberhasilan pengiriman data dari aplikasi ke server adalah 100%.

Kata Kunci : *aplikasi, android,*