

DIGITAL MENU PADA X CAFE BERBASIS DESKTOP GRAPHICAL USER INTERFACE DENGAN VISUAL BASIC 2010 DAN MICROSOFT ACCESS 2007

Ninuk Wiliani, Aulia Fahmi

Program Studi Sistem Informasi, Institut Sains dan Teknologi Nasional
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. (021) 7270090, Fax. (021) 7866955

www.istn.ac.id

ninukwiliani15@gmail.com

Naskah diterima 31 Maret 2017

ABSTRACT

Technological developments lately very rapidly, especially in the computer field. The sophistication of today's technology can simulate the devices outside the computer such as service Cafe, and simulated into the computer in digital form attractive interface. Methods and design of this application relates to the business world. And most needed in the sale of products that have to act quickly and accurately, so that the program needed to accelerate and minimize errors in the ordering of food and beverages. In the system development process models used the waterfall methodology. Waterfall model is a design method that is generally still use the sequence (sequential) which was designed on a regular stages and an application list in X Cafe digital menu by using Visual Basic, 2010. Upshot to overcome the problems in the system that is already running, inputting, storage and processing of data can be done effectively and efficiently also in order to minimize the occurrence of errors in ordering food and beverages and reduce excessive paper usage.

Keywords : *Cafe, Digital Menu, Visual Basic 2010*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputer. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mensimulasikan perangkat-perangkat diluar komputer seperti pelayanan *Cafe*, dan disimulasikan kedalam komputer dalam bentuk *digital interface* yang menarik. Metode dan perancangan aplikasi ini berhubungan dengan dunia usaha. Dan paling diperlukan dalam bidang penjualan produk yang harus bertindak cepat dan tepat, sehingga diperlukan program yang dapat mempercepat dan meminimalisir kesalahan dalam pemesanan makanan dan minuman. Pada proses pengembangan sistem digunakan metodologi *waterfall model*. *Waterfall model* merupakan metode perancangan yang umumnya masih menggunakan urutan (*sequential*) yang bertahap dan teratur. Untuk itu dirancang sebuah aplikasi daftar menu digital di *X Cafe* dengan menggunakan *Visual Basic 2010*. Jadi kesimpulannya untuk mengatasi masalah-masalah pada sistem yang sudah berjalan, penginputan, penyimpanan dan pemrosesan data dapat dilakukan dengan efektif dan efisien juga agar meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pemesanan makanan dan minuman serta mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan.

Kata Kunci : *Cafe, Digital Menu, Visual Basic 2010*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah banyak aplikasi daftar *menu digital* ini mensimulasikan pelayanan cafe dalam bentuk *digital interface*, namun masih sulit untuk diakses dan belum dikemas dengan baik serta menarik. Maka dengan itu dibutuhkan sebuah aplikasi daftar *menu digital* yang dikemas semenarik mungkin sehingga para pelangganpun merasa tertarik untuk datang dan menggunakan aplikasi daftar *menu digital* tersebut. Menurut Rama Azhari Siregar pada penelitian yang berjudul “Aplikasi daftar *menu digital* di restoran menggunakan Visual basic 6.0” menjelaskan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sebuah perubahan tradisi dari kultur masyarakat sehari-hari, dengan terciptanya sebuah keterbukaan dan transparansi diberbagai bidang, yang terutama di bidang Teknologi Informasi (IT). Informasi yang cepat dan akurat merupakan bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, termasuk didalamnya dunia bisnis. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis adalah aplikasi daftar menu digital di restoran.^[1] Aplikasi daftar menu digital di *cafe* tercipta karena terinspirasi dari pelayan *cafe* yang terkadang sedang sibuk melayani pelanggan yang lain, kesalahan saat mencatat pesanan pelanggan, bersikap sinis atau bahkan mengabaikan pelanggan, selain itu aplikasi ini dibuat dengan alasan untuk mempermudah pelayanan pelanggan dan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pelayanan. Atas dasar pertimbangan itu, maka mengangkat masalah ini untuk membuat suatu aplikasi daftar *menu digital*. Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini yaitu masih banyak terjadinya kesalahan dalam penulisan *menu* oleh pelayan dan masih terdapat kesulitan dalam pelayanan disaat banyaknya pelanggan yang datang pada

X Cafe. Aplikasi daftar *menu digital* saat ini sudah banyak namun masih sulit untuk di akses dan tidak terlihat menarik dimata pelanggan. Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka perlu dibuat suatu batasan yaitu Aplikasi ini ditujukan untuk X Cafe, Aplikasi ini berjalan pada komputer jenis apapun, Aplikasi ini dibuat menggunakan *Visual Basic 2010* dengan *database Microsoft Access 2007*, Aplikasi ini bejalan mulai dari pelanggan yang memesan dan hasil pesanan pelanggan hanya ditampilkan ke dapur serta kasir. Tujuan nya antara lain menciptakan aplikasi yang memudahkan pelayanan dan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pelayanan. Menciptakan aplikasi yang mudah diakses untuk kenyamanan pelanggan/pengunjung membuat pesanan makanan dan minuman.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Cafe

Cafe adalah suatu usaha di bidang makanan yang dikelola secara komersial yang menawarkan pada para tamu makanan atau makanan kecil dengan pelayanan dalam suasana tidak formal tanpa diikuti suatu aturan atau pelayanan yang baku (sebagaimana sebuah *exclusive dinning room*), jenis-jenis makanan atau harganya lebih murah karena biasanya beroperasi selama 24 jam, dengan demikian dapat dipastikan sebuah *cafe* akan tetap buka ketika restoran-restoran lainnya sudah tutup.^[2]

Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (bahasa Inggris: *software application*) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas

yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Visual Basic 2010

Visual basic adalah sebuah bahasa pemrograman yang berpusat pada *object* (*Object Oriented Programming*) digunakan dalam pembuatan aplikasi *Windows* yang berbasis *Graphical User Interface*, hal ini menjadikan *Visual Basic* menjadi bahasa pemrograman yang wajib diketahui dan dikuasai oleh setiap programmer. Beberapa karakteristik obyek tidak dapat dilakukan oleh *Visual Basic* misalnya seperti *Inheritance* tidak bisa module dan *Polymorphism* secara terbatas bisa dilakukan dengan deklarasi *class module* yang mempunyai *Interface* tertentu. Sifat *Visual Basic* tidak case sensitif.^[5]

Microsoft Access 2007

Microsoft Access 2007 yang untuk selanjutnya disingkat Access 2007 adalah suatu program aplikasi basis data komputer relasional yang digunakan untuk merancang, membuat dan mengolah berbagai jenis data dengan kapasitas yang besar.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan Umum

Pada proses pengembangan sistem digunakan metodologi waterfall model. Waterfall model merupakan metode perancangan yang umumnya masih menggunakan urutan (*sequential*) yang bertahap dan teratur. Pada metode waterfall jika tahap-tahap pada waterfall belum selesai dilakukan maka tahap selanjutnya tidak dapat berjalan. Kelebihan dari metode waterfall adalah perancangan yang teratur dan berurutan sehingga ruang lingkup dari pengembangan akan terlihat jelas dari awal perancangan.

Analisa Sistem

Pada tahapan analisa sistem ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan suatu

sistem yang akan dibangun, dalam hal ini adalah tentang Digital Menu Pada X Cafe Berbasis Desktop *Graphical User Interface (GUI)* Dengan *Visual Basic 2010* dan *Microsoft Access 2007*.

Analisa Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun atau menggunakan aplikasi ini dengan spesifikasi sebagai berikut : *Processor : Intel Core i3-2330M CPU 2.20 GHz (4 CPUs), Memory : 4096MB RAM, Hard Drive : 500GB, LCD : 14"* Resolusi 1366 x 768 *pixel*

Analisa Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun atau menggunakan aplikasi ini dengan spesifikasi sebagai berikut : *Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate 64-bit, Software : Microsoft Visual Basic 2010, Database : Microsoft Access 2007*

Analisa Sistem Berjalan

Sistem pemesanan yang menggunakan sistem menu digital sudah diterapkan disebagian besar restoran di Jakarta. Namun untuk penggunaan perangkat pemesanan makanan jumlahnya masih terbatas, berdasarkan informasi yang berhasil dikumpulkan, ditemukan restoran yang menggunakan perangkat pemesanan makanan dan melakukan observasi pada restoran, yaitu *D'cost*. Proses dalam sistem yaitu seorang customer datang ke restoran. Ada seorang penerima tamu yang menanyakan jumlah customer untuk melihat keadaan dalam restoran apakah ada meja tersedia sejumlah customer. Jika tidak tersedia meja karena keadaan restoran yang penuh, maka customer dapat mendaftarkan nama ke dalam waiting list dan menunggu hingga ada meja yang tersedia. Setelah meja tersedia penerima tamu akan memanggil customer berdasarkan urutan pendaftaran dan jumlah customer. Setelah customer masuk dan duduk di meja, pelayan memberikan menu makanan kepada customer. Biasanya tersedia banner stand di meja yang berisi menu dan bisa digunakan sebagai media informasi

Digital Menu Pada Xcafe Berbasis Dekstop Grafical User Interface..... (Ninuk Wiliani)

promo tertentu. Setelah siap memesan, customer perlu memanggil karyawan yang akan menangani pemesanan, yaitu karyawan yang memegang *iPod touch*. Setelah karyawan tersebut datang ke meja, customer menyebutkan menu makanan yang diinginkan, seiring karyawan meng-input menu tersebut. Setelah pesanan selesai dicatat, pesanan di-submit ke komputer utama (server). Pesanan tersebut di print menjadi note rangkap dua, satu note dijepit ke tali yang melintang di depan dapur, satu note lagi ditempelkan di meja customer. Karyawan bagian dapur membaca pesanan di note, menu ditandai lalu karyawan membuat menu tersebut. Setelah menu tersebut selesai dibuat, nama menu pada note ditandai bahwa pesanan telah dibuat dan diletakkan di depan bagian dapur. Karyawan 63 lain mengambil makanan dan mengantarkan pesanan sesuai nomor meja. Sesampai di meja nama menu pada note yang ditempelkan pada meja ditandai, menandakan bahwa menu tersebut telah disajikan. Proses berulang hingga semua menu pada pesanan selesai dibuat dan diantarkan ke meja customer. Note yang telah selesai diproses bagian dapur dicabut dari tali. Selama menunggu makanan, jika ada pembatalan pesanan dan penggantian pesanan maka customer harus memanggil karyawan untuk menyampaikannya. Dan akan ditindaklanjuti dengan konfirmasi ke dapur apakah pesanan telah selesai dibuat, dalam proses pembuatan atau belum dibuat. Jika customer memerlukan tambahan alat makan (sendok, garpu), tambahan tissue, tambahan pesanan dan berbagai pertolongan lainnya, customer dapat memanggil salah satu karyawan yang melewati meja customer. Ketika ada pesanan tambahan maka dibuat sebuah note baru untuk diproses seperti pesanan sebelumnya. Setelah selesai menikmati makanan, customer yang meminta tagihan (*bill*) memanggil karyawan untuk meminta tagihan pesanan. Karyawan menyampaikan permintaan tagihan

dengan nomor meja, karyawan bagian kasir mengkalkulasi pesanan (jika ada order tambahan) kedalam satu tagihan, lalu diserahkan kepada customer. Setelah customer membayar, maka transaksi selesai.

Analisa Permasalahan

Dari proses yang terjadi pada restoran *D'cost*, dibuat analisa beberapa kendala dan masalah yang muncul dari sistem yang telah berjalan pada restoran tersebut. Beberapa kendala dan masalah yang berhasil dianalisa adalah sebagai berikut :

- Customer tidak dapat memesan makanan sambil menunggu giliran untuk masuk ke dalam restoran. Terjadi ketika keadaan restoran penuh, dan harus menunggu ketersediaan meja.
- Pemesanan mengandalkan jumlah gadget terbatas yang digunakan untuk *order*, menyebabkan saat akan memesan, perlu adanya ketersediaan pelayan yang melayani pesanan. Contohnya ketika ada dua customer dimana perangkat pemesanan hanya tersedia satu buah.
- Saat perlu bertanya mengenai menu dan informasi seputar makanan yang ingin dipesan seperti bahan-bahan, menu *favorit* dll, cenderung butuh kehadiran seorang pelayan (sekaligus menuntut pengetahuan pelayan mengenai makanan yang ada dalam restoran).
- Pemesanan dicatat oleh seorang karyawan yang khusus melayani pemesanan, pencatatan dilakukan oleh pelayan, menimbulkan resiko *human error*.
- Biasanya karyawan akan membacakan ulang pesanan setelah selesai mencatat. Mencegah *human error* namun menyebabkan proses pemesanan akan memakan waktu, selagi *customer* lain menunggu karyawan yang menangani pemesanan.

- Saat membutuhkan bantuan seperti tambahan alat makan (sendok, garpu), tambahan *tissue*, tambahan pesanan, umumnya memakan waktu karena harus menunggu pelayan datang, menyampaikan kebutuhan, lalu menunggu pelayan mengambilkan bantuan dan membawakannya ke meja kembali.

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Sistem Usulan

Analisa sistem usulan adalah dimana analisa sistem mengidentifikasi masalah-masalah kebutuhan pemakai, menyatakan secara spesifik sasaran yang harus dicapai untuk memenuhi kebutuhan pemakai, masalah alternatif, metode pemecahan yang paling tepat, merencanakan dan menerapkan rancangan sistemnya. Melalui analisa sistem didapat berbagai masalah yang masih terdapat dalam sistem pemesanan makanan pada kedua restoran yang diobservasi. Dari masalah-masalah yang ada diambil kesimpulan bahwa sistem yang telah berjalan masih bisa ditingkatkan agar lebih efektif dan efisien dalam proses pemesanan makanan. Dari berbagai kendala dan masalah yang muncul dari analisa sistem restoran *D'cost*, muncul ide dan solusi untuk masalah yang diharapkan dapat menangani berbagai masalah tersebut. Beberapa ide dan solusi yang muncul yaitu sebagai berikut :

- Menyediakan sebuah perangkat yang melayani pemesanan makanan di setiap meja, dengan prinsip “*one customer one service*”.
- Membuat sebuah aplikasi yang bisa menggantikan fungsi utama sebuah menu sekaligus diharapkan sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan dari seorang pengunjung.
- Memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk memilih sendiri menu dan mencari informasi mengenai menu di dalam aplikasi (*self service*) tanpa harus menunggu datangnya pelayan.
- Mengurangi persentase human error dalam pemesanan karena pengunjung memesan sendiri menu yang diinginkan.

- Data hasil pemesanan akan tersimpan dalam database pada perangkat setiap meja, mencegah hilangnya list dan data pesanan. Sekaligus data dapat ditampilkan berulang kali.

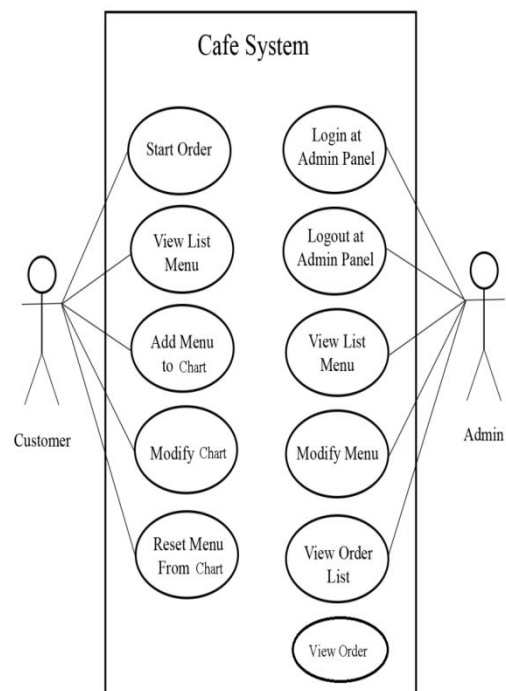
Perancangan Aplikasi Menu Digital X Cafe

Untuk merealisasikan hasil dari gagasan yang didasari pada teori yang dikaji sehingga menghasilkan suatu rancangan yang dapat membantu dalam membuat aplikasi *Menu Digital* untuk *X Cafe* sehingga menghasilkan aplikasi *Menu Digital* yang mudah, menarik dan memiliki fungsi, yaitu sebuah aplikasi yang mudah untuk digunakan dan efisien dalam penggunaannya.

Perancangan

Tahap perancangan dilakukan untuk perancangan, evaluasi dan memperbaiki sistem sesuai kebutuhan, agar sistem yang sedang dibuat dapat dimanfaatkan secara optimal dan efisien. Dalam perancangan dan pembuatan sistem dari aplikasi digunakan *UML* untuk menganalisa sistem kerja dari aplikasi. Hasil dari perancangan dalam bentuk *use-case diagram* dan *flowchart*

Case Diagram



Gambar 1. Use-Case Diagram

Tabel.1 Skenario Start Order

<i>Use Case : Start Order</i>		
<i>Actor : Customer</i>		
Deskripsi : <i>Customer</i> memulai memesan makanan		
<i>Pre-condition : Aplikasi sudah ter-install</i>		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Customer</i> menekan tombol <i>Start Order</i> .	2. <i>System</i> akan menyiapkan input informasi, tombol <i>List Menu</i> dan pilihan menu.
<i>Post-condition : Customer pindah ke layar order</i>		

Tabel .2 Skenario View List Menu

<i>Use Case : View Menu List</i>		
<i>Actor : Customer</i>		
Deskripsi : <i>Customer</i> ingin melihat <i>List Menu</i>		
<i>Pre-condition : Customer sudah pindah pada tampilan layar order</i>		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Customer</i> menekan tombol <i>List Menu</i> yang telah tersedia pada layar <i>Order</i> disisi kanan layar.	2. Akan pindah ke layar <i>menu</i> yang berisi <i>id</i> minuman dan <i>id</i> makanan, nama serta harga dari <i>menu</i> tersebut.
	3. <i>Customer</i> menekan tombol <i>Back</i> yang disediakan	4. Layar <i>List Menu</i> akan ditutup dan kembali pada layar <i>Order</i>

Post-condition : *Customer* kembali ke layar *Order* setelah melihat *List Menu*

Table .3 Skenario Add Menu to Chart

<i>Use Case : Add Menu to Chart</i>		
<i>Actor : Customer</i>		
Deskripsi : <i>Customer</i> ingin memesan <i>menu</i>		
<i>Pre-condition : Customer sudah pada Layar Order untuk memesan</i>		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Customer</i> mengisi data informasi, memilih <i>menu</i> minuman dan <i>menu</i> makanan serta jumlahnya. 2. <i>Customer</i> menekan tombol <i>Order</i> , yang tersedia dilayar <i>Order</i> , jika sudah yakin dengan <i>menu</i> yang dipilih.	3. <i>System</i> akan memunculkan <i>pop-up</i> "Selamat Anda sudah memesan, silahkan tunggu pesanan Anda", lalu <i>system</i> akan menyimpan pesanan pada <i>database</i> .
<i>Post-condition : Customer sudah memesan dan menunggu pesanan datang</i>		

Tabel .4 Skenario Modify Chart

<i>Use Case : Modify Chart</i>		
<i>Actor : Customer</i>		
Deskripsi : <i>Customer</i> ingin merubah pesanan		
<i>Pre-condition : Customer sudah Add Menu to Chart dan ingin mengganti menu</i>		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Customer</i> sudah	

<p>memilih menu serta jumlahnya, namun ada yang salah dalam pemilihan salah satu menu tersebut, contohnya minuman.</p> <p>2. <i>Customer</i> merubah kembali menu minuman dan jumlah pesannya.</p> <p>3. <i>Customer</i> memeriksa kembali pesannya, dan menekan tombol <i>Order</i>.</p>	<p>3. <i>System</i> akan memunculkan <i>pop-up</i> “Selamat Anda sudah memesan, silahkan tunggu pesanan Anda”, lalu <i>system</i> akan menyimpan pesanan pada <i>database</i>.</p>	
<p><i>Post-condition</i> : Customer sudah merubah dari menu awal ke menu yang baru</p>		

Tabel 5. Skenario Login at Admin Panel

<i>Use Case</i> : Login at Admin Panel		
<i>Actor</i> : Admin		
Deskripsi : Admin ingin login		
<i>Pre-Condition</i> : Aplikasi sudah ter-install		
Event	Actor	System
	1. Admin menekan tombol Admin.	2. System akan menyiapkan dan pindah pada layar Login.
	3. Admin mengisi Username dan Password pada tempat yang sudah tersedia pada layar.	4. System akan masuk kedalam

		Admin Panel.
<i>Post-Condition</i> : Admin sudah masuk kedalam Admin Panel		

Tabel 6. Skenario Logout at Admin Panel

<i>Use Case</i> : Logout at Admin Panel		
<i>Actor</i> : Admin		
Deskripsi : Admin ingin Logout dari Admin Panel		
<i>Pre-condition</i> : Admin berada pada Admin Panel		
Event	Actor	System
	1. Admin menekan tombol Logout yang tersedia dipaling bawah layar.	2. System akan membawa admin keluar dari Admin Panel.
<i>Post-Condition</i> : Admin berhasil keluar dari Admin Panel		

Tabel 7. Skenario View Price List

<i>Use Case</i> : View Price List		
<i>Actor</i> : Admin		
Deskripsi : Admin ingin melihat Price List dari menu		
<i>Pre-condition</i> : Admin sudah login dan berada pada Admin Panel		
Event	Actor	System
	1. Admin menekan tombol Price List pada Admin Panel.	2. System akan memunculkan data pada datagrid yang tersedia pada Admin Panel.
<i>Post-condition</i> : Admin melihat data Price List yang muncul pada datagrid		

Tabel 8 Skenario Modify Menu

<i>Use Case : Modify Menu</i>		
<i>Actor : Admin</i>		
Deskripsi : <i>Admin</i> ingin merubah data menu		
<i>Pre-condition : Admin</i> ada pada <i>Admin Panel</i> dan ingin meng- <i>Update</i> menu		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Admin</i> menekan tombol <i>Modify Menu</i> yang tersedia pada <i>Admin Panel</i> .	2. <i>System</i> akan membawa <i>Admin</i> pada layer baru atau layar <i>edit data menu</i> .
	3. <i>Admin</i> memilih <i>data</i> yang ingin di- <i>Update</i> , merubah <i>datanya</i> dan menekan tombol <i>Update</i> .	4. <i>System</i> akan menyimpan data yang sudah di- <i>Update</i> oleh <i>Admin</i> pada <i>database</i> .
<i>Post-condition : Data</i> menu pada <i>database</i> telah ter- <i>Update</i>		

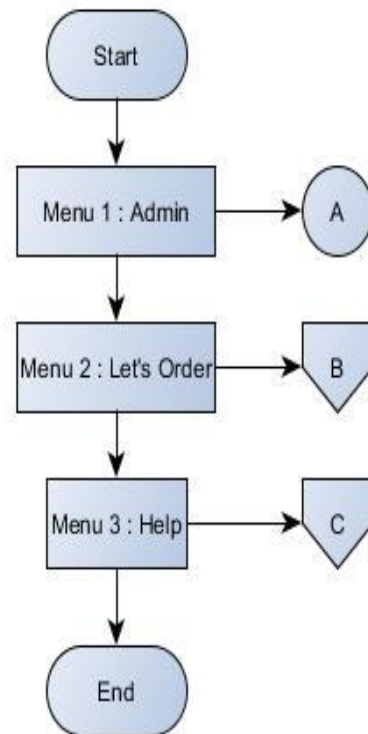
Tabel 9. Skenario View Order List

<i>Use Case : View Order List</i>		
<i>Actor : Admin</i>		
Deskripsi : <i>Admin</i> ingin melihat <i>Order List</i>		
<i>Pre-condition : Admin</i> telah <i>login</i> dan berada pada <i>Admin Panel</i>		
<i>Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. <i>Admin</i> menekan tombol <i>Order List</i> yang tersedia pada	

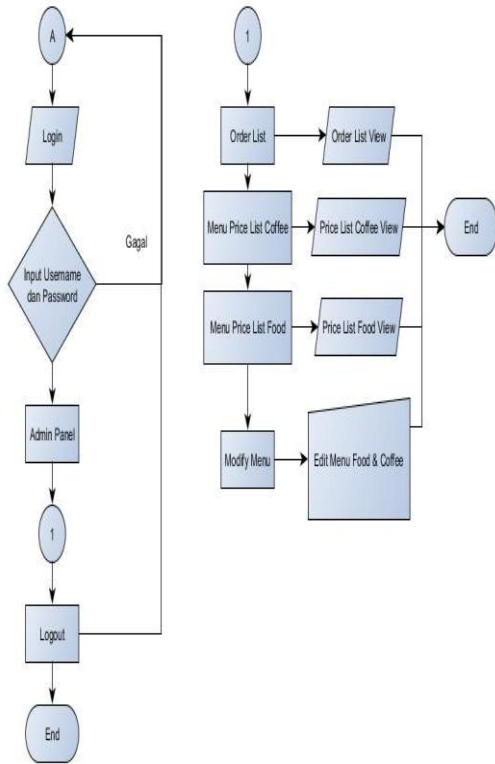
Admin Panel.	2. System akan memunculkan data <i>Order List</i> pada <i>datagrid</i> .
<i>Post-condition : Admin</i> sudah melihat data <i>Order List</i> yang muncul pada <i>datagrid</i>	

Flowchart Aplikasi

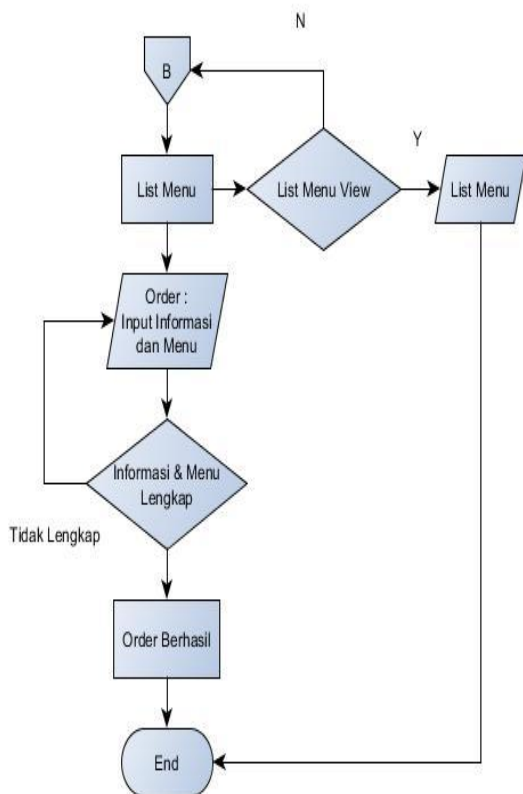
Alur proses atau *Flowchart* dari proses aplikasi *Digital Menu* pada *X Cafe* sebagai berikut :



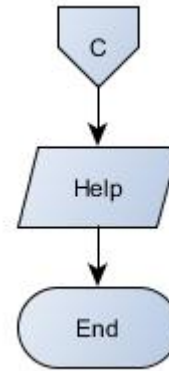
Gambar 2 Flowchart Aplikasi X Cafe



Gambar 3. Flowchart Login Admin dan Admin Panel



Gambar .4 Flowchart Customer



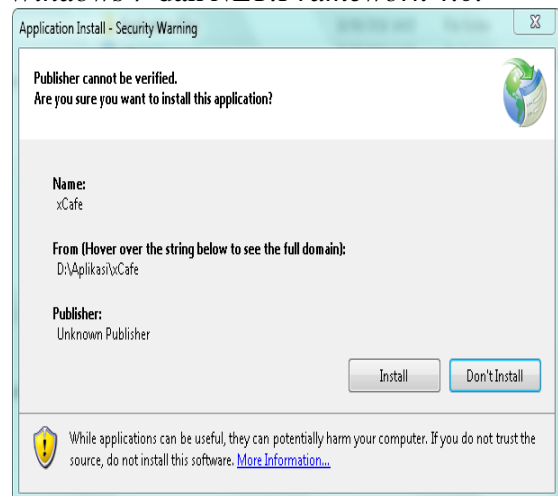
Gambar .5 Flowchart Help

Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana program aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga dari sini akan diketahui apakah program aplikasi benar-benar dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam implementasi *Digital Menu Pada X Cafe Berbasis Desktop Graphical User Interface Dengan Visual Basic 2010 Dan Microsoft Access 2007* ini menggunakan sistem operasi *Windows 7*.

Instalasi Aplikasi Digital Menu Pada Xcafe

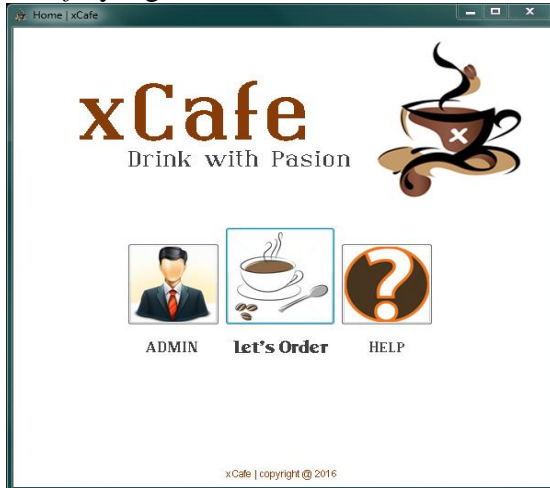
Aplikasi ini membutuhkan sistem operasi *Windows 7* dan *NET.Framework 4.0*.



Gambar 6 Tampilan Instalasi Digital Menu xCafe

Aplikasi Digital Menu Pada Xcafe Home Digital Menu Pada Xcafe

Jalankan Aplikasi Digital Menu pada X Cafe dengan cara *double click* pada ikon X Cafe yang telah terinstal.



Gambar 7 Tampilan Digital Menu pada X Cafe

Pada gambar di atas adalah halaman menu utama pada aplikasi Digital Menu pada X Cafe. Pada halaman ini terdapat tiga menu utama yaitu *Let's Order*, *Admin & Help*.

Ordering

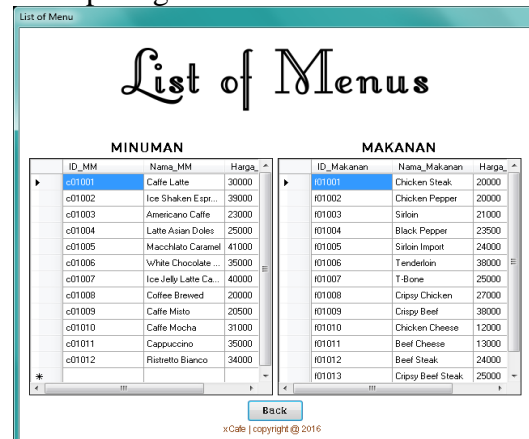
Untuk memesan pada aplikasi Digital Menu pada X Cafe maka klik menu *Let's Order* pada halaman *Home*. Lalu akan masuk pada halaman *Order Space*, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 8. Tampilan Order Space pada X Cafe

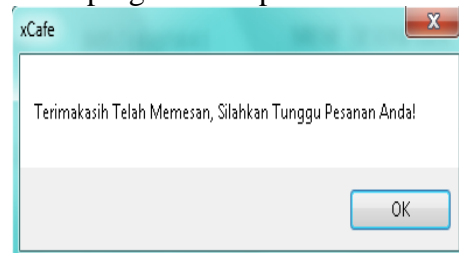
Pada gambar di atas pada halaman *Order Space* ini para customer memesanpesanannya dengan mengisi infromasi, memilih *Coffee* dan memilih *Food* lalu pilih *Order*, namun sebelum Digital Menu Pada Xcafe Berbasis Dekstop Grafical User Interface..... (Ninuk Wiliani)

memesan *customer* dapat memelihat daftar menu dengan cara memilih Menu List seperti gambar dibawah :



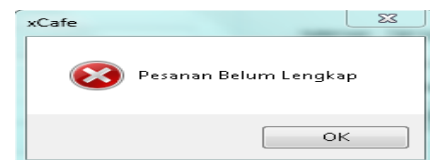
Gambar 9 Tampilan Menu List Pada X Cafe

Pada gambar di atas ini menampilkan daftar menu kopi dan daftar menu makanan serta masing-masing harganya, jika customer sudah memilih atau menentukan pesanannya mereka dapat memilih *button back* dan kembali pada halaman *Order Space* lalu memesan pesanannya. Jika berhasil memesan maka akan tampil gambar seperti dibawah ini :



Gambar 10 Tampilan Berhasil Memesan

Jika gagal memesan maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini :



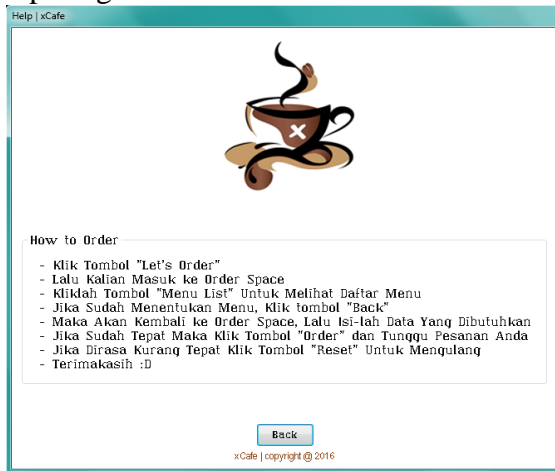
Gambar 11. Tampilan Gagal Memesan

Pada gambar di atas adalah tampilan apa bila gagal memesan dikarenakan pengisian *form* belum lengkap.

Help

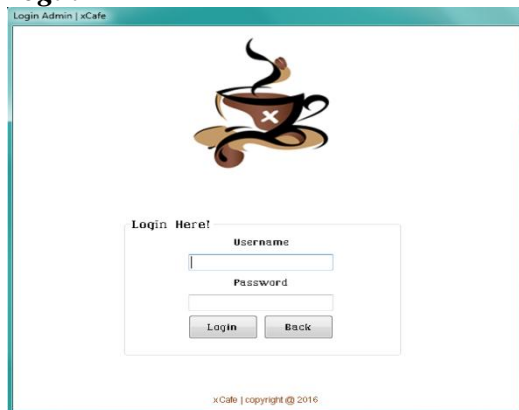
Help dalam aplikasi Digital Menu pada X Cafe berfungsi sebagai petunjuk untuk

para *customer* jika tidak tahu cara memesan menggunakan aplikasi *Digital Menu* pada *X Cafe*. Tampilan *Help*-nya seperti gambar dibawah ini :



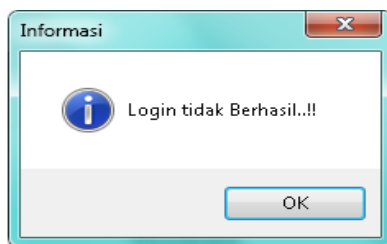
Gambar 12. Tampilan *Help* pada *X Cafe*

Admin Login



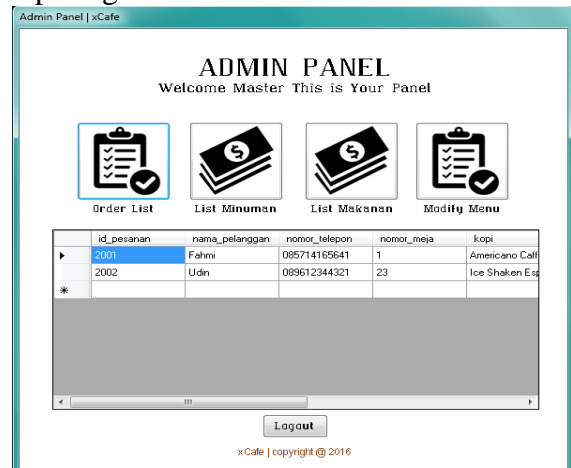
Gambar 13. Tampilan *Form Login Admin* pada *X Cafe*

Pada gambar di atas ini adalah tempat *login admin* untuk masuk kedalam *panel* yang dapat mengontrol *data order & menu*. Jika *login* gagal maka tampilannya akan seperti dibawah ini :



Gambar 14. Tampilan *login* gagal

Pada gambar di atas akan muncul apabila salah memasukan *Username* dan *Password*. Jika kalian berhasil *login* maka akan masuk kedalam *Admin Panel* seperti gambar dibawah :

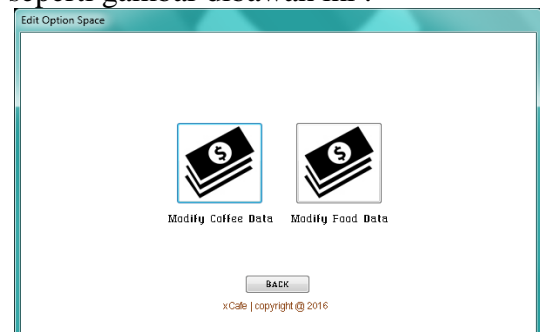


Gambar 15. Tampilan *Admin Panel* pada *X Cafe*

Pada gambar di atas adalah ruang kontrol *admin* yang dapat mengatur *data menu* dan harga serta melihat *Order List*. Dalam *Admin Panel* ini ada beberapa menu, yaitu *Order List* maka akan tampil daftar *Order List*, Jika memilih *button List Minuman* maka akan tampil *List Minuman* dan jika memilih *button List Makanan* maka akan tampil *List Makanan*.

Modify Menu

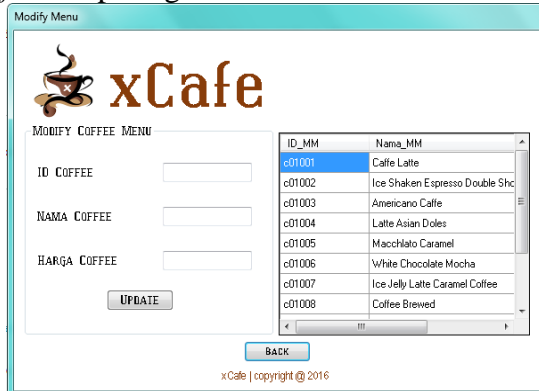
Menu ini terdapat pada *Admin Panel* seperti pada gambar 15, menu berfungsi untuk masuk kedalam *menu option*, seperti gambar dibawah ini :



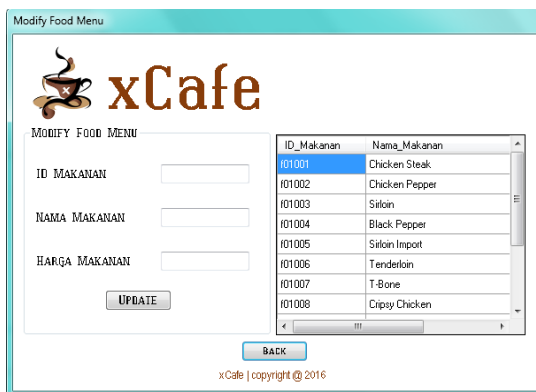
Gambar 16 Tampilan *Edit Option* pada *X Cafe*

Pada gambar di atas ini admin memilih

salah satu data yang ingin di *edit*, *Coffee* ataupun *Food* dan masuk ke *form* seperti gambar dibawah ini :



Gambar 17. Tampilan *Modify Coffee Menu* pada *X Cafe*



Gambar 18. Tampilan *Modify Food Menu* Pada *X Cafe*

V. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Sistem pengolahan data memegang peranan yang sangat penting dalam melaksanakan kegiatan pada suatu perusahaan.
2. Untuk mengatasi masalah-masalah pada sistem yang telah berjalan diperlukan suatu sistem komputer yang dapat memberikan informasi secara tepat, cepat dan akurat.
3. Penginputan data, penyimpanan data, pemrosesan data dapat

dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

4. Dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu (informasi) dapat meminimalisir penggunaan kertas dan juga meminimalisir kesalahan pemesanan makanan dan minuman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada mahasiswa prodi Teknik Informatika ISTN yang membantu dalam membuat rancangan prototype dan semua yang membantu dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rama Azhari Siregar, 2014. *Aplikasi daftar menu digital di restoran menggunakan Visual basic 6.0*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
2. Sugiarto, (1996). *Cafe*.
3. Marsum, (2005). *Kafe*.
4. Wikipedia, 2016. *Aplikasi*, id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi/
5. Kelompok 40 TI 2011, 2016. *Modul 1 Pengenalan Visual Basic 2010*, www.kelompok40ti2011.wordpress.com/2011/11/09/modul-1/
6. Tri Utami, 2012. *Pengertian Microsoft Access 2007*. www.aktifdikomputer.blogspot.co.id/2012/08/pengertianmicrosoft-access-2007_5832.html