

ABSTRAK

Kota Bandung adalah tujuan pariwisata yang paling diminati oleh wisatawan. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemajuan industri kuliner, dalam hal ini adalah restoran, jika restoran tersebut dapat memanfaatkannya. Restoran harus siap dalam melayani pelanggan yang datang, dalam hal ini kepuasan pelanggan harus diperhatikan. Kasus yang biasa terjadi dampak dari pelayanan restoran yang tidak memuaskan adalah pelanggan yang terlalu lama menunggu karena pelayan tidak dapat langsung memilihkan meja atau karena pelayan sibuk melayani pelanggan lain. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang mampu menghubungkan antara pelanggan dan pegawai restoran untuk dapat memanagerial status meja dan penyampaian daftar pesanan. Aplikasi tersebut akan dipasang pada perangkat *mobile* iPad dengan data yang terpusat di *server* dan bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk membangun aplikasi iPad adalah *Objective-C*. Proses pertukaran data menggunakan XML dengan difasilitasi oleh teknologi *wifi* sebagai penghubungnya. Administrator, pegawai kasir, pelayan dan pelanggan akan difasilitasi oleh aplikasi yang memiliki fungsi yang berbeda, dimana fungsi tersebut disesuaikan dengan proses bisnis masing masing peran. Administrator berperan mengatur data yang digunakan, pegawai kasir berperan memonitoring meja dan tagihan, pelayan berperan mengatur status meja, dan pelanggan berperan sebagai pemesan menu. Aplikasi ini menjadi media penghubung antara pegawai dan pelanggan sehingga kasus kasus yang dapat menimbulkan ketidakpuasan terhadap pelanggan dapat diminimalisir.

Kata Kunci : Manajemen, Mobile, Nirkabel, *Objective-C*

ABSTRACT

Bandung is the most desirable tourism destination by tourists. This can affect the progress of the culinary industry, in this case is a restaurant, if the restaurant could use it. The restaurant should be ready to serve customers who come, in this case the customer satisfaction must be considered. Common case is customers wait too long because the waiter can not directly choose a table or waiter too busy serving other customers. Therefore, it needs the application is able to connect between the customer and the restaurant employees. The application will be installed on the iPad mobile devices in a centralized data server and programming language that will be used to build iPad applications is Objective-C. The process of data exchange using XML facilitated by technology as the connecting wifi. Administrator, cashier, waiters and customers will be facilitated by the application which have different functions, where the function is adjusted to each business process role. Administrator role set of data used, employee monitoring role cashier table and bill, the waiter helps maintain the status table, and the customer acts as a buyer. This application becomes connector between employees and customers so that cases that lead to customer dissatisfaction can be minimized.

Keyword : management, mobile, wireless, objective-C

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	IV
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	XIII
1.2 RUMUSAN MASALAH	XIII
1.3 TUJUAN PEMBAHASAN	XIV
1.4 RUANG LINGKUP KAJIAN	XIV
1.5 METODELOGI PENELITIAN	XV
1.6 SISTEMATIKA PENYAJIAN.....	XV
BAB II DASAR TEORI	XVII
2.1 STANDAR MENU RESTORAN	XVII
2.2 <i>UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML)</i>	XVII
2.2.1 <i>Use Case</i>	xvii
2.2.2 <i>Activity Diagram</i>	xviii
2.2.3 <i>Class Diagram</i>	xviii
2.3 ERD	XVIII
2.4 <i>DATABASE</i>	XVIII
2.5 <i>MYSQL</i>	XVIII
2.6 <i>FRAMEWORK CODEIGNITER</i>	XIX
2.7 <i>PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR (PHP)</i>	XIX
2.8 <i>OBJECT ORIENTED PROGRAMMING (OOP)</i>	XIX
2.9 <i>OBJECTIVE C</i>	XX
2.10 <i>IPHONE SDK DAN X-CODE</i>	XX
2.11 <i>WIRELESS-FIDELITY (WIFI)</i>	XX
2.12 <i>WEB SERVICE</i>	XXI
2.13 <i>EXTENSIBLE MARKUP LANGUAGE (XML)</i>	XXII
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	XXIII
3.1 SISTEMATIKA APLIKASI.....	XXIII
3.2 PROSES LOGIN APLIKASI.....	XXVI
3.3 PROSES LOGOUT APLIKASI.....	XXVI
3.4 PROSES MENAMPILKAN DATA MASTER	XXVII
3.5 PROSES TAMBAH DATA MASTER	XXVIII
3.6 PROSES UBAH DATA MASTER	XXIX

3.7	PROSES HAPUS DATA MASTER	XXX
3.8	PROSES MENAMPILKAN DAFTAR MEJA	XXXI
3.9	PROSES MENAMPILKAN DAN MENGUBAH STATUS PESANAN.....	XXXII
3.10	PROSES PENGATURAN <i>IP ADDRESS</i>	XXXIV
3.11	PROSES PENOMORAN MEJA	XXXV
3.12	PROSES MENAMPILKAN DAFTAR PROMOSI	XXXVI
3.13	PROSES MENAMPILKAN MENU RESTORAN	XXXVII
3.14	PROSES PEMESANAN MENU	XXXVIII
3.15	PROSES MENAMPILKAN DAFTAR PESANAN DAN TAGIHAN	XXXIX
3.16	PROSES HAPUS PESANAN	XL
3.17	PROSES KONFIRMASI PESANAN.....	XL
3.18	PROSES MEMINTA NOTA TAGIHAN	XLI
3.19	PROSES MENGOSONGKAN MEJA	XLII

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI LXI

4.1	HALAMAN LOGIN.....	LXI
4.2	HALAMAN DAFTAR MEJA	LXII
4.3	HALAMAN MANAJEMEN MENU	LXII
4.4	HALAMAN TAMBAH MENU	LXIII
4.5	HALAMAN TAMBAH MENU	LXIII
4.6	HALAMAN UBAH MENU	LXIV
4.7	HALAMAN HAPUS MENU	LXV
4.8	HALAMAN MANAJEMEN MEJA.....	LXVI
4.9	HALAMAN TAMBAH MENU	LXVII
4.10	HALAMAN TAMBAH MEJA.....	LXVII
4.11	HALAMAN UBAH MEJA.....	LXVIII
4.12	HALAMAN HAPUS MEJA	LXIX
4.13	HALAMAN MANAJEMEN PROMO	LXX
4.14	HALAMAN TAMBAH MENU.....	LXX
4.15	HALAMAN TAMBAH PROMO	LXXI
4.16	HALAMAN UBAH PROMO	LXXI
4.17	HALAMAN HAPUS PROMO.....	LXXII
4.18	HALAMAN MANAJEMEN PELAYAN	LXXIII
4.19	HALAMAN TAMBAH MENU.....	LXXIII

4.20	HALAMAN TAMBAH PELAYAN	LXXIII
4.21	HALAMAN UBAH PELAYAN	LXXIV
4.22	HALAMAN HAPUS PELAYAN	LXXV
4.23	TAMPILAN MENU PROMO TERBARU.....	LXXVI
4.24	TAMPILAN MENU DAFTAR MENU MAKANAN.....	LXXVII
4.25	TAMPILAN MENU DAFTAR MENU MINUMAN	LXXX
4.26	TAMPILAN MENU DAFTAR PESANAN	LXXXII
4.27	TAMPILAN MENU PENGATURAN	LXXXIII
4.28	TAMPILAN MENU DAFTAR PESANAN UNTUK PELAYAN.....	LXXXV
BAB V PENGUJIAN		LXXXVII
5.1	HALAMAN LOGIN.....	LXXXVII
5.2	TAMBAH DATA MENU RESTORAN.....	LXXXVII
5.3	UBAH DATA MENU RESTORAN.....	LXXXIX
5.4	TAMBAH DATA MEJA	XC
5.5	UBAH DATA MEJA	XCI
5.6	TAMBAH DATA GAMBAR PROMOSI.....	XCII
5.7	UBAH DATA PROMO	XCII
5.8	TAMBAH DATA PELAYAN.....	XCIII
5.9	UBAH DATA PELAYAN.....	XCIV
5.10	TAMBAH PESANAN.....	XCIV
5.11	INPUT PENGATURAN IP ADDRESS DAN NOMOR MEJA	XCVI
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....		XCVIII
6.1	SIMPULAN.....	XCVIII
6.2	SARAN.....	XCVIII
DAFTAR PUSTAKA.....		XCVIII
LAMPIRAN		XCVIII

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 CONTOH <i>ONE-TO-ONE RELATIONSHIPS</i>	7
GAMBAR 2.2 CONTOH <i>ONE-TO-MANY RELATIONSHIPS</i>	7
GAMBAR 2.3 CONTOH <i>MANY-TO-MANY RELATIONSHIPS</i>	7
GAMBAR 2.4 <i>APPLICATION FLOWCHART</i>	10
GAMBAR 2.5 CARA MENULISKAN <i>SCRIPT PHP</i>	12
GAMBAR 2.6 CONTOH <i>EMBEDDED SCRIPT</i>	12
GAMBAR 2.7 CONTOH <i>NON-EMBEDDED SCRIPT</i>	13
GAMBAR 2.8 CONTOH KODE PROGRAM <i>CLASS</i>	14
GAMBAR 2.9 CONTOH KODE PROGRAM <i>INHERITANCE</i>	15
GAMBAR 2.10 WIFI VARIASI 802.11	16
GAMBAR 3.1 GAMBARAN UMUM SISTEMATIKA APLIKASI	19
GAMBAR 3.2 USE CASE APLIKASI	21
GAMBAR 3.3 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES LOGIN APLIKASI	22
GAMBAR 3.4 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES LOGOUT APLIKASI	23
GAMBAR 3.5 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN DATA MASTER	24
GAMBAR 3.6 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES TAMBAH DATA MASTER	25
GAMBAR 3.7 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES UBAH DATA MASTER	26
GAMBAR 3.8 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES HAPUS DATA MASTER	27
GAMBAR 3.9 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN DAFTAR MEJA 28	
GAMBAR 3.10 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN DAN MENGUBAH PESANAN	29
GAMBAR 3.11 <i>Y DIAGRAM</i> PROSES PENGATURAN <i>IP ADDRESS</i>	30

GAMBAR 3.12 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES PENOMORAN MEJA31
GAMBAR 3.13 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN DAFTAR MEJA32
GAMBAR 3.14 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN MENU RESTORAN.....	33
GAMBAR 3.15 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES PEMESANAN MENU34
GAMBAR 3.16 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENAMPILKAN DAFTAR PESANAN DAN TAGIHAN.....	35
GAMBAR 3.17 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES HAPUS PESANAN36
GAMBAR 3.18 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES KONFIRMASI PESANAN.....	37
GAMBAR 3.19 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MEMINTA NOTA TAGIHAN.....	38
GAMBAR 3.20 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> PROSES MENGGOSONGKAN MEJA.....	38
GAMBAR 3.21 ENTITY RELATION DIAGRAM39
GAMBAR 3.22 CLASS DIAGRAM APLIKASI40
GAMBAR 3.23 PERANCANGAN ANTAR MUKA FORM LOGIN41
GAMBAR 3.24 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU DAFTAR MEJA.....	42
GAMBAR 3.25 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU DAFTAR MEJA (PESANAN)43
GAMBAR 3.26 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU DAFTAR PESANAN	43
GAMBAR 3.27 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU PENGATURAN.....	44
GAMBAR 3.28 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU PROMO TERBARU....	45
GAMBAR 3.29 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU MAKANAN46
GAMBAR 3.30 ANTAR MUKA MENU MINUMAN47
GAMBAR 3.31 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU DAFTAR PESANAN	48
GAMBAR 3.32 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU PENGATURAN	49
GAMBAR 3.33 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU DAFTAR MEJA	50
GAMBAR 3.34 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU MANAJEMEN MENU	51
GAMBAR 3.35 PERANCANGAN ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH MENU	52

GAMBAR 3.36 PERANCANGAN ANTAR MUKA KOTAK PERINGATAN HAPUS	
53	
GAMBAR 3.37 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU MANAJEMEN MEJA	54
GAMBAR 3.38 PERANCANGAN ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH MEJA	
BARU	55
GAMBAR 3.39 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU MANAJEMEN PROMO	
.....	56
GAMBAR 3.40 PERANCANGAN ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH GAMBAR	
PROMO	57
GAMBAR 3.41 PERANCANGAN ANTAR MUKA MENU MANAJEMEN PELAYAN	
.....	58
GAMBAR 3.42 PERANCANGAN ANTAR MUKA HALAMAN TAMBAH PELAYAN	
.....	59

DAFTAR TABEL

TABEL 5.1 PENGUJIAN HALAMAN LOGIN	77
TABEL 5.2 PENGUJIAN HALAMAN TAMBAH DATA MENU RSTORAN.....	78
TABEL 5.3 PENGUJIAN HALAMAN UBAH DATA MENU RESTORAN	79
TABEL 5.4 PENGUJIAN HALAMAN TAMBAH DATA MEJA	80
TABEL 5.5 PENGUJIAN HALAMAN UBAH DATA MEJA	81
TABEL 5.6 PENGUJIAN HALAMAN TAMBAH DATA GAMBAR PROMOSI	82
TABEL 5.7 PENGUJIAN HALAMAN UBAH DATA GAMBAR PROMOSI	83
TABEL 5.8 PENGUJIAN HALAMAN TAMBAH DATA PELAYAN	84
TABEL 5.9 PENGUJIAN HALAMAN UBAH DATA PELAYAN	85
TABEL 5.10 PENGUJIAN PROSES TAMBAH PESANAN	86
TABEL 5.11 PENGUJIAN PROSES PENGATURAN IP ADDRESS DAN NOMOR MEJA	87