BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pelayanan yang saat ini sedang berjalan pada Restoran cafesera Gorontalo masih menggunakan cara manual dan tidak terkomputerisasi. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan pada Restoran cafesera gorontalo:

1. Calon pembeli datang dan memilih tempat duduk pada Restoran Cafesera. Setelah itu, pelayan restoran akan menghampiri dan memberikan menu makanan dan minuman.
2. Kemudian, calon pembeli menulis pesanan makanan dan minuman yang akan dipesan dalam nota dan memberikan pesanan makanan dan minuman kepada pelayan restoran cafesera Gorontalo.
3. Setelah pesanan makanan dan minuman telah diterima, kemudian pelayan memberikan pesanan ke bagian dapur untuk dilakukan proses pembuatan makanan dan minuman dan selembar lagi dikasih ke bagian kasir untuk dihitung jumlah yang akan dibayar.
4. Makanan dan minuman yang telah selesai dibuat, siap diantarkan oleh pelayan restoran kepada pembeli dan siap untuk di nikmati pembeli.
5. Kemudian, pelayan memberikan struk total pembelian dari kasir tadi kepada pembeli. Pembeli memberikan uang kepada pelayan. Jika

uang yang diberikan melebihi dari total harga pembelian, maka pelayan akan memberikan uang kembalian beserta bukti pembelian. Jika uang yang diberikan sesuai dengan total pembelian, maka pelayan hanya akan memberikan bukti pembelian saja.

4.1.1. Analisis Dokumen

Bentuk dokumen masukan adalah bentuk dari dokumen-dokumen yang masuk atau diterima untuk melakukan proses. Dibawah ini adalah uraian bentuk dokumen masukan yang ada dalam proses pemesanan makanan dan minuman pada Restoran CafeSera Gorontalo:

1. Nama Dokumen : Form Pemesanan

   Fungsi : Untuk Memesan Makanan Dan Minuman

   Sumber : Pembeli

   Tujuan : Pelayan

   Media : Kertas Cetakan

   Jumlah : Satu Lembar

   Frekuensi : Setiap akan memesan makanan dan minuman

Bentuk Dokumen Keluaran

1. Nama Dokumen : Struk Pembelian

   Fungsi : Bukti Pembelian Makanan Dan Minuman

   Sumber : Kasir

   Tujuan : Pembeli

   Media : Kertas Cetakan

   Jumlah : Satu Lembar

Frekuensi : Setiap melakukan pembayaran atas pembelian makanan dan minuman

4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur sistem pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan yaitu adalah sebagai berikut :

A. Prosedur Order Pesanan

Melakukan pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan oleh pembeli dan kemudian pelayan menyajikan makanan dan minuman yang telah dipesan pembeli.

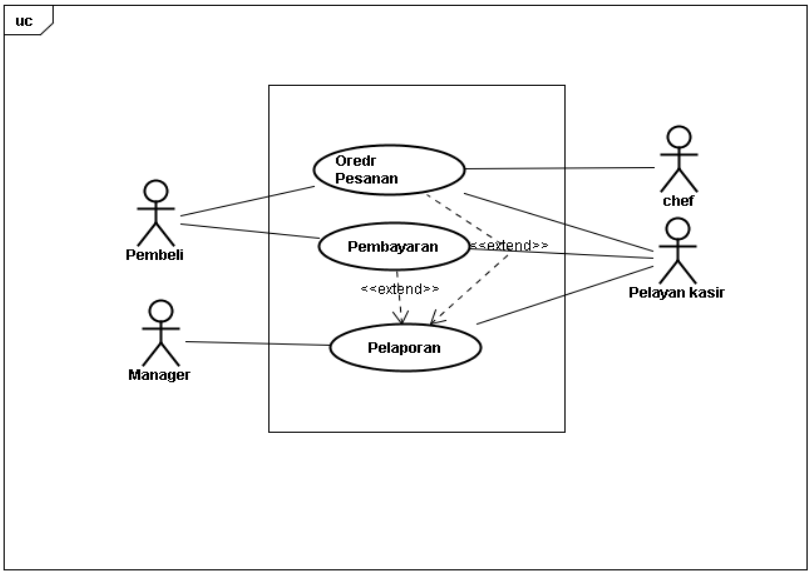
B. Prosedur Pembayaran

Melakukan pembayaran atas makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli dan kasir menghitung total keseluruhan dari pembelian makanan dan minuman.

Dari hasil analisa yang dilakukan, akhirnya dapat diketahui bentuk sistem secara garis besar yang sedang berjalan didalam restoran café sera. Bentuk secara garis besarnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

4.1.2.1. Use case Diagram

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan antara aktor dan use case. Aktor merepresentasikan seorang user atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan use case merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara user dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam use case dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4. 1 Use Case Diagram sistem yang sedang berjalan

4.1.2.2. Skenario Use Case

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Pemesanan Makanan dan Minuman pada Restoran café sera Gorontalo yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use Case : Order Pesanan

   Aktor : Pembeli dan pelayan/kasir

   Tujuan : Memesan makanan dan minuman

Tabel 4. 1 Skenario *Use case* Order Pesanan

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Mendatangai Restoran dan memilih tempat duduk	
	2. Menghampiri pembeli dan memberikan daftar menu makanan
3. Melihat daftar menu makan dan minuman	
4. Mengisi nota form pesanan makanan dan minuman	
	5. Menerima pesanan makanan dan minuman
	6. Menyiapkan dan memberikan makanan dan minuman yang di pesan
7. Menerima makanan dan minuman yang telah dipesan	

2. Nama Use Case : Pembayaran

   Aktor : Pembeli dan pelayan/kasir

Tujuan : Membayar pembelian makanan dan minuman

Tabel 4. 2 Skenario *Use Case* Pembayaran

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Meminta Struk total harga pembelian	
	2. Memberikan struk total harga pembelian
3. Menerima struk total harga pembelian	
4. Memberikan uang pembelian	
	5. Menerima uang pembelian dan menghitung total pembelian. Jika uang yang di berikan melebihi dari total harga, maka pembeli akan mendapatkan uang kembalian.
8. Menerima Uang Kembali	

3. Nama *Use Case* : Pelaporan

   Aktor : kasir dan manager

   Tujuan : pelaporan hasil rekapan penjualan

Tabel 4. 3 Skenario *Use Case* Pelaporan

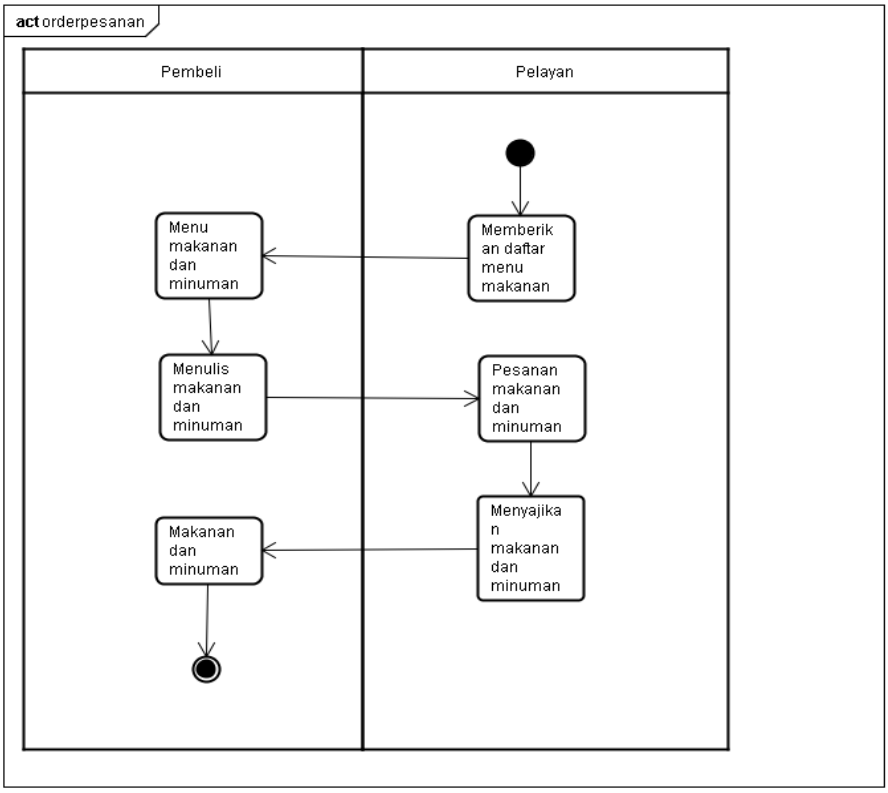
Kasir	Reaksi Sistem
1. Menghitung total penjualan makanan, snack dan minuman berdasarkan nota yang ada	
2. Membuat rekapan total penjualan	
	3. Menerima laporan rekapan
	4. Menyimpan laporan rekapan

4.1.2.3. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:

a. Order Pesanan

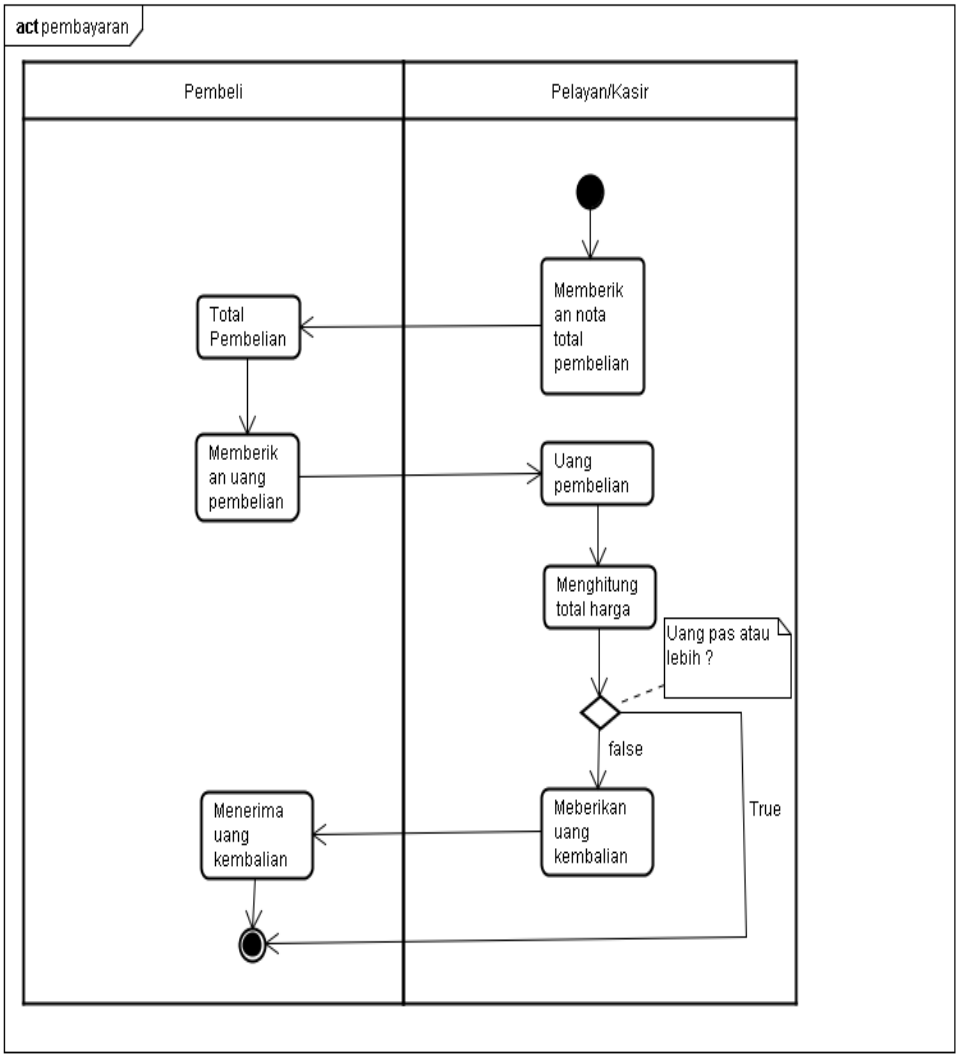
Pelayan/Kasir memberikan menu dan makanan kepada pembeli. Kemudian, pembeli menuliskan makanan dan minuman yang akan dipesan dan memberikannya kepada pelayan/kasir. Pelayan/Kasir menyajikan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli.



Gambar 4. 2 *Activity Diagram* Order Pesanan yang sedang berjalan

b. Pembayaran

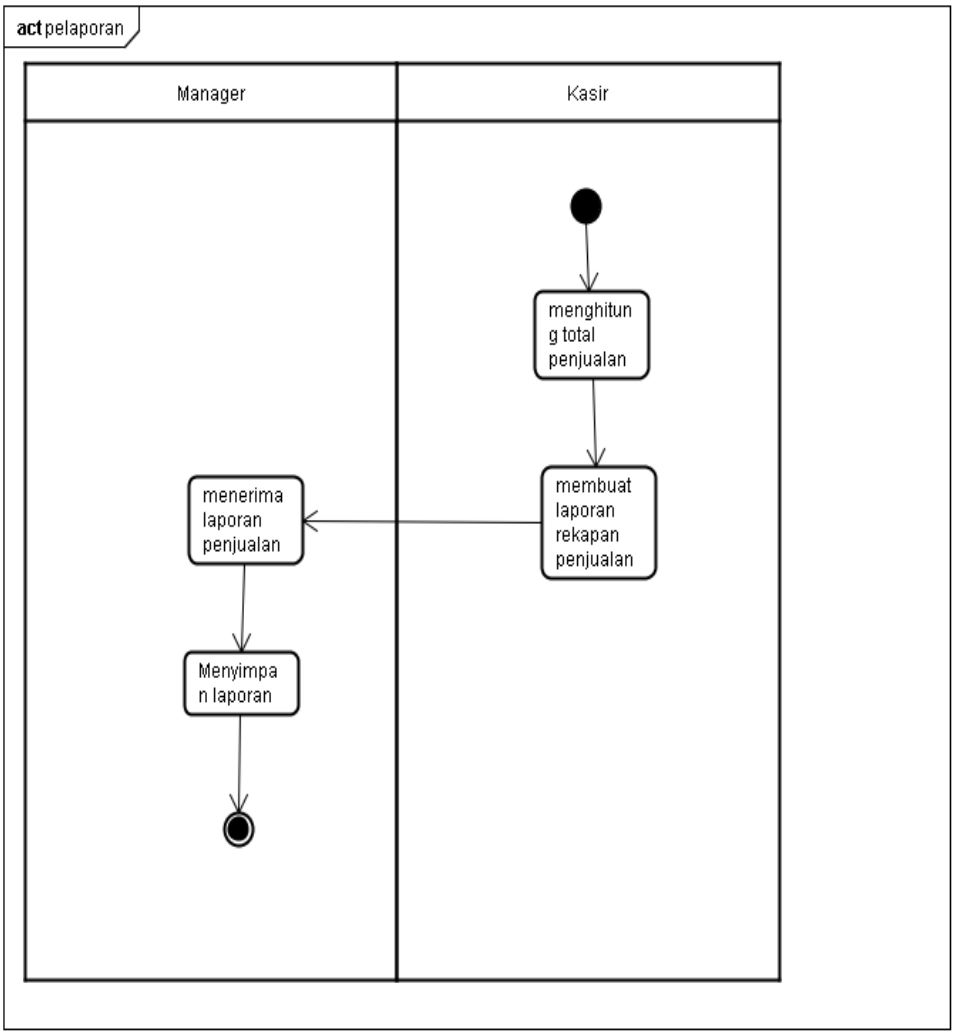
Kasir/Pelayan memberikan nota total pembelian kepada pembeli. Kemudian pembeli menyerahkan uang pembelian ke pelayan. Setelah itu, kasir/pelayan menghitung keseluruhan total harga. Jika uang yang diberikan melebihi total harga, maka kasir/pelayan akan memberikan uang kembalian.



Gambar 4. 3 *Activity Diagram* Pembayaran yang Sedang Berjalan

a. Pelaporan

Kasir menghitung semua total penjualan berdasarkan nota yang masuk, dan menyusun rekapan penjualan untuk dibuatkan laporan, setelah itu diberikan ke manager.



Gambar 4. 4 *Activity Diagram* Pelaporan yang Sedang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurang mudah dan nyaman dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman.
2. Kurang dapat memberikan informasi total harga makanan dan minuman yang telah dipesan.
3. Kurang efektif dalam mengelola manajemen pemesanan makanan dan minuman.
4. Kurang efektif dalam pelaporan kepada manager tentang total penjualan dan berpotensi terjadi kesalahan

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk

mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan efektifitas (kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan) dan efisiensi (mengurangi biaya operasional) dalam pengolahan data.
2. Memperoleh keakuratan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Memperkecil presentase kerusakan (hilang atau hancur) data.

4. Penyesuaian terhadap perkembangan jaman dengan penerapan sistem teknologi informasi.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna *(user)* mengenai sistem informasi berbasis mobile, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan didesain. Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional. Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai *(user)* dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya pemesanan makanan dan minuman melalui mobile yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk pegawai itu sendiri , tidak sulit lagi untuk melakukan order pesanan kepada pembeli. Karena sistem ini mempunyai beberapa jenis layanan yang dapat membantu dalam pemesanan makanan dan minuman diantaranya order pesanan. Maka pelayan bisa dengan gampang melakukan order pesanan sesuai keinginan pembeli dengan menggunakan teknologi mobile. Ataupun pembeli bisa secara langsung melakukan order pesanan menggunakan peangkat mobile yang disediakan di meja meja tertentu.

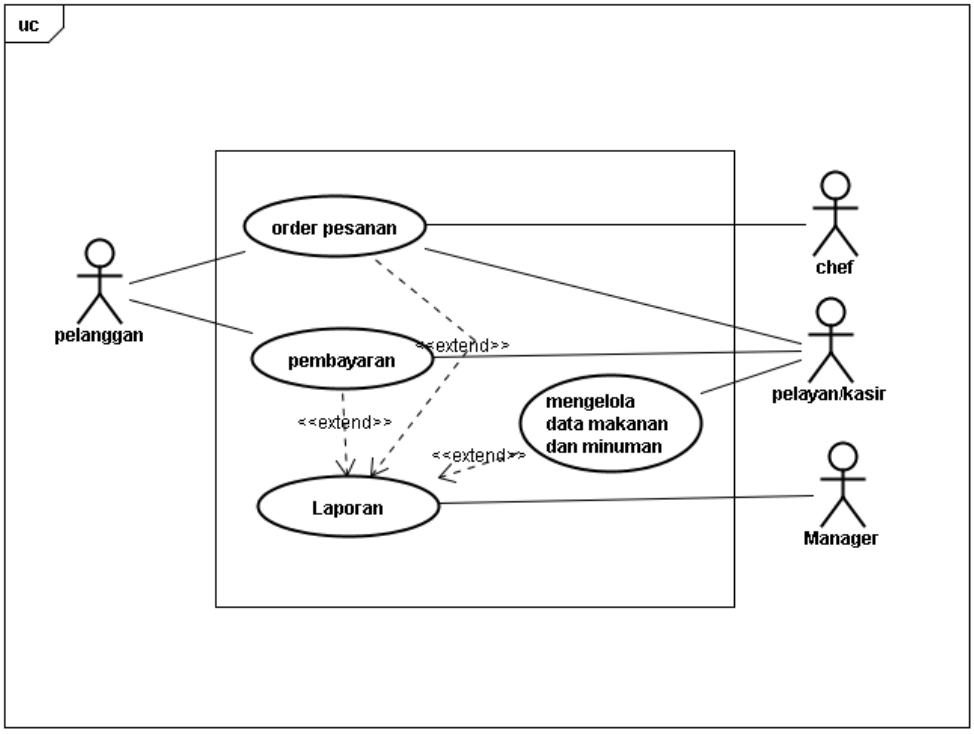
Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Dengan adanya pengembangan sistem berbasiskan mobile, proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh pelayan ataupun konsumen secara sendiri dan konsumen dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, class diagram, object diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen

4.2.3.1. Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4. 5 Use case Diagram yang Diusulkan.

4.2.3.2. Skenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Nama Use Case : Order Pesanan

   Aktor : Pelayan dan pembeli

   Tujuan : Memesan makanan dan minuman

Tabel 4. 4 Skenario *Use Case* Order Pesanan.

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih order pesanan	

2. Menginput nomor meja	
3. Menginput Nama Pelanggan	
	4. Menampilkan daftar menu makan dan minuman
5. Memilih pesanan dan meninput pesanan	
	6. Mengirim data ke server

2. Nama Use Case : Pembayaran

   Aktor : Kasir/pelayan dan pembeli

   Tujuan : Membayar makanan dan minuman yang dibeli

Tabel 4.4 Skenariu *use case* Pembayaran

Tabel 4. 5 Skenariu *use case* Pembayaran

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memberikan uang pembayaran	
	2. Melakukan perhitungan total pembelian, jika uang melebihi dari total maka diberikan uang kembalian
3. Uang kembalian.	

3. Nama *Use Case* : Pelayanan Pesanan

   Aktor : Cheft

   Tujuan : Menyajikan makanan yang dipesan

Tabel 4. 6 Skenario *use case* Login akun pegawai

Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Melihat Pesanan di display dapur	
2. Konfirmasi Penyajikan pesanan	
	3. Menghapus daftar pesanan dari display

4. Nama *use case* : Mengelola data makan dan minuman

   Aktor : Administrator

   Tujuan : Mengatur data makan dan minuman

Tabel 4. 7 Skenario *use case* Mengelola data Makan dan minum

Aksi Aktor	Rreaksi sistem
1. Login sebagai administrator	
	2. Menampilkan halaman administrator
3. Memilih menu data dan menu makanan	

4. Melakukan input, edit, hapus data makanan dan minuman	
	5. Merubah data makanan dan minuman
	6. Menyimpan data makanan dan minuman ke dalam database.

5. Nama *use case* : Laporan

   Aktor : Administrator

   Tujuan : Melaporakn data penjualan ke manager

Tabel 4. 8 Skenario *use case* Laporan

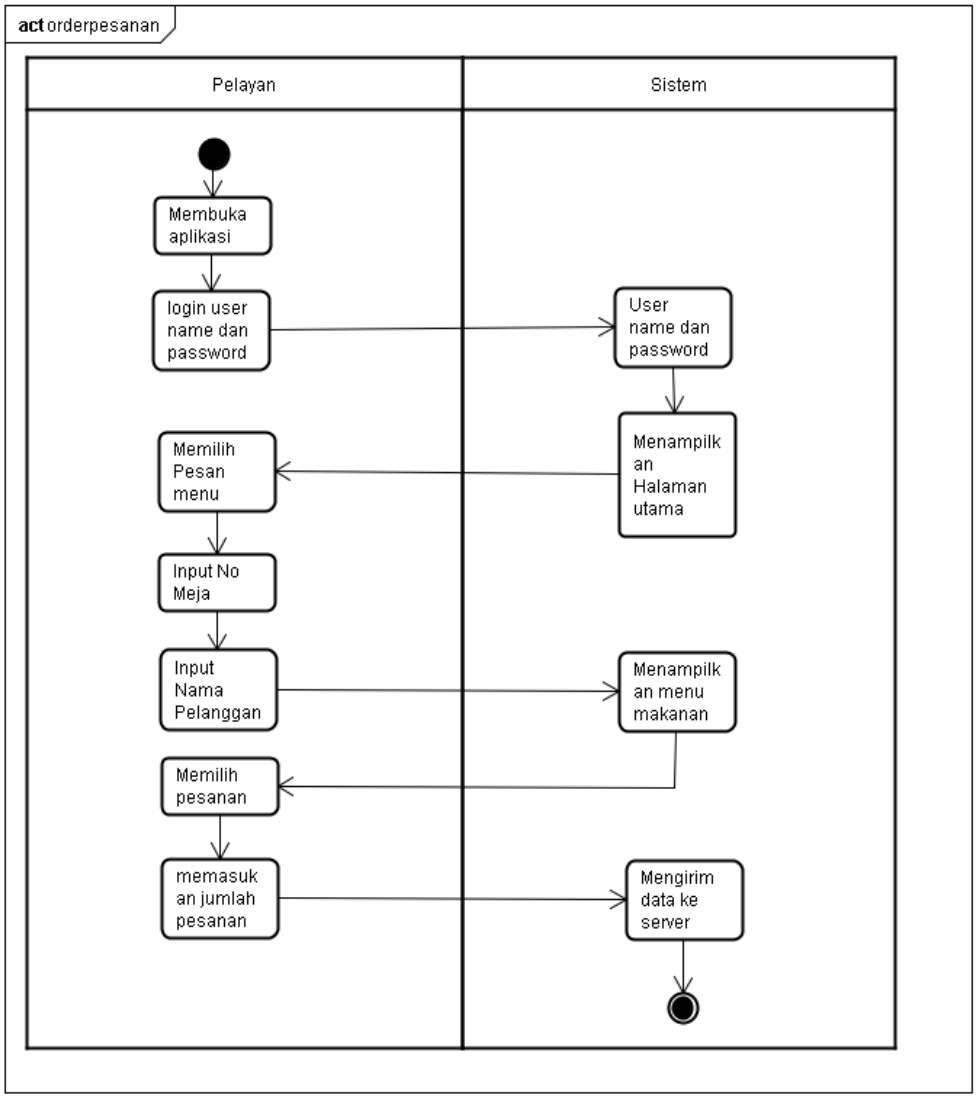
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Login sebagai administrator	
	2. Menampilkan halaman administrator
3. Memilih Menu Laporan	
4. Memasukan data periode laporan dan jenis laporan	
	5. Menampilkan laporan sesuai dengan yang diinginkan

4.2.3.3. Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

a. Order Pesanan

Setelah memasukkan nomor meja, pelaya atau pembeli dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman dengan memilih menu makanan atau

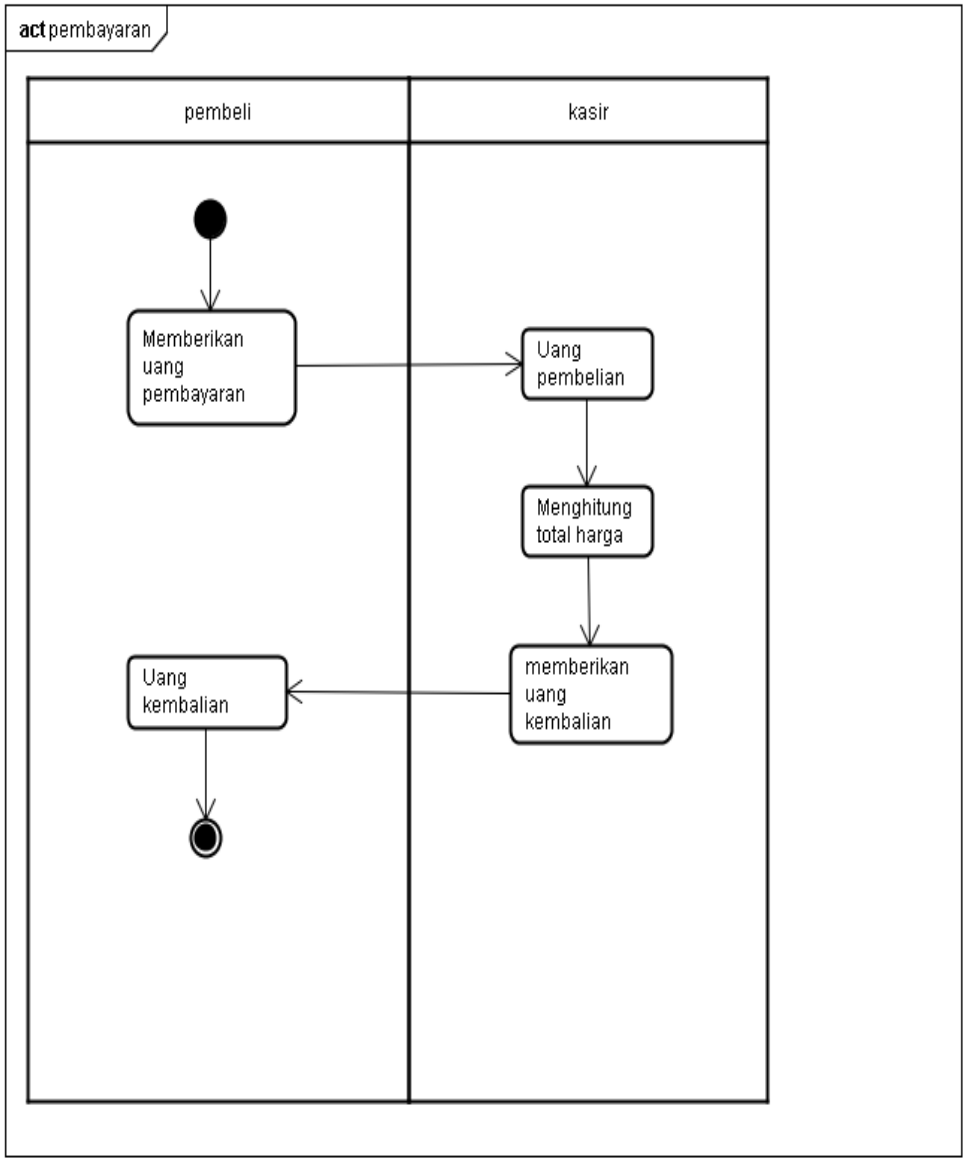


Gambar 4. 6 *Activity Diagram* Order Pesanan Yang Diususlkan

minuman. Memilih makanan dan minuman yang akan dipesan, kemudian mengisi jumlah pesanan dan mengirimkan pesanan dengan meng-klik tombol pesan pada aplikasi. Setelah itu, aplikasi akan mengirimkan pesanan ke komputer

b. Pembayaran

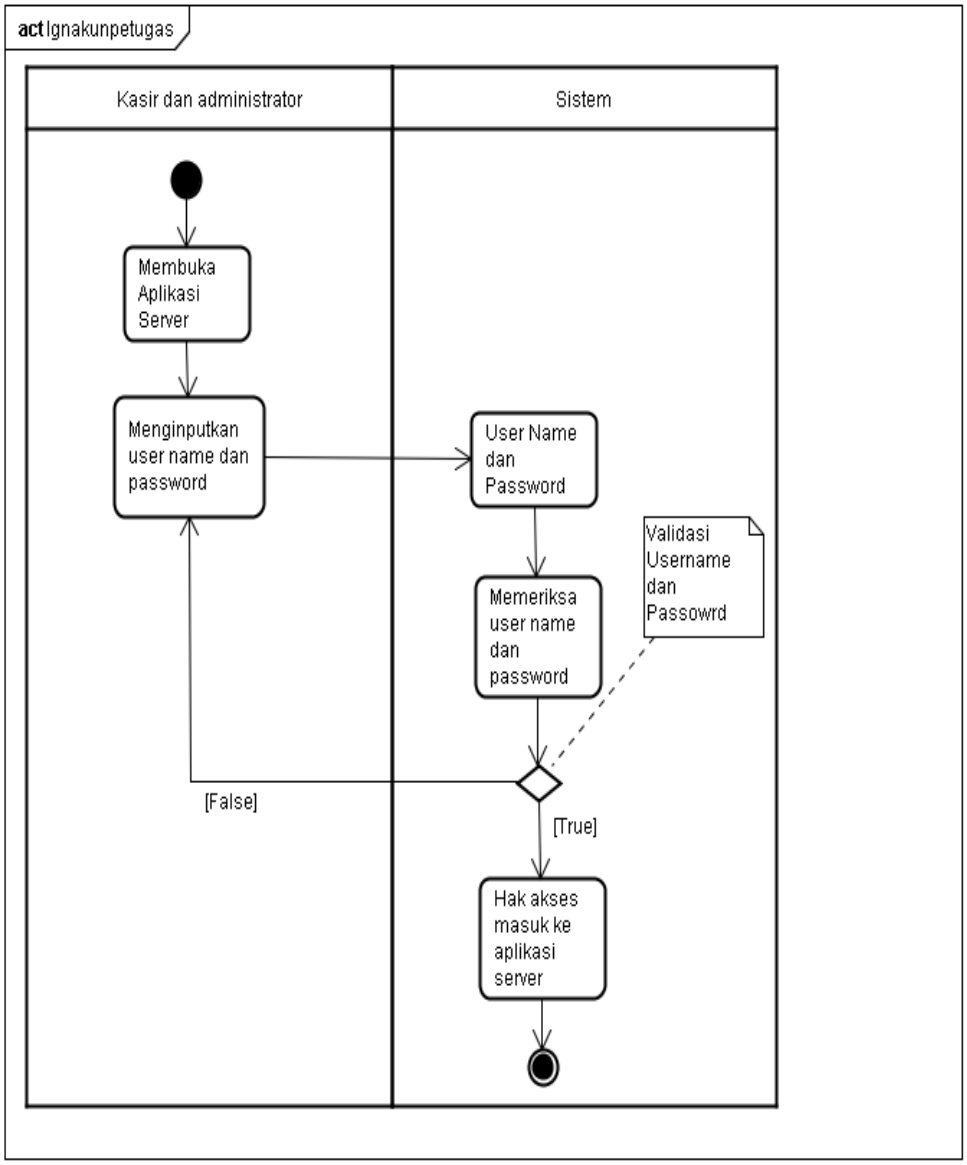
Pembeli memberikan uang pembayaran kepada pelayan atau kasir dan kemudian kasir akan menghitung seluruh total pembelian makanan dan minuman.



Gambar 4. 7 *Activity Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

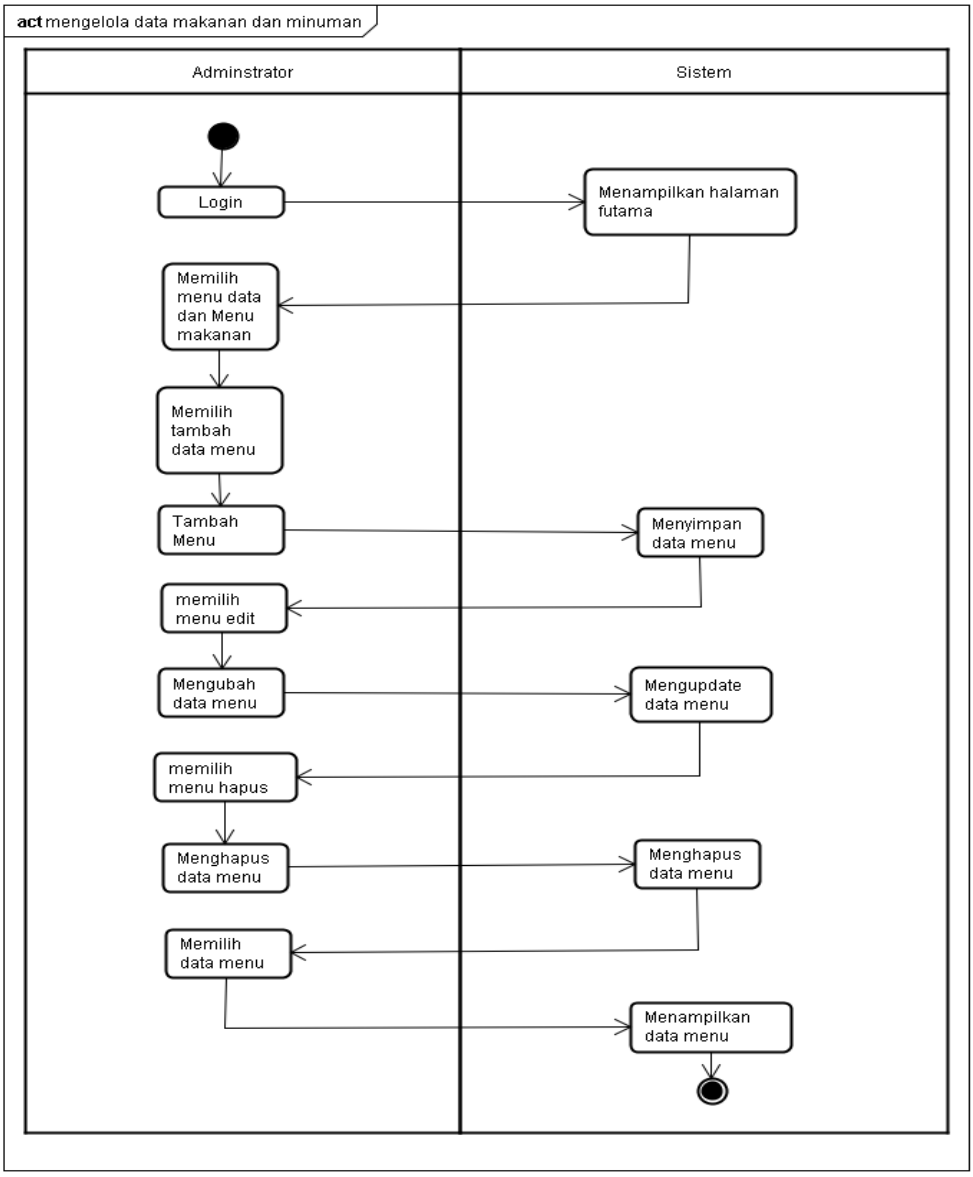
c. Login Akun Petugas

Kasir dan administrator menginputkan *username* dan *password* berdasarkan bagian pada halaman server. Kemudian aplikasi server akan menampilkan halaman berdasarkan bagian yang dipilih.



Gambar 4. 8 *Activity Diagram* Login Akun Petugas yang Diusulkan

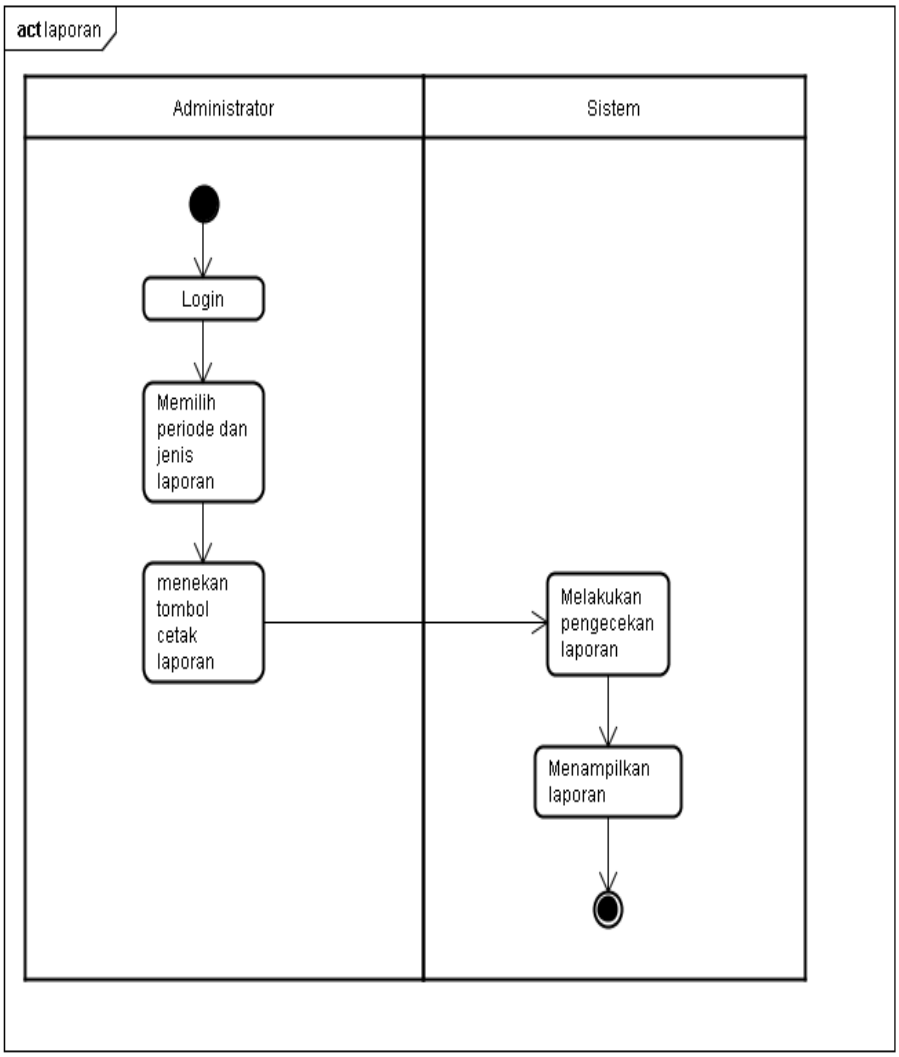
Administrator melakukan pengaturan terhadap data makanan dan minuman seperti menginputkan data, mengedit data dan menghapus data makanan dan minuman pada halaman Data menu makanan.



Gambar 4. 9 *Activity Diagram* Mengelola Data menu yang Diusulkan

d. Mengelolah Laporan

Administrator melakukan dan mencetak laporan berdasarkan periode dan jenis laporan yang diinginkan untuk disampaikn kepada manager.



Gambar 4. 10 *Activity Diagram* Mengelola Laporan yang diusulkan

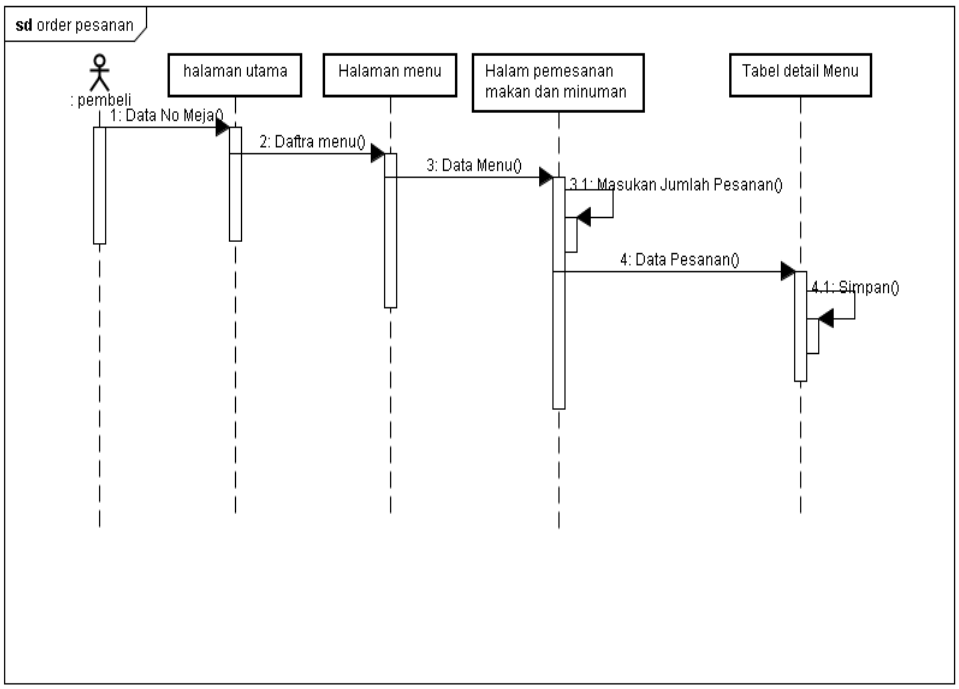
4.2.3.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

Berikut adalah sequence diagram yang ada pada sistem yang diusulkan pada Restoran Cafesera Gorontalo :

1. *Sequence Diagram* Order Pesanan Oleh Pembeli

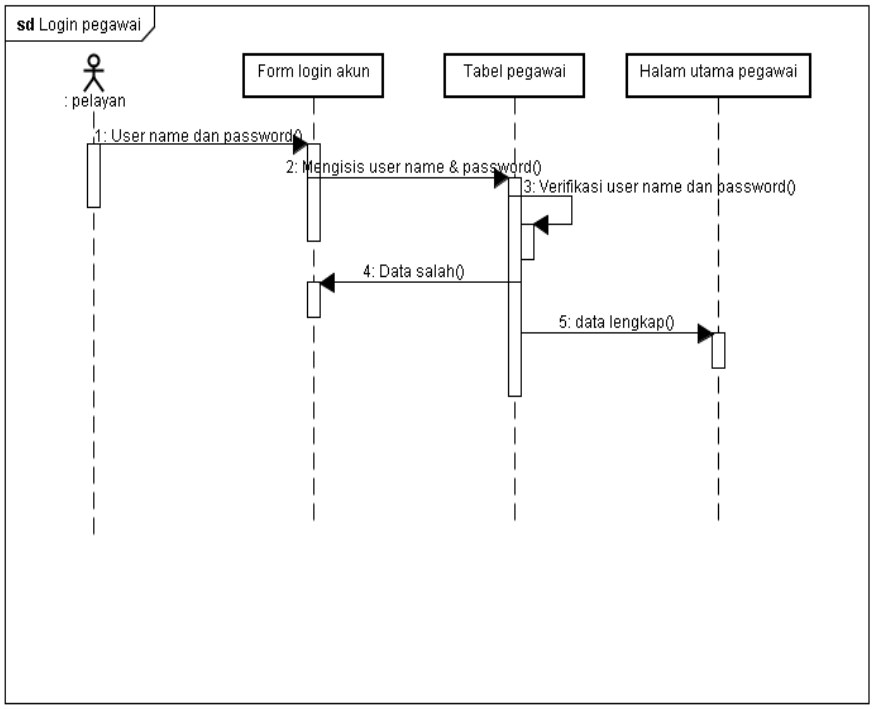
Dimeja dan ruangan VIP (Khusus) Pembeli dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman pada perangkat yang telah disediakan, dengan memasuki halaman pemesanan makanan dan minuman dalam aplikasi. Halaman pemesanan makanan dan minuman akan menampilkan menu makanan dan minuman yang tersedia. pembeli memilih makanan dan minuman yang akan dipesan kemudian mengirimnya ke aplikasi server.



Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Order Pesanan Oleh Pembeli

2. *Sequence Diagram* Login Akun Pegawai

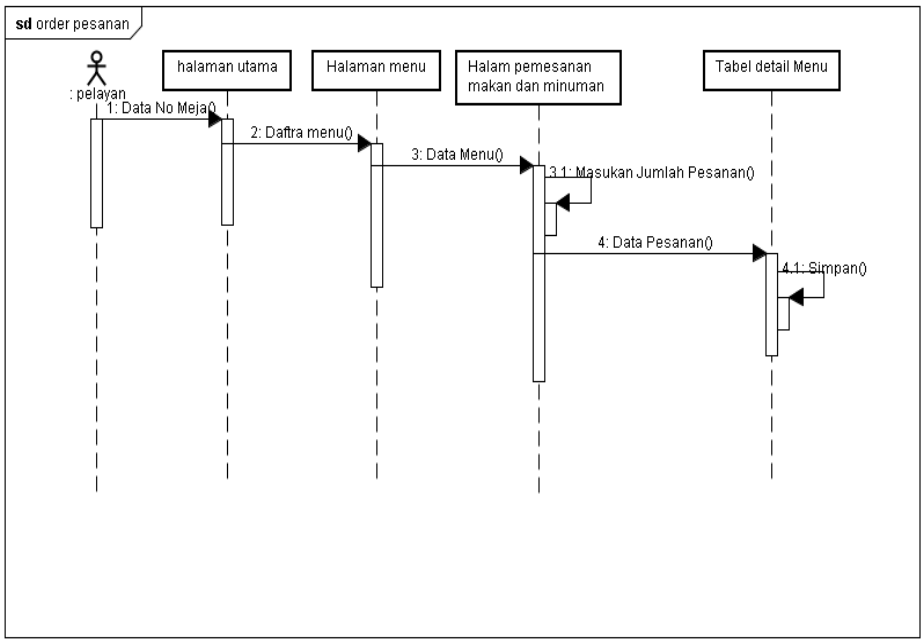
Seorang kasir/pelayan yang telah terdaftar sebagai petugas dapat menggunakan aplikasi untuk melakukan proses order pesanan dan pembayaran. Untuk agar dapat melakukan proses dalam aplikasi, seorang kasir/pelayan harus terlebih dahulu melakukan login sebagai kasir dengan memasukkan username dan password. Jika kasir/pelayan berhasil login, maka akan ditampilkan halaman utama untuk melakukan kegiatan order pesanan dan pembayaran



Gambar 4. 12 *Sequence Diagram* Login Akun Pegawai

3. *Sequence Diagram* Order Pesanan Oleh Pelayan

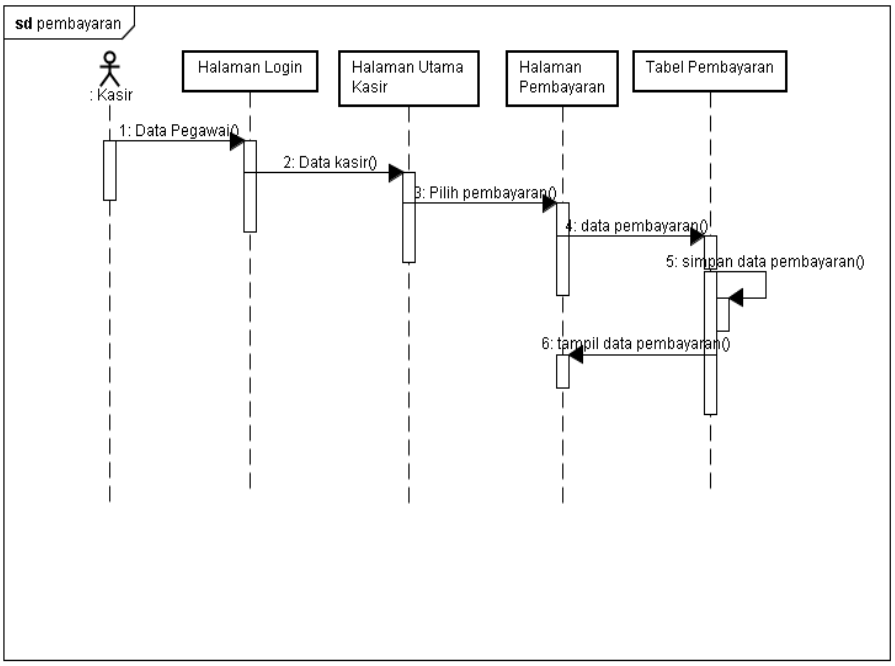
Pelayan yang melayani pembeli dengan melakukan order pesanan yang bisa dikirim ke *server*



Gambar 4. 13 *Sequence Diagram* order pesanan oleh pelayan

4. *Sequence Diagram* Pembayaran

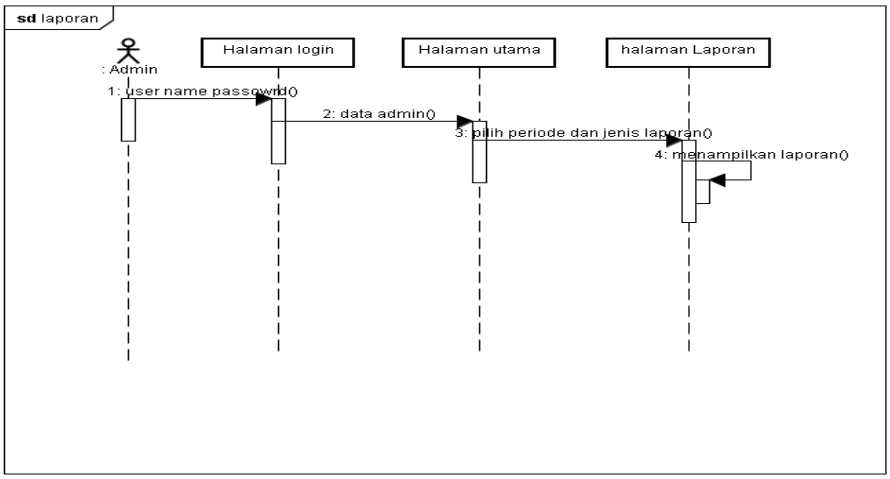
Kasir dapat melihat total harga dari pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan pembeli pada halaman pembayaran dalam aplikasi server. Kasir memilih data pembayaran yang akan melakukan pembayaran, kemudian aplikasi akan menampilkan konfirmasi data pembayaran makanan dan minuman yang harus dibayar oleh pembeli.



Gambar 4. 14 *Sequence Diagram* pembayaran

5. *Sequence Diagram* Laporan

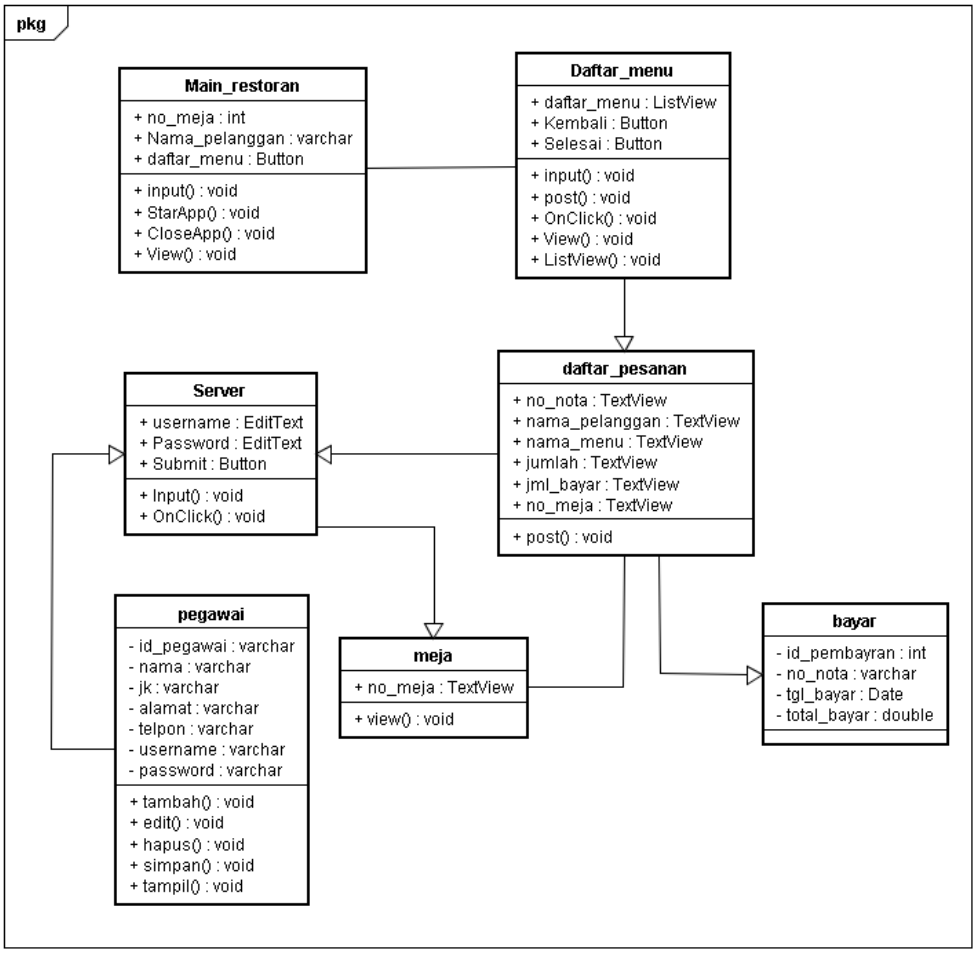
Untuk mencetak laporan admin harus memasukan user name dan password kemudian masuk ke halaman laporan, memilih jenis dan periode laporan yang akan ditampilkan.



Gambar 4. 15 *Sequence* Diagram laporan

4.2.3.5. Class Diagram

Menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemesanan makanan dan minuman mulai dari bagian order pesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat Class Diagram. Berikut Class Diagram Sistem yang diusulkan :



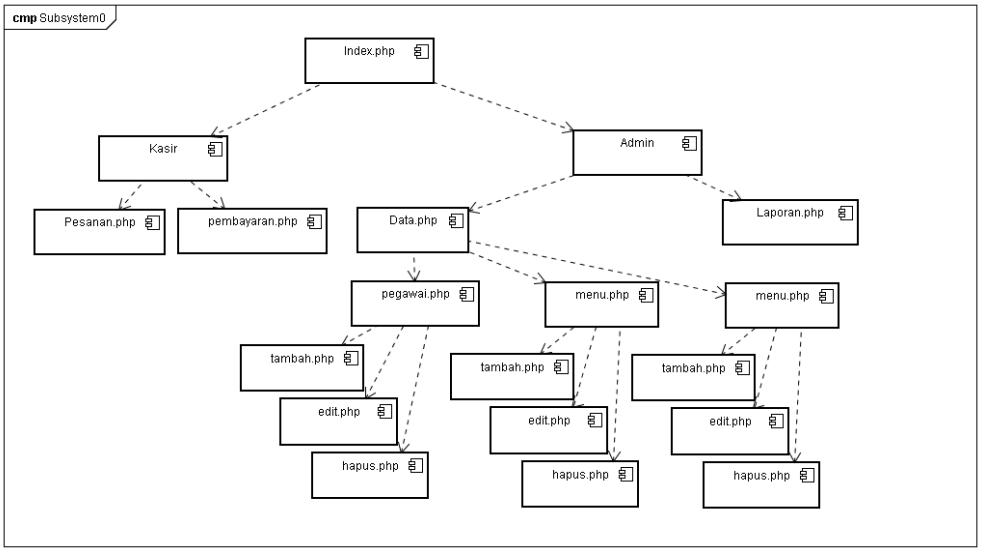
Gambar 4. 16 *Class Diagram* Yang Diusulkan

.

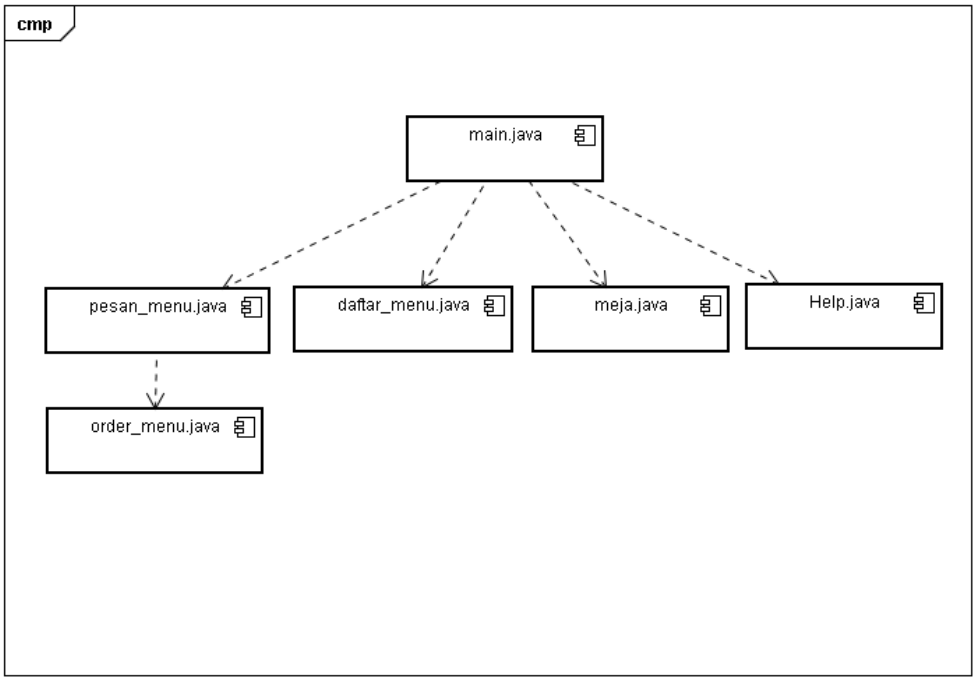
4.2.3.6. Component Diagram

Component Diagram adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. Component ini diimplementasikan meskipun pada

sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar component diagram berikut



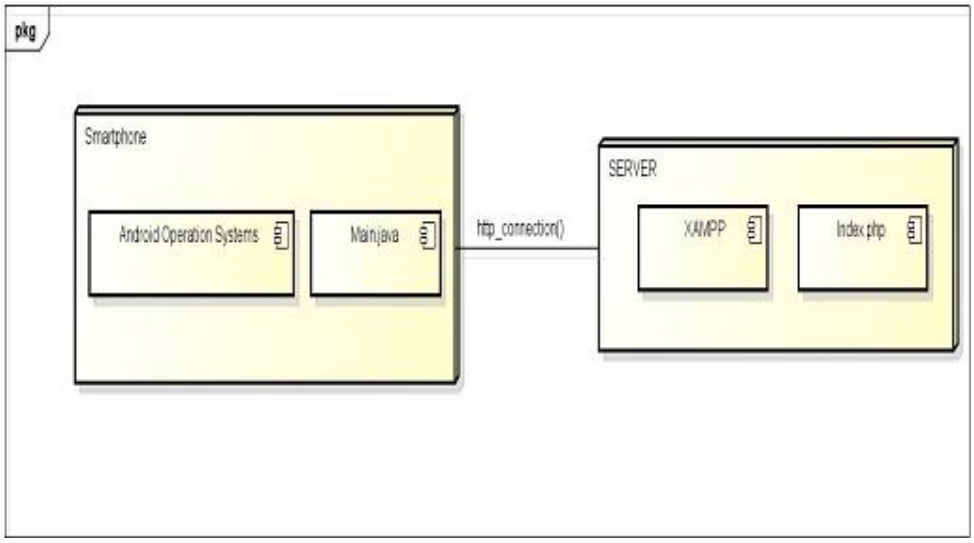
Gambar 4. 17 *Component Diagram* Aplikasi *Server* Yang Diusulkan



Gambar 4. 18 *Component Diagram* Aplikasi *client* Yang Diusulkan

4.2.3.7. Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah dengan sistem yang berbasis *client-server*. Aplikasi pada *mobile* yang bersifat sebagai *client* akan mengirimkan datanya ke dalam komputer *server*. Berikut adalah gambaran *Deployment Diagram* pada aplikasi yang dibuat:



Gambar 4. 19 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

Aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi android akan mengambil dan mengirimkan data ke server dengan menggunakan metode *http_connection()*.

4.2.4. Perancangan Antar Muka

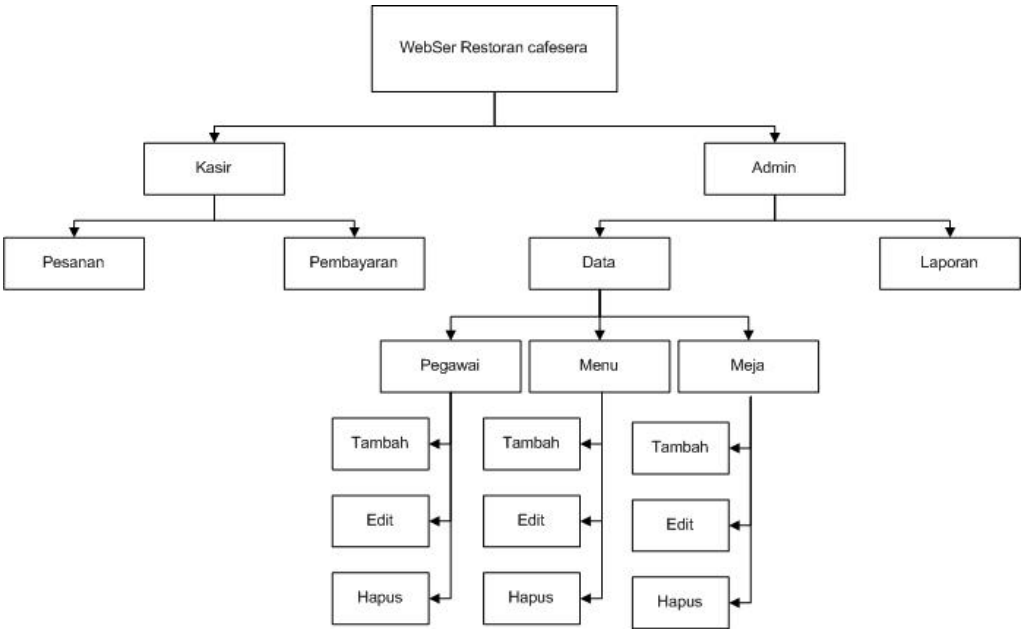
Perancangan antar muka merupakan suatu langkah dalam membuat sebuah program aplikasi. Program dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan program dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.2.4.1. Struktur Menu

Berikut ini merupakan struktur menu yang ada dalam sistem restoran cafesera gorontalo

1. Struktur Menu *Webserver*

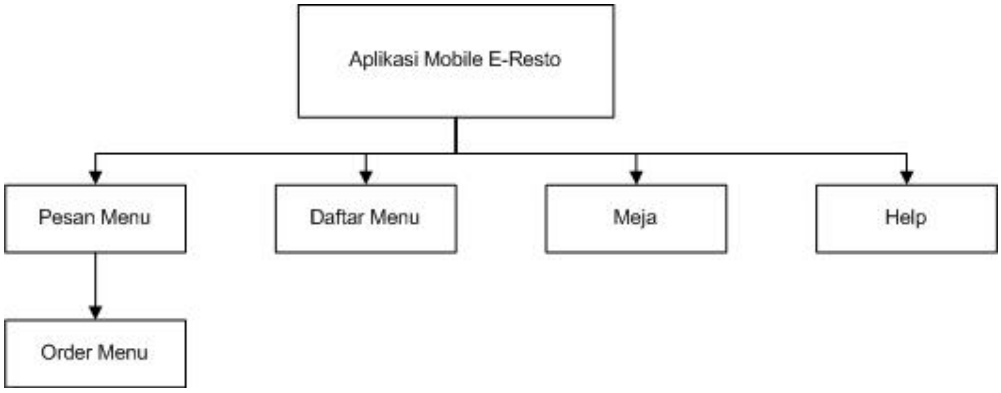
Berikut ini merupakan struktur menu pada *webserver.*



Gambar 4. 20 Struktur Menu Aplikasi (*webserver)*

2. Struktur Menu *Client*

Berikut ini merupakan struktur menu pada *client* :



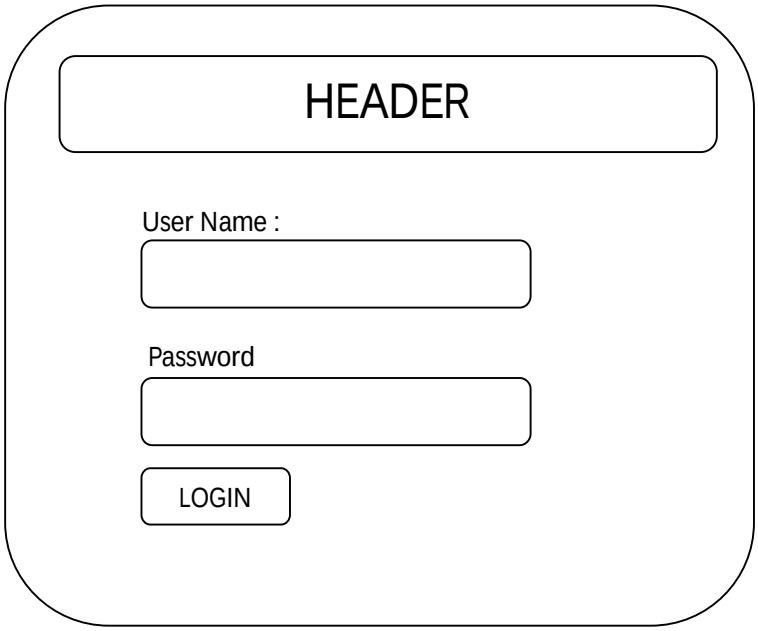
Gambar 4. 21 Struktur Menu Aplikasi *(client)*

4.2.4.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses sistem. Dalam perancangan ini, input merupakan perintah perintah untuk mengeksekusi data yang ingin ditampilkan atau dicari yang nantinya akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan atau output yang dihasilkan oleh sistem. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

1. Tampilan *Form Login* Petugas *(Webserver)*

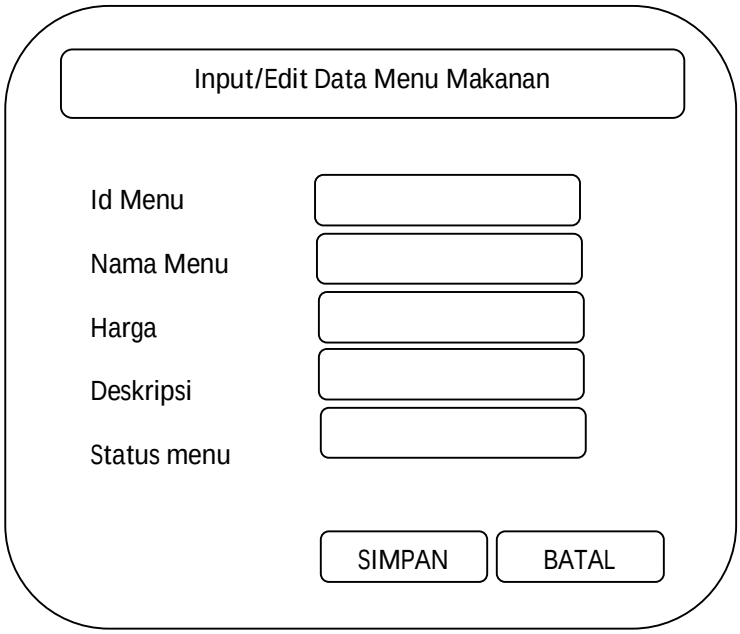
Tampilan form login ini digunakan untuk menentukan hak akses petugas yang meliputi kasir dan admin. Jika melakukan login sebagai kasir, maka akan muncul tampilan pemesanan dan pembayaran. Jika melakukan login sebagai admin, maka akan ditampilkan halaman pengaturan data makanan, pengaturan data petugas dan cetak laporan.



Gambar 4. 22 Tampilan Form Login (*Webserver)*

2. Tampilan Tambah Data Menu *(Webserver)*

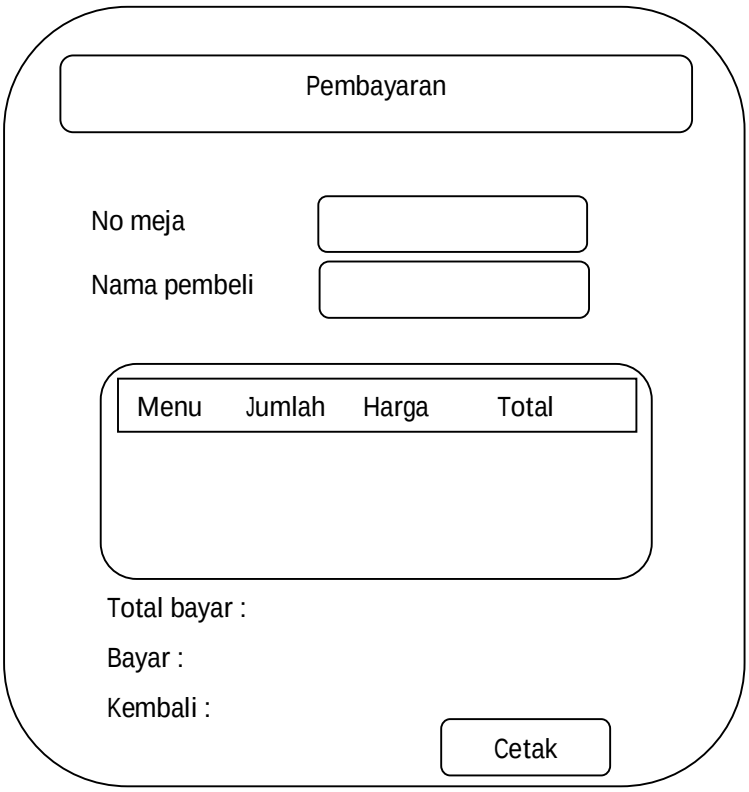
Tampilan ini digunakan oleh admin untuk menambah data menu makanan dan minuman yang tersedia di Restoran cafesera Gorontalo.



Gambar 4. 23 Tampilan Form Tambah Data Menu (*Webserver)*

4. Tampilan Form Pembayaran *(Webserver)*

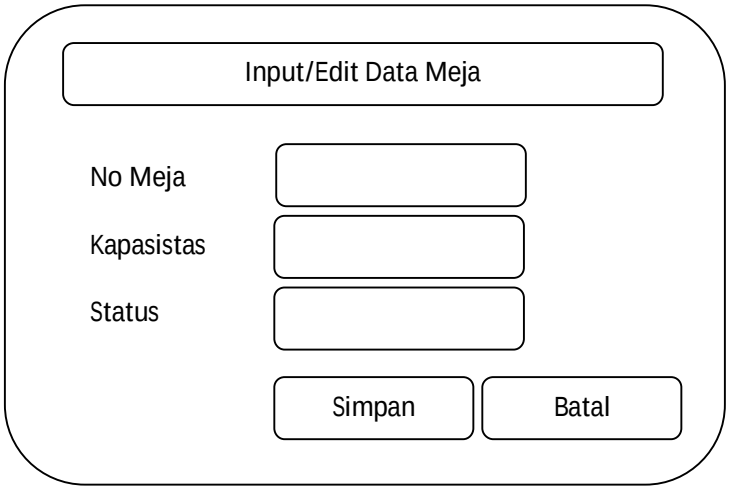
Form ini digunakan untuk melayani pelanggan yang akan melakukan pembayaran, dengan memasukan id pesan maka akan tampil jumlah yang harus dibayar



Gambar 4. 24 Tampilan form pembayaran *(Webserver)*

5. Tampilan Form Input Meja *(Webserver)*

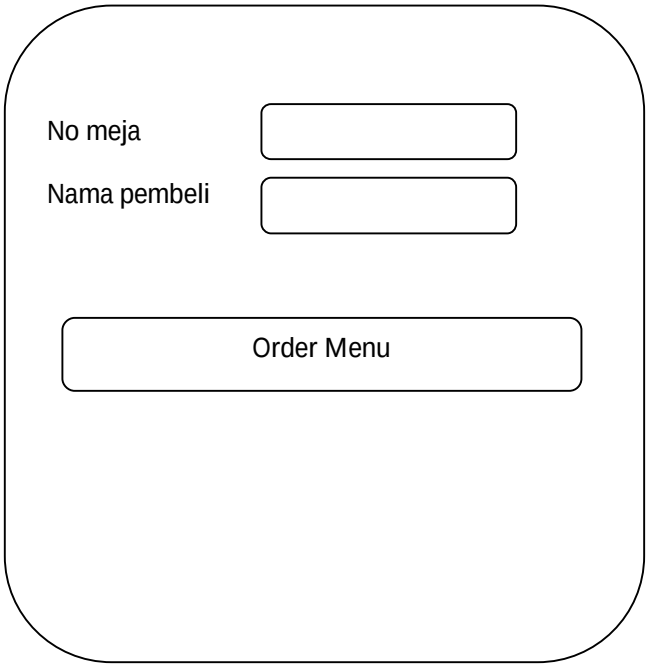
Form ini berfungsi untuk menginput no meja yang ada di restoran cafesera gorontalo beserta kapasitasnya :



Gambar 4. 25 Tampilan Form Input Meja *(Webserver)*

6. Tampilan Pesan Menu *(Mobile)*

Tampilan ini tampil ketika pelayan memilih menu pesan menu :



Gambar 4. 26 Tampilan Form pesan menu *(Mobile)*

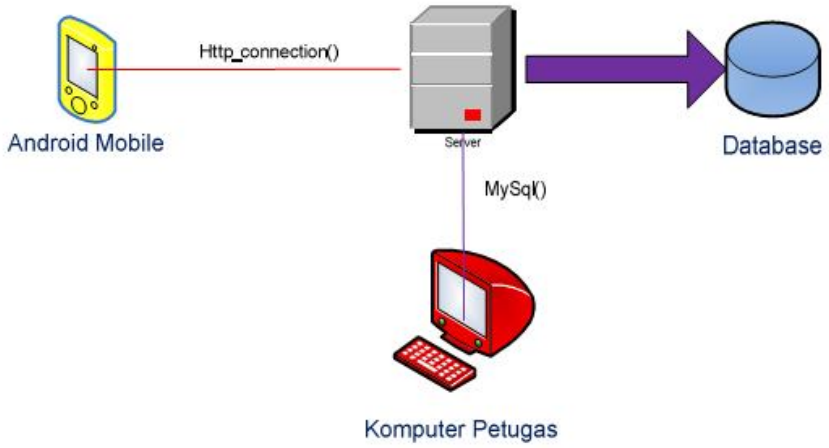
7. Tampilan order menu/daftar menu *(mobile)*



Gambar 4. 27 Tampilan Form order menu *(Mobile)*

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada perancangan arsitektur jaringan berikut ini akan dijelaskan mengenai arsitektur jaringan yang akan digunakan pada sistem yang dibangun. Berikut ini rancangan yang akan diusulkan :



Gambar 4. 28 Arsitektur Jaringan

Dari Perancangan arsitektur jaringan tersebut dapat dijelaskan, Bahwa :

1. *Android Mobile*. Aplikasi e-resto cafesera yang ditanamkan pada Android Mobile akan mengirimkan data pesanan ke dalam *server* dengan metode *http_connection.*
2. Komputer Petugas. Akan mngirimkan dan mengambil data dari dalam *server* dengan menggunakan sintaks *MySql.*
3. Semua data yang ada dalam *server* akan disimpan didalam database.