

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN  
DI KANTIN UNIVERSITAS SEMARANG BERBASIS ANDROID  
(FOOD AND DRINKS ORDERS APPLICATION  
AT CANTEEN SEMARANG UNIVERSITY BASED ON ANDROID)**

**Yustina Andriani**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[yustinaandriani16@gmail.com](mailto:yustinaandriani16@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Food and drinks is a basic human need that is needed every time and wherever he is. Without food and drinks, humans can not survive. A lecturer, student, and other employees spend their day on campus, unexcept to eat and drinks, especially at campus of Semarang University, to eat and drinks must go to canteen, queuing and jostling with other buyers. Sometimes sellers get confused and feel troubled by many buyers, so the service is not in line. Mistaken in terms of service was not close the possibility, as we ordered milk but even given coffee, whereas customers have long queued up and waiting but even orders given wrong. The problem is not only that, sometimes we order a food menu that turns out the food is not ready or yet ripe. Based on the description then required. Food and drinks orders application menu at canteen Semarang University based on Android. This application is designed using the Waterfall method. This method is implemented, so that the process is carried out in sequence and each process does not overlap. This application can help a waiter in a canteen to order a food or drinks and convey the latest information to the consumer regarding the food or drinks menu. The apps created can handle many orders with a lot of visitor levels. It can also accelerate in the servig food to the consumers.*

*Keywords : Android, Application, Canteen, Food and Drink, Waterfall*

**ABSTRAK**

Makanan dan minuman merupakan kebutuhan pokok manusia yang dibutuhkan setiap saat dan dimanapun ia berada. Tanpa adanya makanan dan minuman, manusia tidak dapat melangsungkan hidupnya. Seorang dosen, mahasiswa, dan karyawan-karyawan lain sehari-harinya menghabiskan waktu di kampus, tak terkecuali untuk makan dan minum terutama di kampus Universitas Semarang, untuk makan dan minum harus menuju kantin, antri dan berdesak-desakkan dengan pembeli yang lain. Terkadang penjual sampai bingung dan merasa repot terhadap pembeli yang banyak, sehingga pelayanannya tidak sesuai antrian. Keliru dalam hal pelayanan pun tidak menutup kemungkinan, seperti kita memesan susu tapi malah diberi kopi, padahal pelanggan sudah lama antri dan menunggu tapi malah pesanan yang diberikan salah. Masalah tidak hanya itu, kadang kita memesan menu makanan yang ternyata makanannya belum siap atau belum masak. Berdasarkan uraian tersebut maka dibutuhkan aplikasi pemesanan menu makanan dan minuman di kantin Universitas Semarang berbasis Android. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini dilakukan agar proses yang dilakukan urut dan setiap proses tidak saling tumpang tindih. Aplikasi ini dapat membantu pelayan suatu di kantin untuk melakukan pemesanan makanan atau minuman dan menyampaikan informasi yang terkini kepada konsumen mengenai menu makanan atau minuman. Aplikasi yang dibuat dapat menangani pesanan yang banyak dengan tingkat pengunjung yang banyak. Juga dapat mempercepat dalam penyajian makanan ke konsumen.

*Kata Kunci : Android, Aplikasi, Kantin, Makanan dan Minuman, Waterfall*