

Sans, Sistem Terpusat untuk Pemesanan, Pembayaran dan Pengecekan Omzet Restoran

Submit by [dinaoktavia](#) on **May 16, 2018** | Comment(s) : **0** | View : **517**



**Sansaja team Juara 1 Joint
UGM**

Harus berdiri mengantri panjang untuk makanan yang diinginkan di sebuah restoran yang sedang populer seringkali membuat pelanggan kesal. Hal ini mendorong tiga mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya (FILKOM UB) yang tergabung dalam Sansaja team membuat sebuah aplikasi yang diberinama Sans. Mereka kadalah Vivy Junita (2016/TIF) selaku *Project Manager*, Yahya Sahaja (2016/TIF) selaku *back-end developer*, Zain Fikri H. (2016/TIF) selaku *front-end developer*.

"Menurut data yang kami dapat dari kuisioner yang kami bagikan kepada 265 orang di tiga restoran di Malang, 176 orang menjawab bahwa mengantri tetap menjadi permasalahan yang mereka alami pada saat berada di restoran dan 80 orang menjawab pelayanan yang ada kurang baik," jelas Vivy memaparkan hasil survey yang dilakukan kelompoknya.

Dijelaskan oleh Vivy bahwa Sans merupakan aplikasi web yang dapat digunakan restoran sebagai sarana untuk pemesanan dan pembayaran, serta pengecekan omzet hanya dalam satu sistem yang terpusat. Sistem Sans ini membuat pengunjung dapat langsung mengakses suatu website yang akan menampilkan pilihan menu beserta harga makanan dan minuman. Pengunjung dapat langsung memesan dari sistem tersebut. Selain itu dengan sistem Sans pengunjung dapat langsung ke kasir dengan menunjukkan QR code yang berisi data pemesanan dan total harga yang harus dibayar sehingga kasir tidak perlu lagi memasukkan data secara manual. Dengan sistem yang seperti ini, antrian dan pelayanan yang lama dapat diminimalisir.

"Selain itu dengan pembayaran melalui sistem maka pendapatan secara keseluruhan dapat tercatat secara lengkap dalam aplikasi. Tentunya ini akan mempermudah pemilik restoran dalam mengakses data secara online dan kondisi keuangan tetap terkendali," jelas Vivy.

Meski demikian diakui oleh Vivy beserta tim bahwa sistem Sans masih belum sempurna. Terdapat beberapa keterbatasan sistem yang meliputi pengunjung restoran masih harus membayar secara manual, *software* Sans merupakan aplikasi Progressive Web App, pengaksesan sistem dapat dilakukan saat di restoran dan bahasa yang digunakan dalam aplikasi masih bahasa Indonesia saja.

Aplikasi Sans ini juga telah membawa Vivy beserta timnya menjadi juara 1 Joints UGM 2018 kategori *apps innovation* yang tahap akhirnya dilaksanakan 4-6 Mei 2018 lalu di Auditorium FMIPA UGM. Dari pencapaiannya tersebut Sansaja team berhak mengantongi dana pengembangan senilai empat juta rupiah. Vivy mengaku sangat

senang dengan pencapaian timnya tersebut dan berencana akan mengikuti kompetisi serupa di kesempatan mendatang.

"Bagi adik tingkat yang ingin mengikuti kompetisi-kompetisi seperti ini, pesan kami yang perlu diperhatikan harus ada validasi kebutuhan. Jadi berupa survey yang kemudian hasilnya menunjukkan kebutuhan akan suatu sistem. Karena kadang yang kita pikir perlu buat kita, belum tentu dirasa perlu juga untuk orang lain," jelas Vivy.[Filkom/Humas UB]