

Abstrak

Tujuan melakukan penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi berbasis *android* dengan konsep *client server* pada jaringan *wireless* untuk membantu proses pemesanan di sebuah restoran. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini meliputi tiga bagian pokok yaitu metode studi pustaka dan metode SDLC(System Development Life Cycle) *Waterfall*. Kegiatan analisis berpusat pada kegiatan *survey* di lapangan, wawancara dan merumuskan pemecahan masalah. Sedangkan perancangannya berpusat tentang perancangan aplikasi, dimana metode yang digunakan adalah *Object Oriented Analysis and Design* beserta diagram-diagram *Unified Modeling Language*. Hasil yang dicapai pada penelitian ini membuktikan bahwa, dengan menggunakan aplikasi *mobile*, proses pemesanan menu makanan didalam sebuah restoran akan menjadi lebih cepat dan mudah. Simpulan yang didapat berdasarkan kegiatan analisa dan perancangan yang telah dilakukan adalah aplikasi *mobile* dapat meningkatkan kinerja dari sebuah pelayanan di sebuah restoran dan dapat juga memangkas biaya pengeluaran disebuah restoran.

Kata kunci : Aplikasi Sistem Pemesanan, *Mobile Device*, *Android*, *Client Server*, *Wi-Fi*