

Mesin Vending pada umumnya adalah mesin penjual barang-barang tersimpan di dalam mesin dan apabila kita ingin membeli harus memasukkan koin senilai masing-masing barang di dalam mesin tersebut. Terdapat beraneka ragam mesin penjualan otomatis, misalnya ada mesin penjual minuman kalengan seperti bir dan air mineral atau jus buah, mesin penjual kue / makanan kecil dalam kantong plastik, mesin penjual mie instant

Pada kesempatan ini penulis mencoba merancang simulasi user interface bagi pembeli dan administrasi pada suatu sistem mesin vending berbasis jaringan. Garis besar perancangan simulasi system vending ini adalah pembeli mendaftar di administrasi mesin vending, membayar saldo minimal tertentu, mendapatkan password dan kode user kemudian pembeli dapat membeli barang-barang pada mesin vending setelah administrasi memasukkan data ke komputer pusat.

Sebagai masukan, user atau pembeli hanya menggunakan mouse tanpa keyboard untuk memasukkan password dan memilih barang dan keluaran untuk pemrograman user interface tersebut adalah laporan-laporan yang diperlukan untuk pembeli dan pemasok.

Dengan perancangan tersebut diharapkan dapat memenuhi kualitas manufaktur yang harus dicapai, sehingga dapat berfungsi sebagaimana tuntutan yang dikehendaki untuk perancangan sistem mesin vending selanjutnya