

# Benutzerhandbuch

## *AFS-Orderman Schnittstelle*

### Produktvorstellung

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Produkt aus dem Hause AFS-Software entschieden haben. Mit unserer Softwarelösung *AFS-Orderman Schnittstelle* steht Ihnen eine Ergänzungssoftware zu AFS-Gastro SQL bzw. zum Gastro-Modul anderer AFS-SQL-Lösungen zur Verfügung, mit der Sie Bestellungen Ihrer Kunden direkt am Tisch in Ihrem Restaurant erfassen können. Diese Bestellungen werden per Funk direkt an die Kasse übermittelt, wo gleichzeitig Küchen- und Thekenbons durch die Orderman-Überwachungsfunktion ausgedruckt werden. Weiterhin ist die Bezahlung direkt am Tisch möglich. Möchte der Kunde zahlen, können Sie auf dem mobilen Handgerät den Tisch und die gewünschte Zahlart auswählen.

Es werden pro Kassenserver (Kassen-PC und Orderman Basisstation) bis zu acht mobile Handgeräte unterstützt. Für den Einsatz weiterer Geräte ist ein zusätzlicher Kassenserver, der wiederum bis zu acht Handgeräte unterstützt, Voraussetzung. Dieses Beispiel kann beliebig oft fortgesetzt werden.

Mit dem Orderman MenuCardDesigner können Sie Ihre eigenen Menükarten für das mobile Handgerät erstellen und auf Ihre Gastro-Software anpassen. Eine Zuordnung zwischen Touchbutton auf dem Handgerät und dem Artikel in der Gastrokasse erfolgt über Scancode, der auf dem Handgerät hinterlegt wird, und Artikel-ID, die in der Gastrokasse vorhanden ist. Zudem können Auswahlfenster der Gastrokasse direkt aufgerufen werden.

### Grundvoraussetzungen

Als Voraussetzungen für die Installation der *AFS-Orderman Schnittstelle* benötigen Sie AFS-Gastro SQL ab Version 11.07 oder das Gastro-Modul ab Version 11.07 zu einem anderen AFS-SQL-Produkt. Zudem benötigen Sie eine Orderman-Basisstation, mindestens ein Handheld der Firma Orderman sowie ein Kassensystem mit Bondrucker oder Küchenmonitor.

### Installation

Für die Installation der Software benötigen Sie lediglich eine Setup-Datei: *afs-orderman\_schnittstelle.msi*, die Sie nach Erhalt ausführen und installieren. Die Installation des Programms auf Ihrem PC erfolgt selbstständig und wird automatisch abgeschlossen. Starten Sie die Software nach erfolgter Installation mit einem Klick auf die AFS-Orderman.exe im Programmverzeichnis oder über die Verknüpfung auf Ihrem Desktop.

## AFS-Orderman Schnittstelle

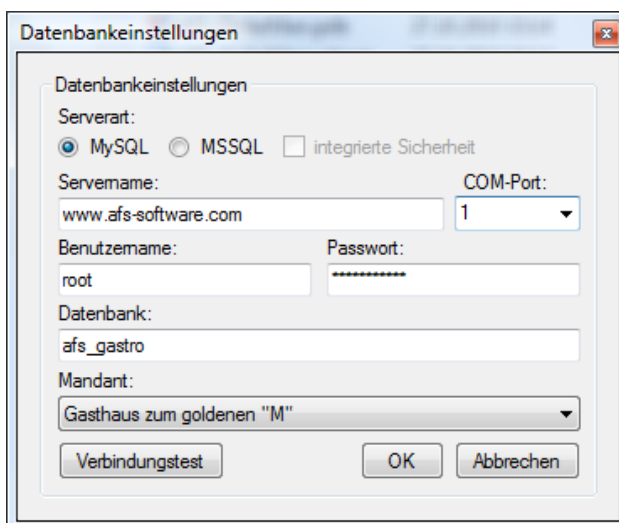
### Einstellungen

Nach dem Starten der *AFS-Orderman Schnittstelle* erscheint in der Taskleiste im Tray-Menü das Symbol der AFS-Orderman Schnittstelle. Mit einem Doppelklick auf dieses Symbol öffnen Sie das Hauptprogramm. Mit einem Rechtsklick auf dieses Symbol haben Sie die Wahl zwischen *Artikelzuordnungen*, *Einstellungen* und *Beenden*. Um die Programmeinstellungen zu konfigurieren, klicken Sie auf *Einstellungen*. Sie sehen nun das Fenster auf der rechten Seite.

Hier haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:

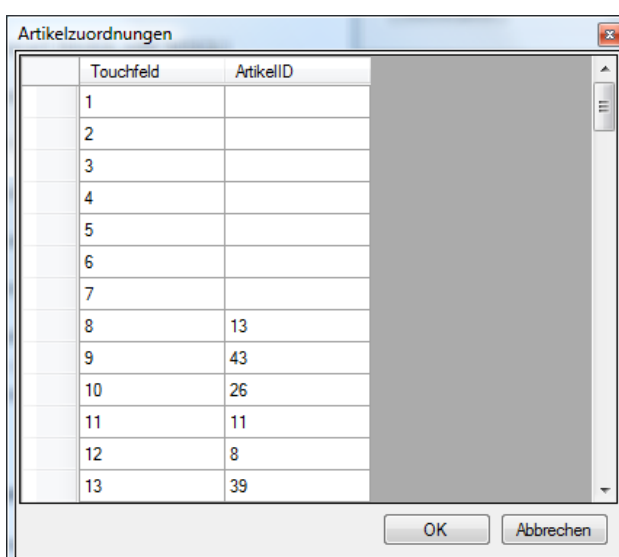
- Serverart (MySQL oder MSSQL)
- Servername (oder IP-Adresse des Servers)
- COM-Port (an dem die Orderman-Basisstation angeschlossen ist)
- Benutzername und Passwort (für den Datenbankzugriff)
- Datenbank (Name der Datenbank, in der sich die Gastro-Daten befinden)
- Mandant (Mandant des Programms; Liste wird automatisch mit allen Mandanten gefüllt)

Haben Sie alle Daten korrekt eingegeben, können Sie einen Verbindungstest mit der entsprechenden Schaltfläche durchführen. Sind die Zugangsdaten falsch, wird Ihnen eine Fehlermeldung angezeigt. Sind die Daten korrekt, können Sie das Fenster über den Button *OK* schließen.



### Artikelzuordnungen

In der Taskleiste sehen Sie im Tray-Menü das Symbol der AFS-Orderman Schnittstelle. Mit einem Rechtsklick darauf können Sie *Artikelzuordnungen* auswählen. Sie sehen nun das Fenster auf der rechten Seite. In diesem Fenster werden die Zuordnungen zwischen den Orderman-Touchfeldern und den Artikeln bzw. Auswahlfenstern der Gastro-Software eingetragen. Die ersten sieben Felder können nicht belegt werden, da sie für interne Zwecke (bestellen, bezahlen, splitten, usw.) verwendet werden.



Bevor Sie die Zuordnungen treffen, müssen Sie eine Menükarte mit dem Orderman MenuCardDesigner erstellen. Das Touchfeld in dem Artikelzuordnungs Fenster entspricht dem Scancode der Menükarte. Das

## AFS-Orderman Schnittstelle

---

Feld ArtikelID entspricht der Artikel-ID in der Gastro-Software. Die Artikel-ID eines Artikels finden sie heraus, indem Sie in der Gastro-Software mit F8 nach dem gewünschten Artikel suchen. Das Feld *Artikel* in der Ergebnisliste ist die Zahl, die Sie in der Zuordnungstabelle in das Feld ArtikelID eintragen müssen. Sie können auch Auswahlfenster direkt am Orderman-Handheld anzeigen lassen. Dazu tragen Sie die ID des Auswahlfensters in das Feld ArtikelID im Zuordnungsfenster mit einem Minus (-12 = Auswahlfenster 12) ein. Die Zuordnungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie die bearbeitete Zeile verlassen. Haben Sie alle Zuordnungen getätigt, schließen Sie das Fenster mit der Schaltfläche *OK*.

## Arbeiten mit der AFS-Orderman Schnittstelle

### Verbindung von Kasse – Basisstation – Handheld

Ist die AFS-Orderman Schnittstelle gestartet, verbindet sich die Software zuerst mit der Basisstation. Ist die Basisstation verbunden, schalten Sie den Orderman-Handheld an. Es dauert einen Augenblick, bis sich der Handheld mit der Basisstation verbunden hat. Sie erkennen, dass die beiden Komponenten verbunden sind daran, dass auf dem Handheld die Mitarbeiterauswahl zu sehen ist.

### Mitarbeiter auswählen

Klicken Sie auf die Mitarbeiterauswahl, erhalten Sie eine Auswahl aller Mitarbeiter, von denen Sie einen selektieren können. Haben Sie einen Mitarbeiter ausgewählt, erscheint anschließend automatisch die Raumauswahl.

Die *Mitarbeiterauswahl* hat den statischen Scancode 1. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eigene Menükarten erstellen.

### Raum auswählen

Auch hier erscheint eine Schaltfläche, die mit *Raumauswahl* beschriftet ist. Klicken Sie auf diese, um eine Liste mit allen Räumen zu erhalten. Wählen Sie den Raum aus, in dem Sie arbeiten möchten. Anschließend gelangen Sie zur Tischauswahl.

Die *Raumauswahl* ist dem statischen Scancode 2 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eigene Menükarten erstellen.

### Tisch auswählen

Genau wie bei der Mitarbeiter- und Raumauswahl erhalten Sie bei der Tischauswahl einen Button auf dem Handheld, über den Sie eine Liste von den Tischen des ausgewählten Raumes erhalten. Wählen Sie hier den Tisch, dessen Kunden Sie bedienen möchten.

Die *Tischauswahl* ist dem statischen Scancode 3 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eigene Menükarten erstellen.

### Bestellung aufnehmen / Artikel auswählen

Haben Sie Mitarbeiter, Raum und Tisch ausgewählt, können Sie die Bestellung aufnehmen. Auf der von Ihnen erstellten Menükarte wählen Sie die Speisen oder Getränke aus, die der Kunde bestellt. Haben Sie alle gewünschten Artikel eingegeben, drücken Sie den Touch-Button *Bestellen*. So wird die Bestellung an die Kasse gesendet und dort verarbeitet.

Wichtiger Hinweis: Es müssen zwingend Preise bei den Artikeln, die auf dem Handheld auswählbar sind, hinterlegt sein. Ansonsten funktioniert das System nicht.

Die *Bestellfunktion* ist dem statischen Scancode 4 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eigene Menükarten erstellen.

### Stornieren

Haben Sie eine Fehleingabe getätigt oder hat sich ein Kunde bei seiner Wahl umentschieden, können Sie die komplette Bestellung oder einen Teil der Bestellung stornieren bevor Sie die Bestellung zur Kasse gesendet haben. Dazu Tippen Sie auf die Touch-Fläche, wo Sie den Stornieren-Button abgelegt haben. Daraufhin erscheint ein neuer Touch-Button, über den Sie die zu stornierenden Artikel auswählen und stornieren können.

Die *Stornierfunktion* ist dem statischen Scancode 6 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eine eigene Menükarte erstellen.

### Zahlen

Möchte der Kunde zahlen, wählen Sie zuerst den Raum und den Tisch aus, wo sich der Kunde befindet. Danach tippen Sie auf den Touch-Button *Zahlen* auf Ihrer Menükarte. Es erscheint auf dem Handheld ein Touch-Button, mit dem Sie die Zahlart auswählen können. Es stehen dem Kunden die Zahlarten *Bar ohne Bon*, *Bar mit Bon*, *Bar mit Bewirtungsbon*, *EC-Karte*, *EC-Karte mit Bewirtungsbon* und die *Teilzahlung* zur Verfügung.

Möchten mehrere Personen am Tisch einzeln bezahlen, wählen Sie *Teilzahlung*. Sie können dann die einzelnen Positionen des Tisches auswählen, die separat abgerechnet werden sollen. Sie haben dann bei jeder Einzelabrechnung alle verschiedenen Zahlarten zur Auswahl.

Die *Zahlfunktion* ist dem statischen Scancode 5 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eine eigene Menükarte erstellen.

### Splitten

Setzt sich ein Kunde an einen anderen Tisch, steht Ihnen die *Splitfunktion* zur Verfügung. Mit dieser Funktion können Sie die Positionen des Kunden, der sich umsetzt, auswählen und auf einen anderen Tisch buchen. Sie tippen dazu auf den Splitbutton auf Ihrer Menükarte. Es erscheint ein weiterer Touchbutton,

## **AFS-Orderman Schnittstelle**

---

mit dem Sie die Positionen auswählen können. Haben Sie die Positionen ausgewählt, erscheint automatisch die Tischauswahl, mit der Sie den neuen Tisch des Kunden auswählen.

Die *Splitfunktion* ist dem statischen Scancode 7 zugeordnet. Beachten Sie, dass Sie diesen Scancode auf die Menükarte setzen, wenn Sie eine eigene Menükarte erstellen.