

# Software Design Document (SDD) Template

(Kelompok 2)  
**(Pembuatan Sistem Website Pemesanan  
Dine-In Kedai Kopi Ayu)**  
Dokumen Rancangan Perangkat Lunak

Nama Penyusun: Adellia Dinanti  
Bagian: Dokumentasi  
Workstation:

Tanggal:(06/11/2023)

# Daftar Isi

## Contents

1.1 Tujuan.....	2
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Ikhtisar.....	2
1.4 Reference Material.....	3
1.5 Definitions and Acronyms.....	3
3.1 Rancangan Arsitektur.....	3
3.2 Deskripsi Dekomposisi.....	4
3.3 Alasan Rancangan.....	5
4.1 Deskripsi Data.....	5
4.2 Kamus Data.....	6
6.1 Gambaran Umum Antar Muka.....	8
6.2 Tampilan Layar.....	8
6.3 Objek Layar dan Tindakan.....	9

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Dokumen ini menjelaskan arsitektur dan desain Sistem Website Pemesanan Dine In pada kedai kopi ayu untuk mempermudah pelanggan agar bisa melakukan pemesanan menu dine in Pada Kedai Kopi Ayu.

## 1.2 Ruang Lingkup

Website Pemesanan Dine In pada kedai kopi ayu adalah website untuk mempermudah pelanggan agar bisa melakukan pemesanan menu dine in Pada Kedai Kopi Ayu. Website ini memiliki 3 bagian, yaitu halaman user, kasir, dan admin.

## 1.3 Ikhtisar

Kedai Kopi Ayu adalah sebuah Kedai yang berlokasi di daerah Klender yang dikelola oleh Kak Ayu sebagai owner. Kedai ini menjual berbagai macam makanan dan minuman. Sistem pemesanan yang dipakai di kedai kopi ayu masih menggunakan sistem manual seperti memesan makanan harus memanggil pelayan dan pencatatan laporan keuangan masih semi digital.

1. Dimulai dengan Pendahuluan. pada bab ini menjelaskan mengenai tujuan, ruang lingkup, ikhtisar, dan reference material dalam proses pembuatan sistem pemesanan Dine-in kedai kopi ayu
2. Gambaran Umum sistem, bab ini menampilkan rancangan website yg akan dibuat berupa design UI/UX website pemesanan Dine-in Kedai Kopi ayu
3. Arsitektur sistem, bab ini menjelaskan terkait Rancangan Arsitektur, Deskripsi dekomposisi dan Alasan rancangan. pada bagian rancangan arsitektur terdapat penjelasan mengenai Use Case Diagram user, use case diagram kasir, dan use case diagram admin. kemudian pada bagian Deskripsi dekomposisi terdapat penjelasan mengenai Activity diagram berupa activity diagram user, activity diagram kasir dan activity diagram admin. terakhir pada bagian Alasan rancangan berisi design website
4. Rancangan Data, Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi data dan kamus data. keseluruhan dari bab ini menjelaskan mengenai data utama atau entitas sistem yg disimpan, diproses, dan diatur, kemudian daftar basis data seperti nama dan tipe data atau item penyimpanan data.
5. Rancangan Komponen,
6. Rancangan Antar Muka, bab ini berisi rancangan UI/UX tampilan website
7. Matriks persyaratan
8. Lampiran berisi keseluruhan dokumentasi selama project berlangsung.

Peranan Tanggung Jawab :

Nama	Peranan	Posisi
------	---------	--------

Adellia Dinanti	Dokumentasi	Dokumentasi
Dimas Bagus Prasetyo	Programmer	Programmer
Dominikus savio adko	System Analyst	System Analyst
Iqbal Dikpa Arafura	Project Manager	Project Manager
Rahmat Hidayat	Desainer	Desainer

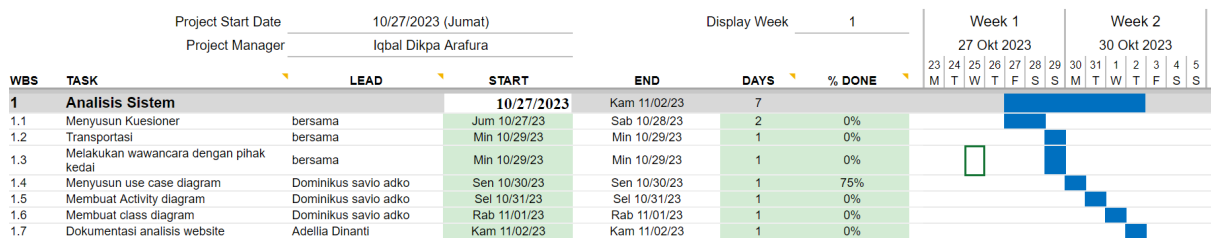
## 1.4 Reference Material

sumber informasi yang digunakan untuk rencana pengujian adalah dengan observasi ke kedai kopi ayu dan melakukan wawancara dengan owner kedai kopi ayu. Dokumen ini juga menggunakan Gantt Chart, Diagram PERT, dan Work Breakdown Structure.

1. Gantt Chart
  - a. Tahap Analisis

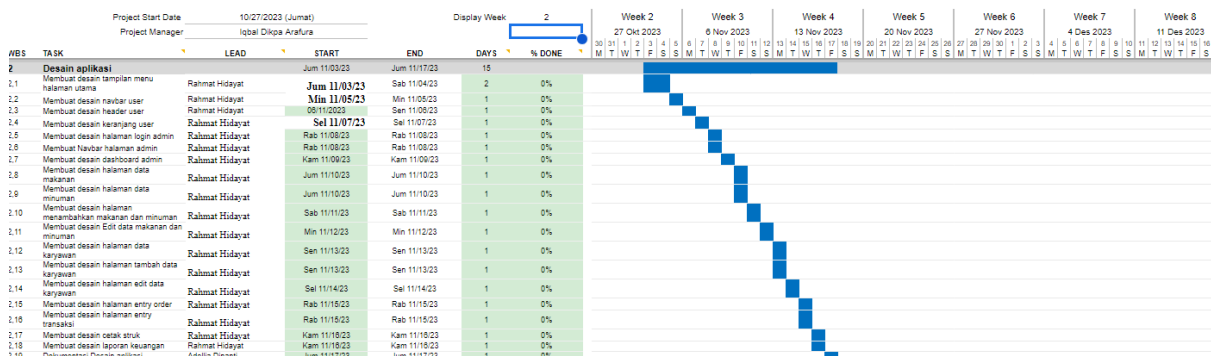
Judul : Website Pemesanan Dine In pada kedai Kopi Ayu

Kelompok : 2



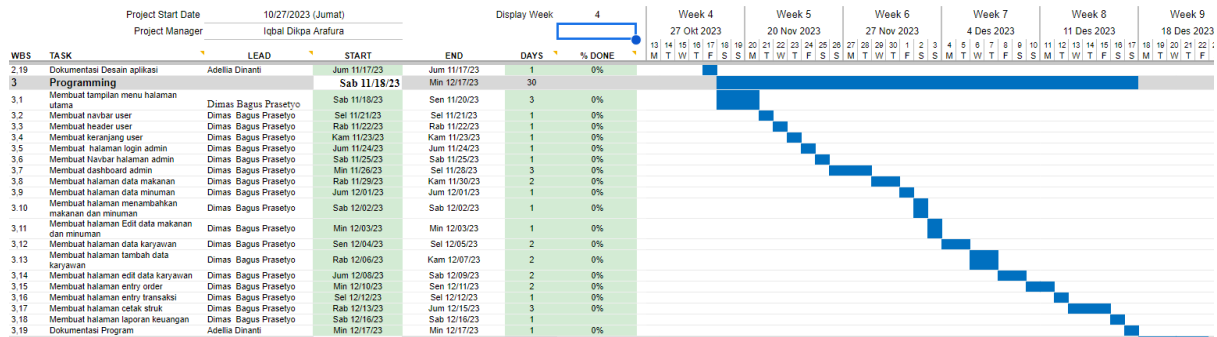
Dalam tahap ini terdapat 7 kegiatan yang dilakukan selama 7 hari yang dimulai pada tanggal 27 Oktober 2023 hingga 2 November 2023.

- b. Tahap Desain



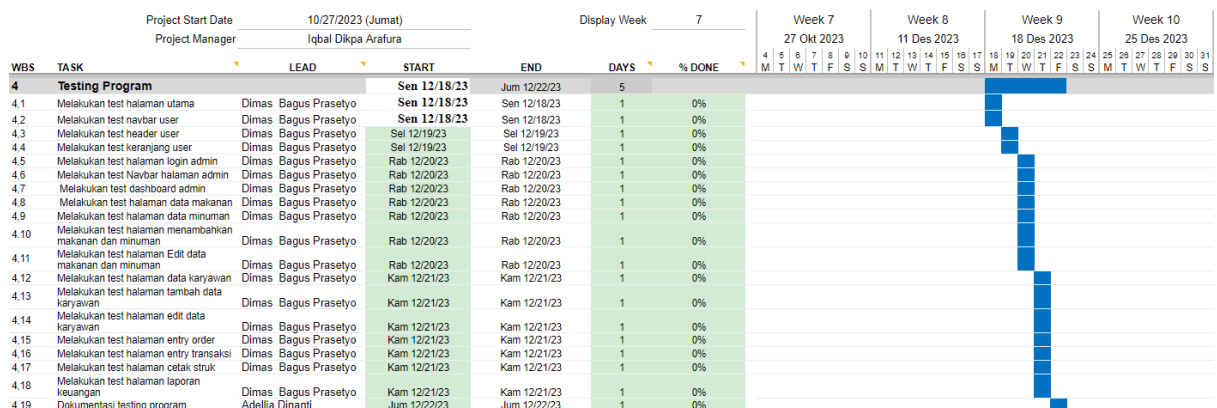
Dalam tahap ini terdapat 19 kegiatan yang dilakukan selama 15 hari yang dimulai pada tanggal 3 November 2023 hingga 17 November 2023.

### c. Tahap Programming



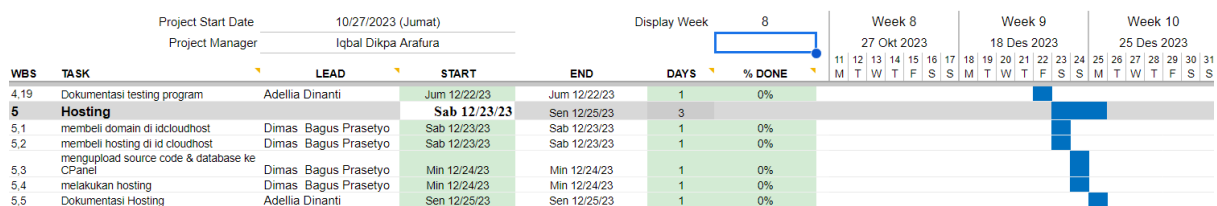
Dalam tahap ini terdapat 19 kegiatan yang dilakukan selama 30 hari yang dimulai pada tanggal 18 November 2023 hingga 17 Desember 2023.

### d. Tahap Testing



Dalam tahap ini terdapat 19 kegiatan yang dilakukan selama 5 hari yang dimulai pada tanggal 18 Desember 2023 hingga 22 Desember 2023.

### e. Tahap Hosting



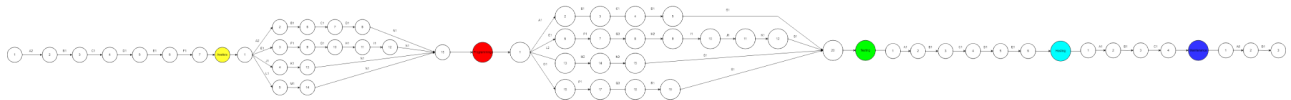
Dalam tahap ini terdapat 5 kegiatan yang dilakukan selama 3 hari yang dimulai pada tanggal 23 Desember 2023 hingga 25 Desember 2023.

## f. Tahap Maintenance

Project Start Date		10/27/2023 (Jumat)		Display Week		8		Week 8	Week 9	Week 10	V
Project Manager		Iqbal Dikpa Arafura						27 Okt 2023	18 Des 2023	25 Des 2023	1
WBS	TASK	LEAD	START	END	DAYS	% DONE	M T W T F S S				
6	Maintenance		Sen 12/26/23	Sen 1/01/24	7						
6.1	Pemeliharaan dan perbaikan sistem	Dimas Bagus Prasetyo	Sen 12/26/23	Min 12/31/23	6	0%					
6.2	Dokumentasi Maintenance	Dimas Bagus Prasetyo	Sen 1/01/24	Sen 1/01/24	1	0%					

Dalam tahap ini terdapat 2 kegiatan yang dilakukan selama 7 hari yang dimulai pada tanggal 26 Desember 2023 hingga 1 Januari 2024.

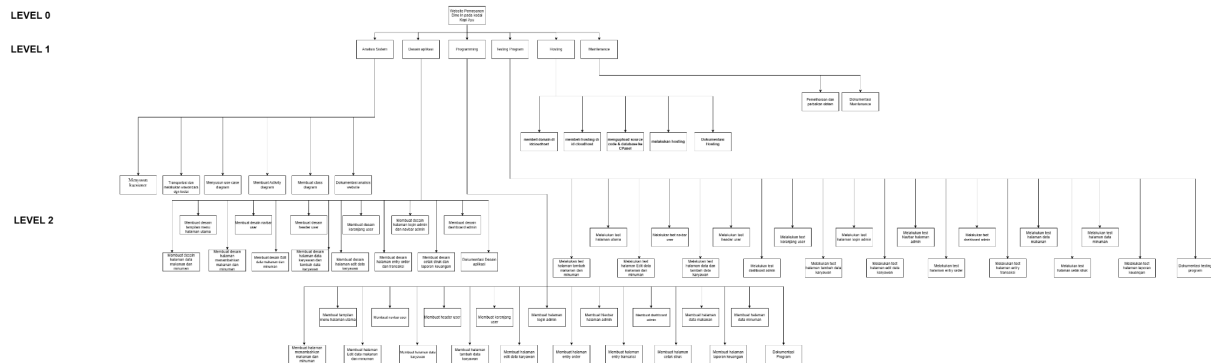
## 2. PERT Diagram



Gambar diatas merupakan diagram PERT dari sistem pemesanan dine in kedai kopi ayu.

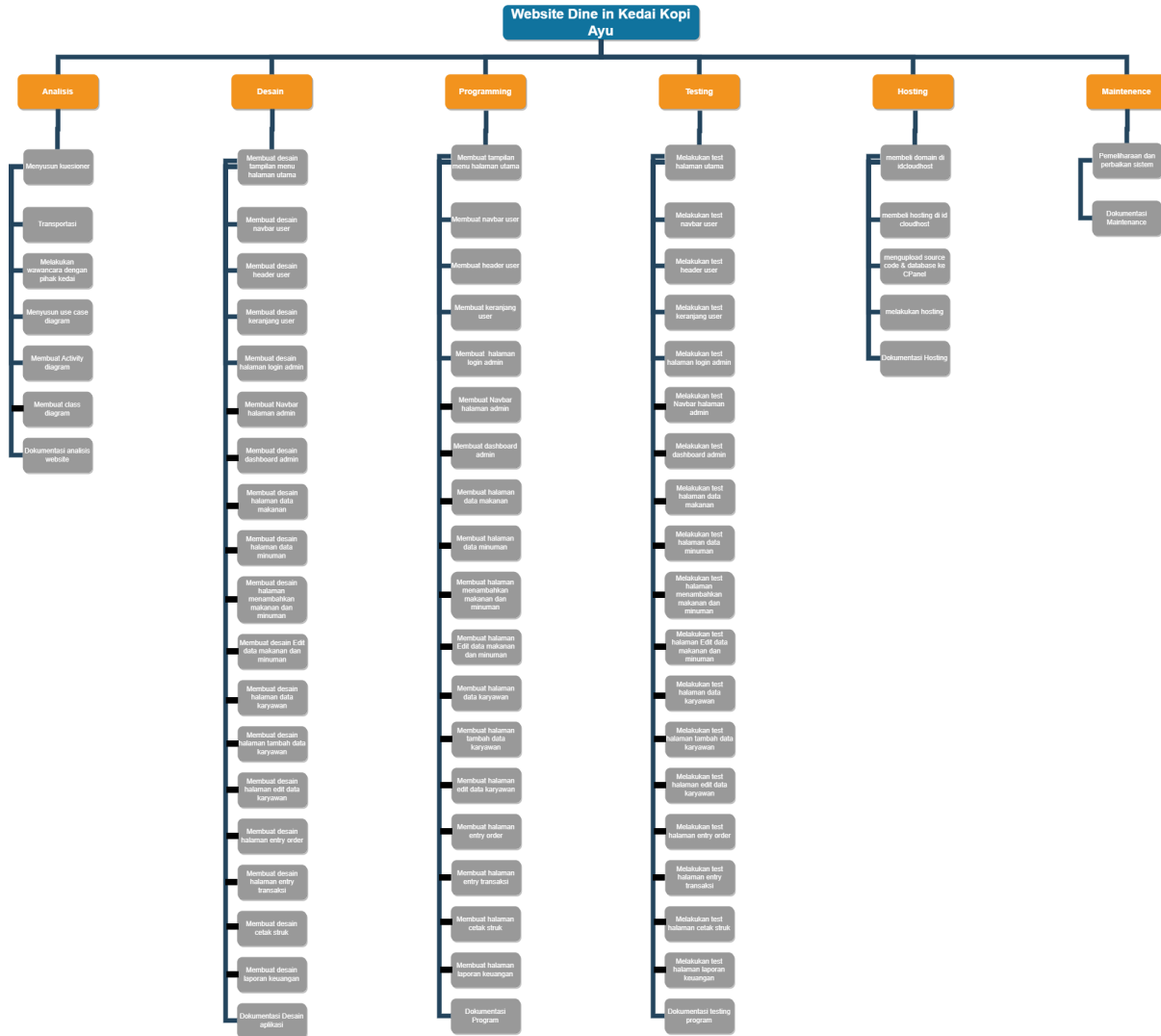
## 3. WBS

### a. WBS by Product



Pada WBS ini, terdapat 3 level yang digunakan, yaitu level 0 yang berupa sistem pemesanan dine in kedai kopi ayu, level 1 yang berisi tahapan pembuatan yang terdiri dari analisis, desain, programming, testing, hosting, dan maintenance. Level 2 merupakan penjabaran dari tahapan yang ada di level 1.

## b. WBS by Phase



WBS ini merupakan bentuk lain dari WBS sebelumnya yang menggambarkan kegiatan pada setiap tahapan pembuatan website sistem pemesanan dine in pada kedai kopi ayu.



## 2. Gambaran Umum Sistem

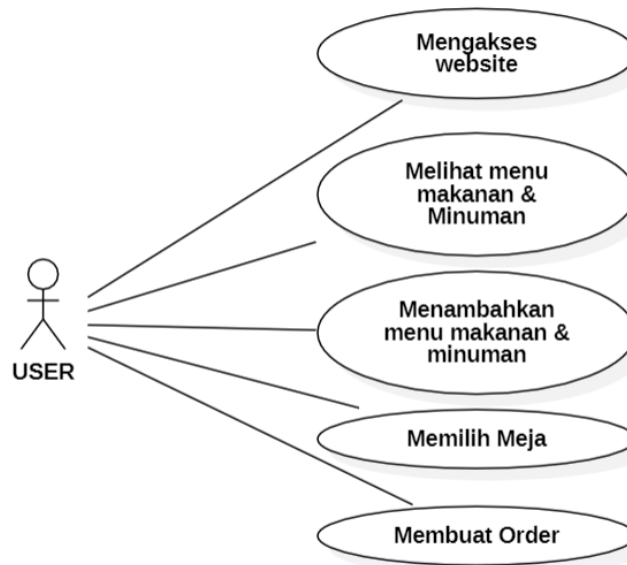
Rancangan website yang ingin dibuat memiliki 3 bagian, yaitu halaman user, admin, dan kasir. Pada halaman user, customer dapat memesan menu yang tersedia beserta harga, memilih meja, dan menambahkan keterangan di menu yang dipesan. di halaman kasir terdapat halaman home, halaman entri transaksi, dan halaman laporan. dihalaman admin terdapat halaman dashboard, halaman entri data pegawai dan makanan minuman, halaman entri order, dan halaman laporan transaksi.

## 3. Arsitektur Sistem

### 3.1 Rancangan Arsitektur

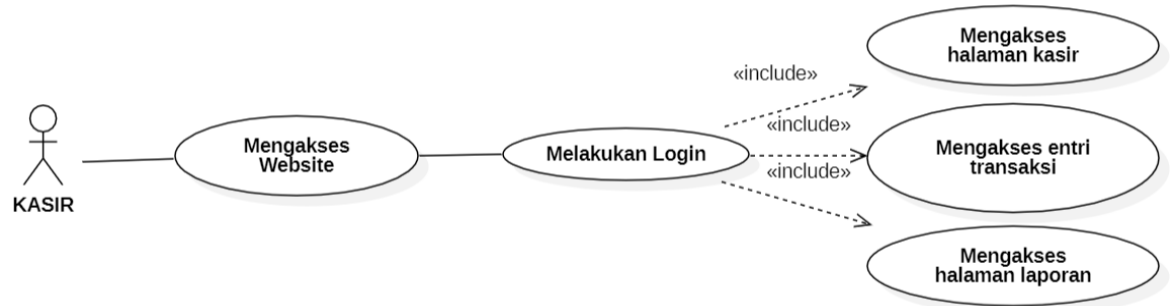
Dalam perancangan arsitektur sistem pemesanan dine-in di kedai kopi ayu, digunakan Unified Modeling Language (UML) untuk merancang sistem. Rancangan arsitektur dibuat dalam bentuk diagram use case (Use Case Diagram) sebagai berikut:

1. Use Case Diagram
  - a. Use Case Diagram User



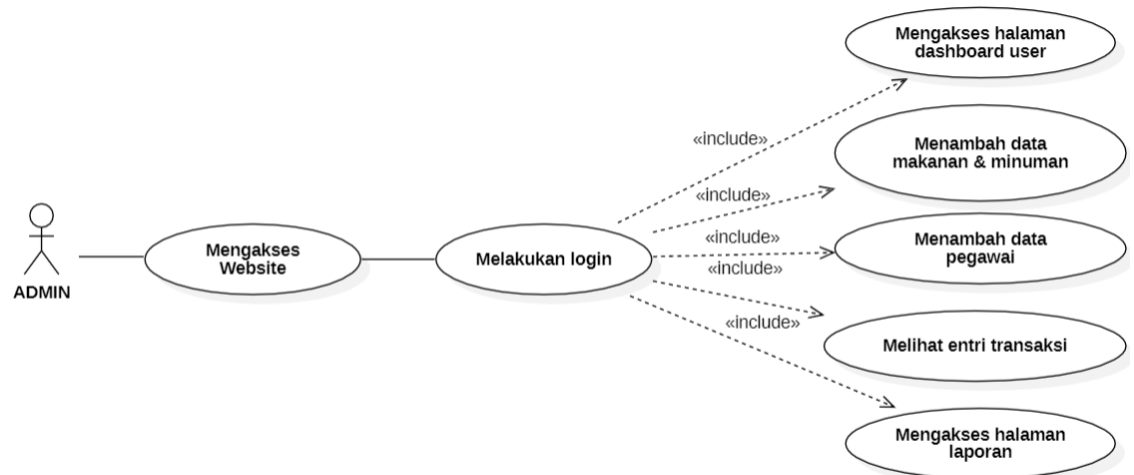
Dalam use case diagram user, user dapat mengakses website, melihat menu, menambahkan menu, memilih meja, dan membuat order.

- b. Use Case Diagram Kasir



Pada use case kasir, kasir dapat mengakses website, melakukan login, setelah itu kasir dapat mengakses halaman kasir, mengakses entri transaksi, dan mengakses halaman laporan.

#### c. Use Case Diagram Admin

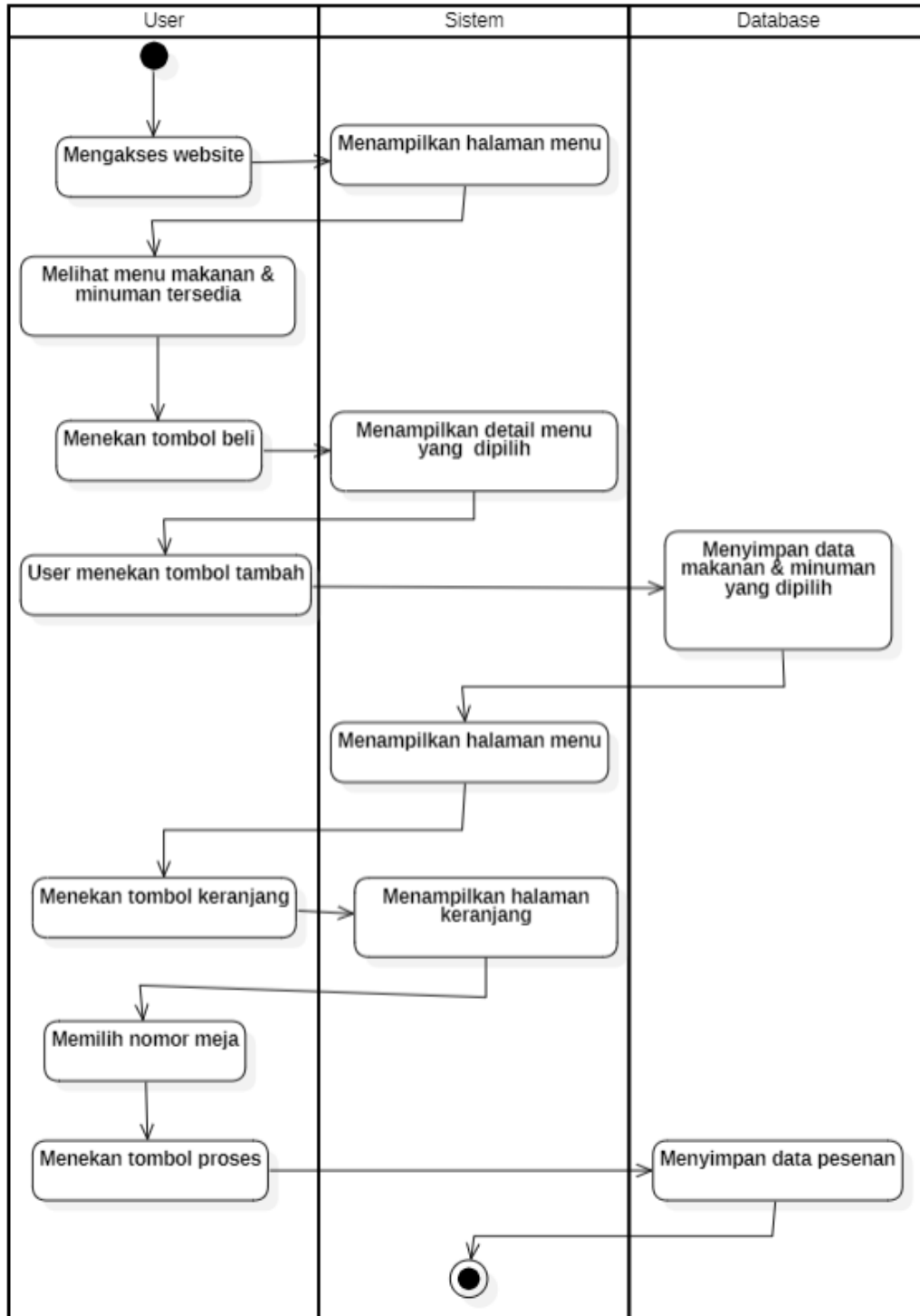


Dalam use case diagram admin, admin dapat mengakses website, melakukan login, setelah itu admin dapat mengakses halaman dashboard admin, menambah data menu, menambah data pegawai, melihat entri transaksi, dan mengakses halaman laporan.

## 3.2 Deskripsi Dekomposisi

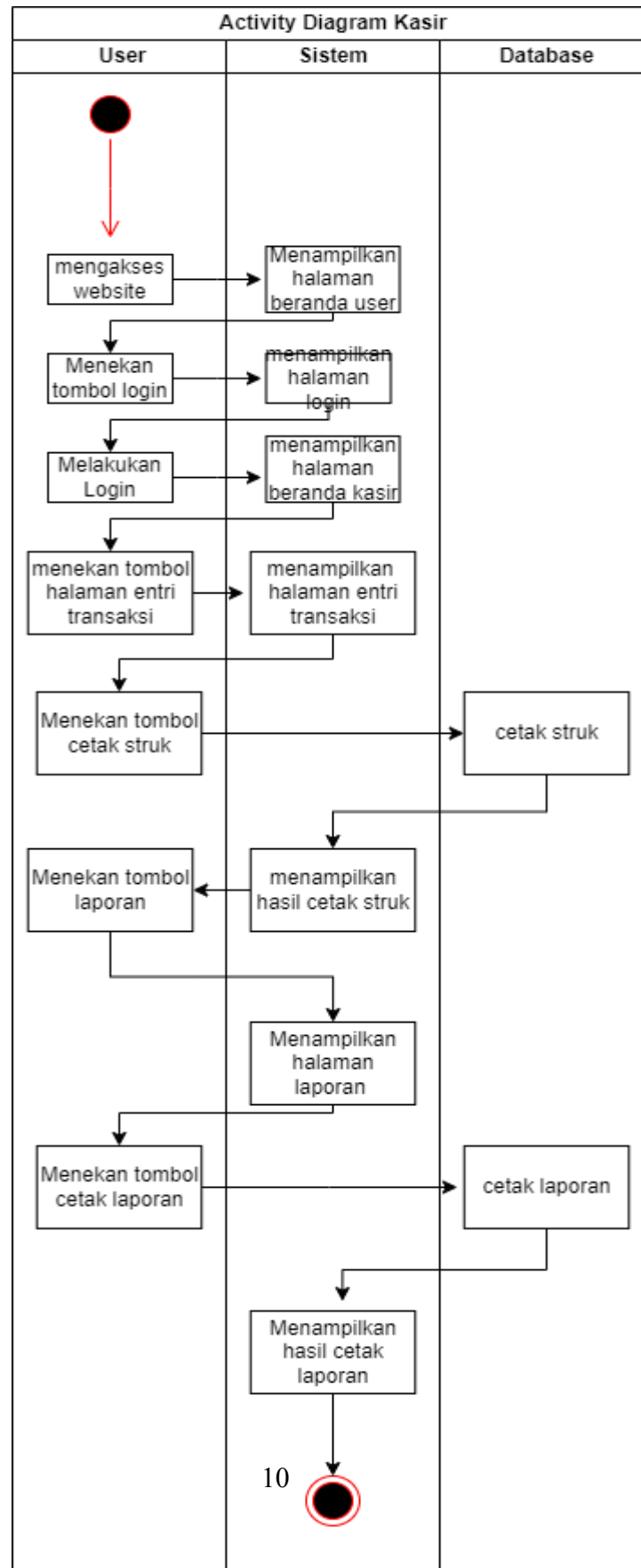
### 1. Activity Diagram

#### a. Activity Diagram User



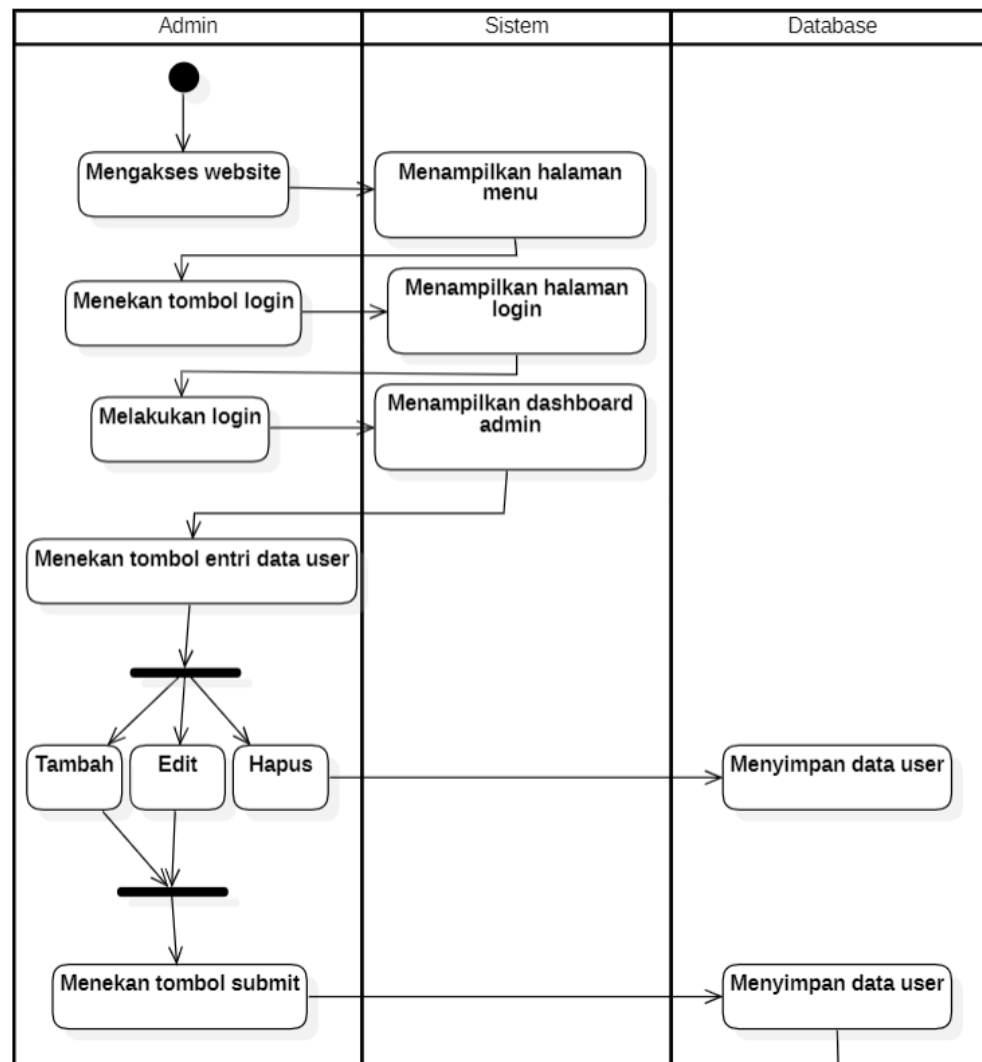
Pada activity diagram user, proses dimulai dengan user mengakses website, sistem menampilkan halaman menu, user melihat menu, dan menekan tombol tambah, kemudian database menyimpan data makanan yang dipilih, lalu sistem menampilkan halaman menu, user menekan tombol keranjang, sistem menampilkan halaman keranjang, user memilih nomor meja dan menekan tombol proses, lalu database menyimpan data pesanan, dan proses selesai.

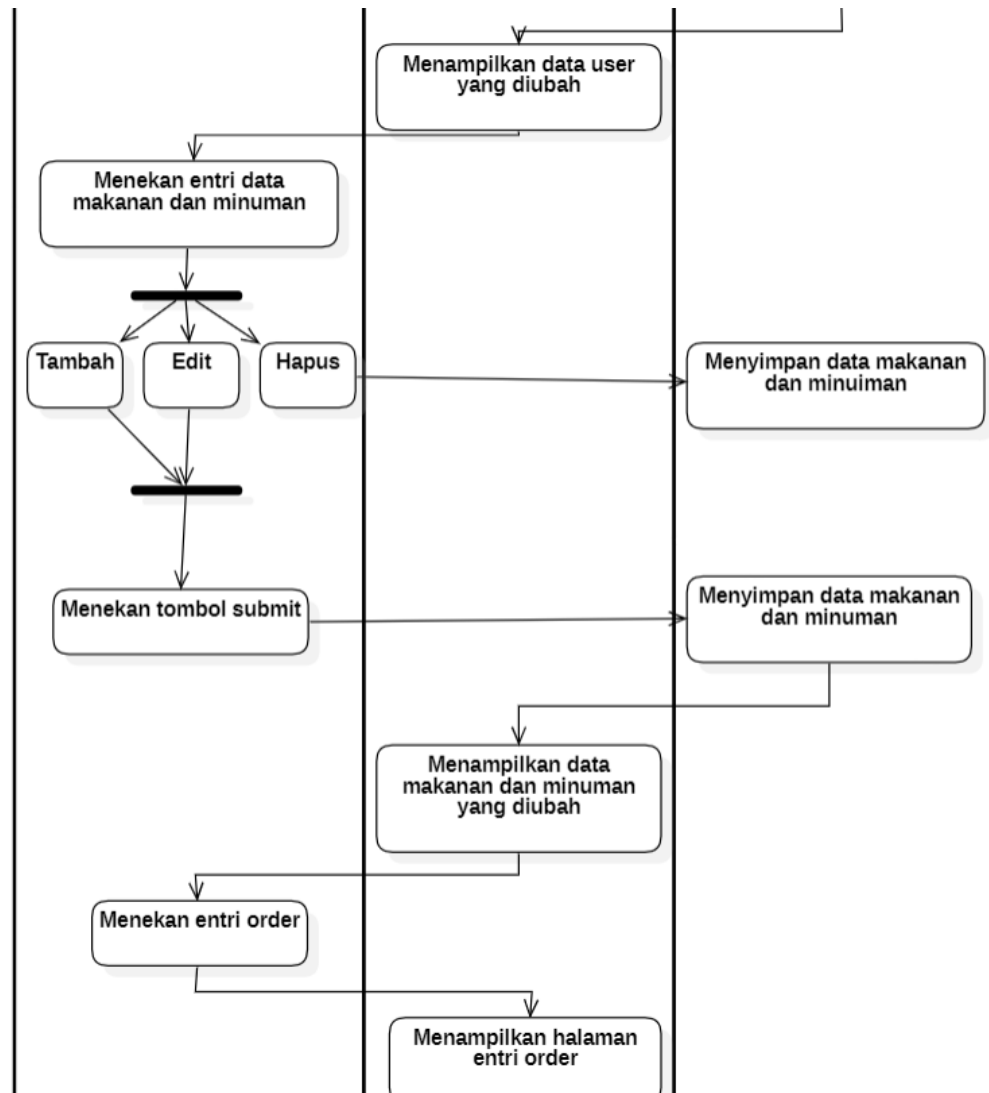
b. Activity Diagram Kasir

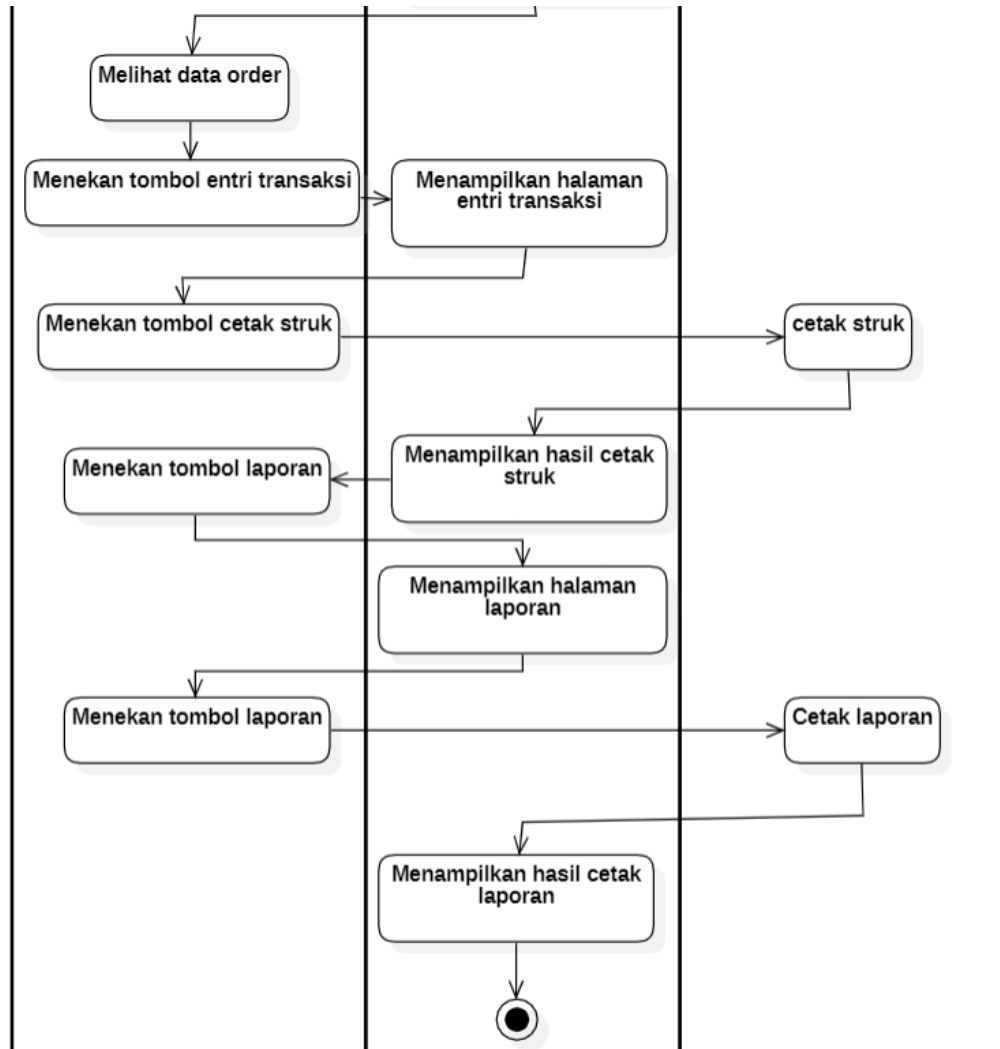


Pada activity diagram kasir, proses dimulai dengan kasir mengakses website

c. Activity Diagram Admin:







### 3.3 Alasan Rancangan

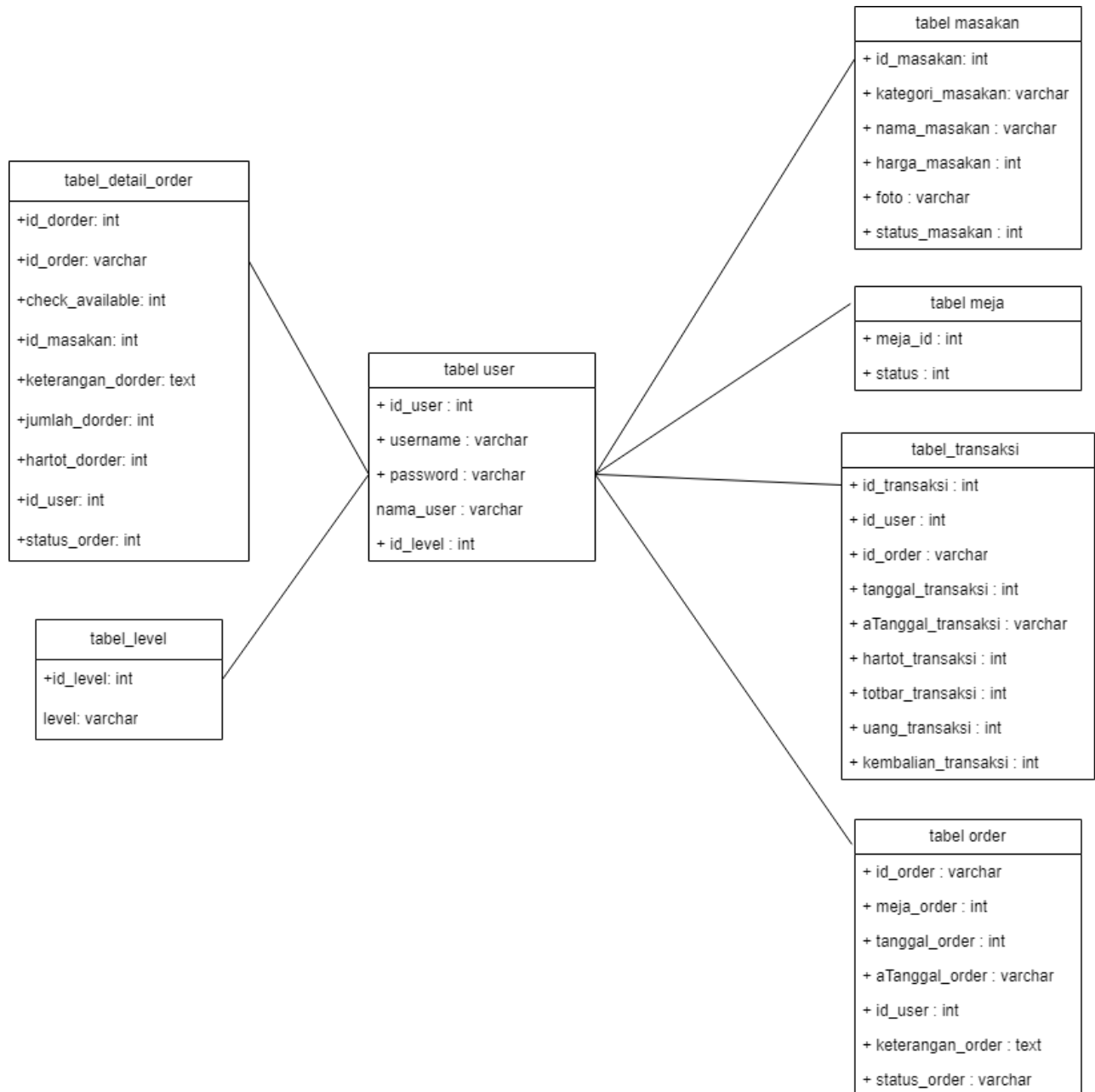
Diskusikan alasan untuk memilih arsitektur yang dijelaskan dalam 3.1 termasuk isuisu kritis dan trade/off yang dipertimbangkan. Dapat mendiskusikan arsitektur lain yang dipertimbangkan, asalkan menjelaskan mengapa tidak memilihnya.



## 4. Rancangan DATA

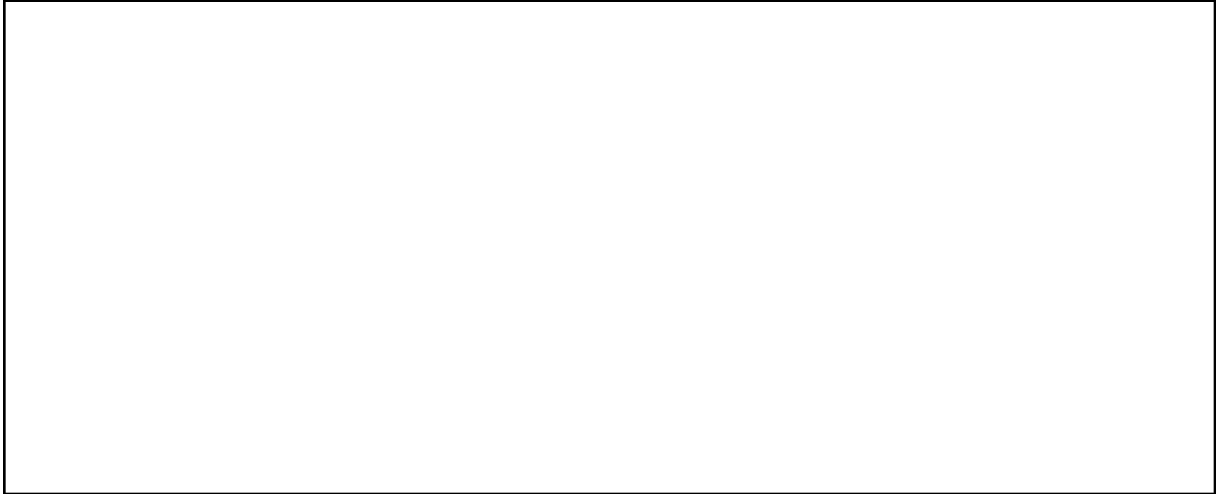
### 4.1 Deskripsi Data

Jelaskan bagaimana domain informasi sistem diubah menjadi struktur data. Jelaskan bagaimana data utama atau entitas sistem disimpan, diproses, dan diatur. Buat daftar basis data atau item penyimpanan data.



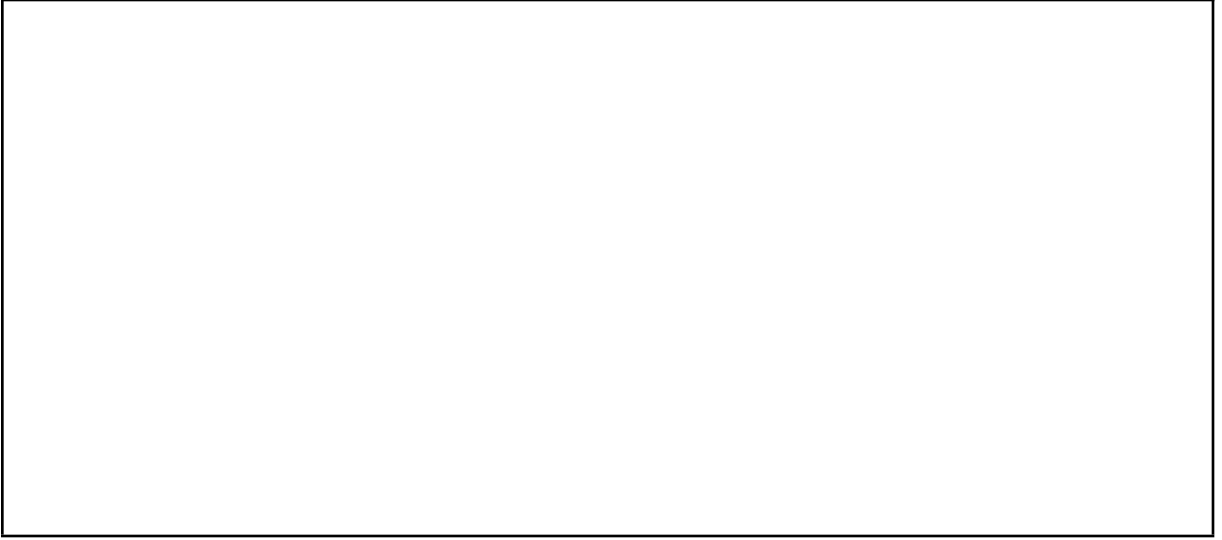
## 4.2 Kamus Data

Daftar secara alfabetis entitas sistem atau data utama beserta jenis dan deskripsinya. Jika memberikan deskripsi fungsional di Bagian 3.2, buat daftar semua fungsi dan parameter fungsi. Jika memberikan deskripsi OO, buat daftar objek dan atributnya, metode, dan parameter metodenya. tipe data nya, nama



## 5. Rancangan KOMPONEN

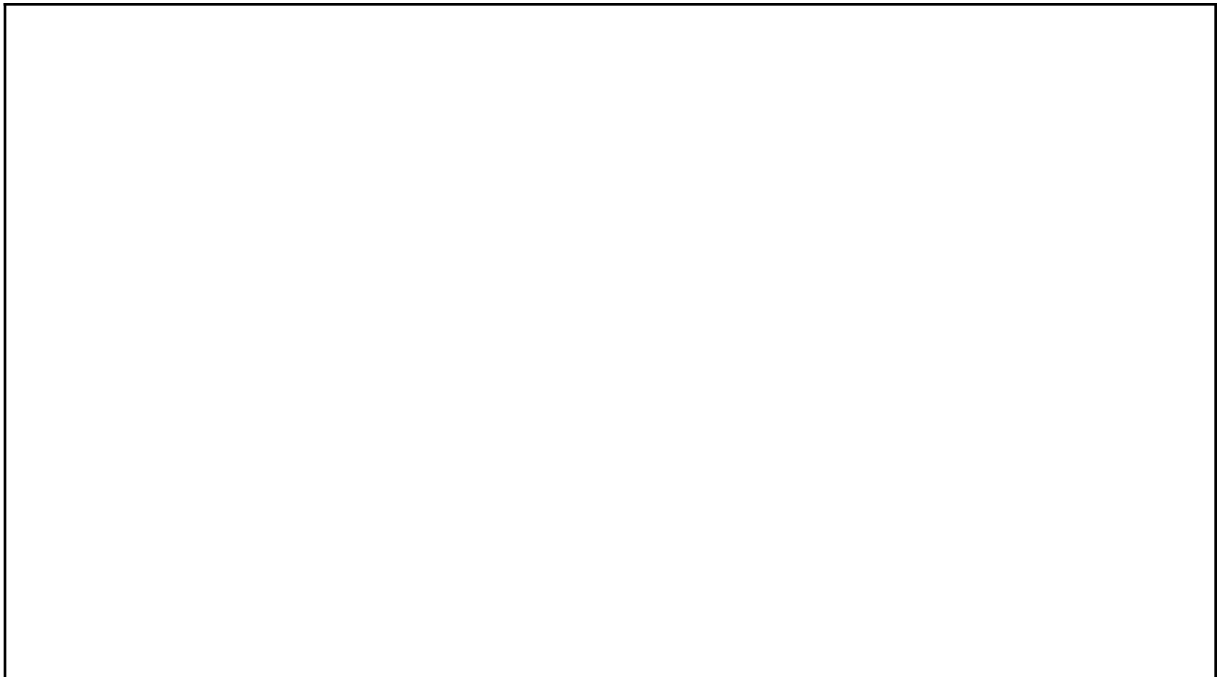
Pada bagian ini, melihat lebih dekat apa yang dilakukan setiap komponen dengan cara yang lebih sistematis. Jika memberikan deskripsi fungsional di bagian 3.2, berikan ringkasan algoritma untuk setiap fungsi yang tercantum dalam 3.2 dalam bahasa deskripsi prosedural (PDL) atau kodesemu. Jika memberikan deskripsi OO, rangkum setiap fungsi anggota objek untuk semua objek yang terdaftar di 3.2 dalam PDL atau kodesemu. Jelaskan data lokal apa pun bila perlu.



## 6. Rancangan Antar Muka

### 6.1 Gambaran Umum Antar Muka

Jelaskan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan dapat menggunakan sistem untuk melengkapi semua fitur yang diharapkan dan informasi umpan balik yang akan ditampilkan untuk pengguna.



### 6.2 Tampilan Layar

Tampilkan tangkapan layar yang menunjukkan antarmuka dari sudut pandang pengguna. Dapat digambar tangan atau dapat menggunakan alat gambar otomatis. Buat saja tampilan layar seakurat mungkin. (Kertas grafik berfungsi dengan baik.)



### 6.3 Objek Layar dan Tindakan

Diskusi tentang objek layar dan tindakan yang terkait dengan objek tersebut.



## 7. Matriks Persyaratan

Berikan referensi silang yang melacak komponen dan struktur data ke persyaratan dalam dokumen SRS Anda.

Gunakan format tabel untuk menunjukkan komponen sistem mana yang memenuhi setiap persyaratan fungsional dari SRS. Lihat persyaratan fungsional dengan nomor/kode yang Anda berikan di SRS.

## Lampiran

*Bagian ini opsional*

Lampiran dapat disertakan, baik secara langsung atau dengan referensi, untuk memberikan detail pendukung yang dapat membantu pemahaman Dokumen Desain Perangkat Lunak.

