

# **REQUIREMENT DOCUMENT**

## **WEBSITE WARUNG BOBOKO**

### **1. PENDAHULUAN**

Warung Boboko merupakan tempat makan populer di kalangan mahasiswa Universitas Gunadarma. Dengan menu beragam dan harga terjangkau, warung ini menjadi pilihan utama bagi mahasiswa yang ingin menikmati makanan lezat tanpa mengeluarkan banyak uang.

Namun, mahasiswa sering kesulitan mengetahui menu terbaru, promo yang berlangsung, atau informasi gizi makanan. Banyak juga yang ingin memesan makanan secara online untuk menghemat waktu.

Sebuah website Warung Boboko dapat menjadi solusi efektif. Melalui website, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses menu, melakukan pemesanan, dan mendapatkan informasi lengkap tentang warung ini.

### **2. TUJUAN PROYEK**

Tujuan dari proyek ini adalah menyediakan website online yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengakses menu, melihat informasi menu, dan melakukan pemesanan terlebih dahulu agar mengurangi antrian di dalam warung

### **3. FUNGSI-FUNGSI UTAMA**

Fungsi-fungsi utama pada Website Warung Boboko seperti fitur pre-order memungkinkan pemesanan sebelum jam sibuk dengan pemilihan waktu pengambilan. Website juga menawarkan rekomendasi menu berdasarkan preferensi pengguna, serta pembaruan real-time status stok menu yang habis. Selain itu, terdapat fitur WhatsApp yang memberikan notifikasi pemesanan langsung ke aplikasi pelanggan, semakin memudahkan dalam memantau status pesanan.

#### 4. KELUARAN UMUM

Untuk Perusahaan:

1. Sistem akan menghasilkan laporan transaksi dan statistik pembelian yang memudahkan admin dalam memantau status pesanan dan transaksi pembayaran.
2. Laporan manajerial yang mencakup informasi tentang produk yang paling banyak dijual, status pesanan, serta analisis keuangan (pendapatan, biaya, keuntungan).
3. Notifikasi otomatis yang memberikan informasi tentang status pesanan.
4. Sistem Pre-order dan Pickup Scheduling akan sangat membantu agar warung untuk menghindari kerumunan.
5. Terintegrasi dengan kalender kampus akan sangat membantu untuk memberikan pengingat pada waktu tertentu, misalnya saat istirahat kuliah, atau menawarkan diskon pada waktu-waktu tertentu yang strategis.

Untuk Customer:

1. Akses ke akun pengguna setelah berhasil registrasi atau login, memungkinkan pelanggan melihat dan mengelola pesanan mereka.
2. Halaman produk yang menampilkan deskripsi lengkap, termasuk melihat informasi gizi yang di dapat dalam makanan yang ingin dipesan.
3. Laporan status pesanan, termasuk status pemesanan yang dapat dilihat di dashboard akun customer (misalnya dikonfirmasi, dalam proses, atau sudah bisa di pickup).
4. Tampilan keranjang belanja yang mencantumkan semua produk yang ditambahkan, serta proses checkout yang memudahkan pengguna hingga tahap pembayaran.
5. Halaman pembayaran yang menawarkan opsi pembayaran menggunakan QRIS dan cash(pada saat pickup).
8. Pemberitahuan melalui WhatsApp tentang status pembayaran serta notifikasi ketika makanan sudah siap diambil.

## 6. INFORMASI MASUKAN secara UMUM

Untuk Perusahaan:

- A. Data Pengguna: Data registrasi dan login pengguna (email, password, nomor telepon) untuk memvalidasi akses ke sistem.
- B. Data Produk: Informasi tentang setiap makanan, termasuk gizi makanan
- C. Data Transaksi: Detail transaksi yang meliputi metode pembayaran yang digunakan (cash atau QRIS) dan status transaksi.

Bagi Customer:

- A. Data Registrasi: Pengguna harus memasukkan nama, email, dan nomor telepon untuk memulai proses registrasi.
- B. Data Pesanan: Pengguna memilih makanan yang ingin dibeli, menentukan menggunakan fitur pickup sekarang atau bisa melakukan pre order, dan memilih metode pembayaran yang diinginkan.
- C. Data Pembayaran: Detail mengenai metode pembayaran yang dipilih (cash atau QRIS) untuk menyelesaikan transaksi.

## 7. KINERJA

1. Website harus mampu menampilkan produk dalam waktu kurang dari tiga detik saat pencarian dilakukan dan memproses transaksi dalam waktu kurang dari lima detik dengan minimum requirement : **CPU**: 2 Core, **RAM**: 2 GB
2. Sistem harus mampu menangani minimal 700 transaksi perhari
3. laporan transaksi harus terjadi secara real time
4. konfirmasi pembayaran dan pemesanan akan diproses dalam waktu maksimal 1 jam setelah transaksi selesai

## 8. PERKEMBANGAN

Sistem ini dirancang agar mudah dikembangkan kedepannya seperti sistem integrasi dengan kalender kampus akan dimasukan guna memberikan pengingat

pada waktu tertentu, misalnya saat istirahat kuliah, atau menawarkan diskon pada waktu-waktu tertentu yang strategis. selain itu kami akan mengembangkan dalam fitur pengiriman yang sekarang hanya ada pickup dan nantinya kami akan menambahkan fitur on campus delivery yaitu menambahkan layanan pengiriman bagi mahasiswa yang tidak ingin mengambil sendiri makanannya di warung, dengan pengaturan pengiriman ke lokasi dalam kampus. selain itu kami juga akan integrasikan ke dalam aplikasi mobile agar pengguna lebih mudah ketika mengakses. Jadi, dalam bentuk angka, kita bisa mengatakan bahwa ada sekitar 80% - 90% kemungkinan bahwa sistem ini akan berfungsi dengan baik selama 5 hingga 7 tahun ke depan dengan asumsi tidak ada gangguan besar dalam perkembangan teknologi atau kebutuhan pasar.

## 9. PENGOPERASIAN dan LINGKUNGAN

1. **Infrastruktur Sistem:** Server yang berfungsi untuk menyimpan data terkait transaksi dan produk akan ditempatkan di pusat data yang aman dan terhubung ke sistem manajemen basis data yang andal. Pengoperasian sistem ini akan dilakukan oleh admin yang mengaksesnya menggunakan komputer desktop atau laptop.
2. **Terminal Interaktif:** Pengguna dapat mengakses platform ini melalui aplikasi seluler atau situs web yang tersedia untuk berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer desktop.
3. **Pengguna Sistem:** Admin perusahaan akan menggunakan sistem ini untuk mengelola stok, memproses pesanan, dan mengatur transaksi. Sementara itu, pelanggan dapat menggunakan aplikasi untuk menjelajahi produk, melakukan pemesanan, serta memantau status transaksi.
4. **Perangkat Akses:** Pelanggan dapat mengakses platform ini melalui smartphone atau komputer desktop, baik menggunakan aplikasi seluler maupun situs web yang responsif.

5. Akses Sistem: Pengguna akan berinteraksi dengan platform ini melalui antarmuka yang mudah digunakan, yang memungkinkan mereka memilih produk, membuat pesanan, dan memeriksa status pesanan.

#### 10. PENGGABUNGAN, INTERFACE (KOMPATIBILITAS)

Platform harus kompatibel dengan browser populer (Google Chrome, Firefox, Safari) dan sistem operasi mobile (Android, iOS) untuk memastikan aksesibilitas yang luas. Sistem harus mendukung integrasi dengan berbagai metode pembayaran QRIS. Platform ini juga akan mengintegrasikan layanan pihak ketiga untuk pengiriman dan notifikasi via email atau WhatsApp, serta akan mendukung komunikasi yang lebih baik dengan customer service.

## 11. RELIABILITAS dan KETERSEDIAAN

Untuk menghitung keandalan dari sistem ini, kami menggunakan MTBF (Mean Time Between Failures) dan MTTF (Mean Time To Failure) dalam satu bulan.

Total Production Time : 720 jam

Total Down Time : 60 jam

Number of Breakdown : 12 kali

$$\text{MTBF} = (720 - 60) / 12$$

= 55 jam (merupakan waktu ketika terjadi mtbf)

$$\text{MTTF} = 60 / 12$$

= 5 jam (merupakan waktu ketika fix bug selesai)

## 12. PENGANTARMUKAAN PEMAKAI

- Desain Responsif: Website harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar, dari desktop hingga perangkat mobile, memastikan pengalaman yang konsisten dan nyaman di semua perangkat.
- Antarmuka yang Intuitif: Menu dan navigasi harus mudah ditemukan dan dipahami. Fitur pencarian dengan filter yang memadai akan membantu pelanggan menemukan makanan yang mereka inginkan dengan cepat.
- Proses Pemesanan yang Sederhana: Proses dari pemilihan makanan hingga checkout harus mudah dan cepat.
- Pengalaman Pengguna yang Efisien: Pengguna harus dapat melacak status pesanan, melihat detail transaksi, dan mendapatkan notifikasi penting dengan cara yang mudah diakses dan dipahami.

### 13. PENGARUH KEORGANISASIAN

- Karyawan (admin) : Dengan adanya sistem ini, karyawan harus melihat orderan yang ditampilkan dalam website tersebut.
- IT Support : Melakukan perawatan sistem dan server
- Pelanggan : Dengan adanya sistem ini, pelanggan tidak harus ikut antri di warung untuk melakukan pemesanan, karena bisa melakukan pemesanan terlebih dahulu menggunakan fitur yang terdapat di website ini

### 14. PEMELIHARAAN dan DUKUNGAN

sistem akan diberikan garansi 1 bulan setelah diberikan ke client berupa pemeliharaan ketika terjadi bug dan juga ketika ada masalah pada hosting serta database.

### 15. DOKUMENTASI dan TRAINING

- Panduan Pengguna: Berisi langkah-langkah untuk menggunakan platform, baik untuk pelanggan maupun admin, mencakup cara melakukan pemesanan, registrasi, login dan pemantauan pesanan.
- Dokumentasi Source code: Menyediakan informasi mengenai struktur dan fungsi kode yang berguna bagi pengembang dalam melakukan pemeliharaan atau pengembangan lebih lanjut.
- Spesifikasi Sistem: Menyajikan rincian teknis tentang arsitektur platform, integrasi API, koneksi ke database, dan infrastruktur server.
- Dokumentasi Pengujian: Menyertakan laporan hasil pengujian sistem, termasuk uji fungsionalitas, keamanan, dan performa.

### 16. WAKTU dan KONDISI

Website bisa diakses 24 jam tetapi untuk melakukan order makan hanya bisa pada jam kerja pada jam 7:00 sampai jam 16:00, senin sampai jumat.

