
Website Warung Boboko
RENCANA IMPLEMENTASI

Versi <1.0>
<mm/dd/yyyy>

RIWAYAT VERSI

[Berikan informasi tentang bagaimana pengembangan dan distribusi Rencana Pelaksanaan Proyek dikendalikan dan dilacak. Gunakan tabel di bawah ini untuk memberikan nomor versi, penulis yang mengimplementasikan versi, tanggal versi, nama orang yang menyetujui versi, tanggal versi tertentu disetujui, dan deskripsi singkat tentang alasan pembuatan versi yang direvisi. Versi: kapan.]

No Versi	Diimplementas i Oleh	Tanggal Revisi	Disetujui Oleh	Tanggal Disetujui	Alasan
1.0	<Nama pengembang>	<mm/dd/yy>	<nama>	<mm/dd/yy>	<alasan>

Table of Contents

1	Introduction	6
1.1	PURPOSE.....	6
1.2	SYSTEM OVERVIEW.....	6
1.2.1	System Description.....	6
1.2.2	Assumptions and Constraints.....	6
1.2.3	System Organization.....	6
1.3	GLOSSARY.....	6
2	Management Overview	6
2.1	DESCRIPTION OF IMPLEMENTATION.....	6
2.2	POINTS-OF-CONTACT.....	7
2.3	MAJOR TASKS.....	7
2.4	IMPLEMENTATION SCHEDULE.....	8
2.5	SECURITY AND PRIVACY.....	8
2.5.1	System Security Features.....	8
2.5.2	Security Set Up During Implementation.....	9
3	Implementation Support	9
3.1	HARDWARE, SOFTWARE, FACILITIES, AND MATERIALS.....	9
3.1.1	Hardware.....	9
3.1.2	Software.....	9
3.1.3	Facilities.....	10
3.1.4	Materials.....	10
3.2	DOCUMENTATION.....	10
3.3	PERSONNEL.....	10
3.3.1	Staffing Requirements.....	10
3.3.2	Training of Implementation Staff.....	11
3.4	OUTSTANDING ISSUES.....	11
3.5	IMPLEMENTATION IMPACT.....	11
3.6	PERFORMANCE MONITORING.....	12
3.7	CONFIGURATION MANAGEMENT INTERFACE.....	12
4	Implementation Requirements By Site	12
4.1	SITE NAME OR IDENTIFICATION FOR SITE X.....	12
4.1.1	Site Requirements.....	12
4.1.2	Site Implementation Details.....	13
4.1.3	Risks and Contingencies.....	14
4.1.4	Implementation Verification and Validation.....	14
4.2	ACCEPTANCE CRITERIA.....	14
	APPENDIX A: Project Implementation Plan Approval	15
	APPENDIX B: REFERENCES	16
	APPENDIX C: KEY TERMS	17

APPENDIX D: System Hardware Inventory	18
APPENDIX E: System Software Inventory	19

1 PENDAHULUAN

1.1 Tujuan

1. Memberikan Informasi Menu: Memudahkan pelanggan Warung Boboko untuk mengakses informasi mengenai berbagai menu makanan dan minuman yang tersedia.
2. Meningkatkan Efisiensi Pemesanan: Membantu pelanggan melakukan pemesanan makanan secara online tanpa harus menunggu pelayanan manual di meja.
3. Mendukung Pengelolaan Data: Mempermudah admin dan pelayan dalam mengelola pesanan dan daftar menu yang tersedia.

1.2 Gambaran Sistem

Sistem yang akan diimplementasikan adalah sebuah aplikasi berbasis website untuk layanan pemesanan makanan online di Warung Boboko, dengan fitur utama sebagai berikut:

1. Multi-User Platform

- Sistem ini mendukung dua jenis pengguna utama:
 1. Pelanggan: Mengakses informasi menu, membuat akun, login, memilih menu, dan melakukan pemesanan.
 2. Admin: Mengelola pesanan, daftar menu, dan data akun yang terdaftar.

2. Fitur untuk Pelanggan

- Tampilan Menu Lengkap: Menampilkan daftar menu makanan dan minuman beserta harga.
- Keranjang Belanja: Memungkinkan pelanggan memilih dan menyimpan item untuk checkout.
- Pemindaian QR Code: Pelanggan dapat mengakses sistem dengan memindai kode QR di setiap meja.
- Checkout Manual: Setelah pemesanan online, pembayaran dilakukan secara manual di kasir.

3. Fitur untuk Admin

- Manajemen Pesanan: Admin dapat melihat, mengelola, dan memperbarui status pesanan.
- Pengelolaan Menu: Admin dapat menambah, menghapus, atau mengedit daftar menu yang tersedia.
- Manajemen Pengguna: Admin dapat mengelola data akun pelanggan.

4. Arsitektur Sistem

- Client-Server: Menggunakan arsitektur client-server di mana pelanggan mengakses website melalui browser, sedangkan admin mengelola data di backend.
- Teknologi yang Digunakan:
 - Frontend: HTML, CSS, JavaScript untuk antarmuka pengguna.
 - Backend: PHP untuk logika pemrosesan.
 - Database: MySQL untuk penyimpanan data.
 - Hosting: Platform untuk hosting website.

1.2.1 Deskripsi Sistem

Sistem yang dirancang adalah aplikasi berbasis website untuk mendukung proses pemesanan makanan di Warung Boboko. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dan admin dalam mengelola pesanan serta menyediakan pengalaman pemesanan yang lebih efisien. Sistem juga dirancang untuk mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual dan mendukung pengelolaan menu secara terstruktur.

Proses yang Didukung oleh Sistem

1. Registrasi dan Login Pelanggan:
 - Pelanggan membuat akun dengan informasi seperti nama lengkap, email, username, dan password.
 - Sistem memverifikasi data untuk autentikasi dan akses.
2. Manajemen Pemesanan:
 - Pelanggan dapat memilih menu makanan dari katalog, menambahkannya ke keranjang belanja, dan melakukan checkout.
 - Admin dapat melihat, memperbarui, dan menyelesaikan status pesanan.
3. Manajemen Menu:
 - Admin mengelola data menu, termasuk menambahkan, menghapus, atau memperbarui item menu beserta harga.
4. Akses melalui QR Code:
 - Pelanggan dapat mengakses sistem dengan memindai QR code di meja.
5. Pengelolaan Data Akun:
 - Admin memiliki kontrol atas data akun pelanggan yang terdaftar di sistem.

Deskripsi Data

1. Jenis Data yang Dipelihara:
 - Data Pelanggan:
 - ID pelanggan (unik).
 - Nama lengkap, username, email, dan password.
 - Data Menu:
 - ID menu (unik).
 - Nama makanan/minuman, deskripsi, harga, dan ketersediaan.
 - Data Pesanan:
 - ID pesanan (unik).

- Nama pelanggan, item yang dipesan, jumlah, total harga, status pesanan.
- Data Admin:
 - ID admin (unik).
 - Nama, username, dan password.
- 2. Sumber Data:
 - Data pelanggan diperoleh dari input pelanggan saat registrasi.
 - Data menu diperoleh dari input admin berdasarkan item yang disediakan Warung Boboko.
 - Data pesanan berasal dari interaksi pelanggan di sistem dan dikelola oleh admin.
- 3. Penggunaan Data:
 - Data pelanggan digunakan untuk autentikasi dan identifikasi.
 - Data menu ditampilkan dalam katalog untuk pelanggan dan dikelola oleh admin.
 - Data pesanan digunakan untuk melacak transaksi dan memastikan pesanan diolah dengan benar.

Identifikasi Sistem

- Nomor Identifikasi Sistem: WB-001
- Judul Sistem: Aplikasi Pemesanan Makanan Online Warung Boboko
- Singkatan: WBApp
- Nomor Versi: 1.0
- Nomor Rilis: 1.0 (Dirilis pada)

1.2.2 Batasan dan Asumsi

Subbagian ini menjelaskan asumsi yang dibuat mengenai pengembangan dan pelaksanaan dokumen ini serta kendala yang berlaku. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika mengidentifikasi asumsi dan kendala adalah:

- *Jadwal*
- *Anggaran*
- *Ketersediaan sumber daya dan keahlian,*
- *Perangkat lunak dan teknologi lain untuk digunakan kembali atau dibeli,*
- Batasan yang terkait dengan antarmuka produk*

- **Jadwal**

Pengembangan proyek ini akan diselesaikan dalam waktu 3 bulan sesuai dengan metode SDLC Waterfall. Dimulai dengan tahap analisis selama 2 minggu pada Oktober, yang mencakup pengumpulan requirement, analisis sistem, dan dokumentasi requirement. Dilanjutkan dengan perancangan selama 3 minggu pada Oktober hingga November, meliputi desain UI/UX, desain database, dan arsitektur sistem. Tahap implementasi berlangsung selama 5 minggu pada November hingga Desember, dengan fokus pada pengembangan front-end dan back-end. Pengujian akan dilakukan selama 2 minggu pada Desember, meliputi unit testing, blackbox testing, user acceptance testing, dan performance testing. Akhirnya, tahap pemeliharaan awal berlangsung selama 2 minggu pada Januari, yang melibatkan pelatihan staf, dokumentasi final, dan penyusunan rencana pemeliharaan. Dengan demikian, seluruh proses pengembangan akan selesai dalam 14 minggu.

- **Anggaran**

Anggaran untuk pengembangan proyek ini diperkirakan sebesar Rp 62.970.000, yang mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan oleh vendor dan subkontraktor. Rincian anggaran mencakup biaya untuk perencanaan (Rp 4.500.000), analisis sistem (Rp 4.000.000), desain UI/UX (Rp 5.250.000), pengadaan (Rp 0), lisensi perangkat lunak (Rp 0), dan biaya tambahan yang tidak terduga (Rp 2.000.000). Biaya pengembangan front-end dan back-end masing-masing adalah Rp

15.000.000, dengan pengaturan database sebesar Rp 1.250.000. Pengujian dan QA diperkirakan sebesar Rp 3.000.000, sedangkan integrasi antara frontend, backend, dan database menelan biaya Rp 1.250.000. Biaya untuk deployment sistem adalah Rp 240.000, dan biaya penutupan dokumentasi akhir sebesar Rp 2.500.000. Anggaran ini juga mencakup biaya tambahan untuk kegiatan setelah pengembangan yang diperkirakan mencapai Rp 1.820.000.

- Ketersediaan

Ketersediaan sumber daya dan keahlian yang diperlukan untuk pengembangan proyek ini mencakup berbagai aspek, baik dari segi tenaga kerja maupun perangkat yang digunakan. Untuk memastikan kelancaran proses pengembangan, diperlukan tim dengan keahlian dalam berbagai bidang. Keahlian yang dibutuhkan antara lain:

1. **Analisis Sistem:** Diperlukan keahlian dalam menganalisis kebutuhan sistem, teknis solusi, serta pembuatan dokumentasi teknis. Keahlian ini penting untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditentukan.
2. **Desain UI/UX:** Diperlukan tenaga ahli yang mampu mendesain antarmuka pengguna yang ramah pengguna dan intuitif, dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna yang optimal.
3. **Pengembangan Front-end dan Back-end:** Tim pengembang yang memiliki keahlian dalam menggunakan teknologi terkini seperti React untuk front-end dan Laravel serta MySQL untuk pengembangan back-end sangat diperlukan untuk memastikan website berfungsi dengan baik dan aman.
4. **Pengujian dan QA:** Keahlian dalam pengujian perangkat lunak untuk memastikan fungsionalitas dan kompatibilitas aplikasi, termasuk pengujian unit dan pengujian penerimaan pengguna (user acceptance testing), juga sangat penting.

5. **Deployment dan Pemeliharaan:** Pengalaman dalam mengelola hosting dan deployment sistem diperlukan untuk memastikan website dapat berjalan dengan lancar di platform yang dipilih. Pemeliharaan sistem juga diperlukan untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul setelah implementasi.

- Perangkat Lunak yang digunakan

1. **Framework dan Alat Pengembangan:**

- **React (untuk Frontend Development):** Diperlukan untuk pengembangan antarmuka pengguna yang interaktif dan responsif.
- **Laravel (untuk Backend Development):** Digunakan untuk pengembangan aplikasi web menggunakan PHP.
- **MySQL (untuk Setup Database):** Digunakan sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan dan mengelola data situs web.
- **Open-source software (untuk Lisensi Perangkat Lunak):** Penggunaan perangkat lunak open-source untuk pengembangan memungkinkan pengurangan biaya lisensi dan memberikan fleksibilitas dalam pengembangan.

2. **Alat Pengujian:**

- Perangkat lunak pengujian digunakan untuk melakukan uji fungsionalitas dan kompatibilitas situs web, serta untuk pengujian performa.

3. **Biaya Infrastruktur dan Hosting:**

- Hosting untuk platform deployment juga akan diperlukan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan secara online, dengan estimasi biaya tahunan untuk hosting situs.

Batasan yang terkait dengan antarmuka produk:

1. Desain UI/UX:

- Antarmuka produk harus dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna, serta memastikan konsistensi desain di seluruh platform. Hal ini berarti penggunaan framework dan pustaka UI yang sudah ada dan dapat digunakan kembali sangat penting untuk menghemat waktu dan sumber daya.

2. Kompatibilitas Perangkat dan Browser:

- Antarmuka harus kompatibel dengan berbagai perangkat dan browser yang umum digunakan oleh pengguna untuk memastikan aksesibilitas yang luas. Ini dapat menjadi tantangan dalam merancang elemen-elemen antarmuka agar dapat tampil optimal di berbagai resolusi layar dan browser.

3. Pembatasan Teknologi:

- Terkadang, teknologi yang digunakan dalam proyek dapat memiliki batasan tertentu dalam hal kompatibilitas dengan perangkat atau antarmuka tertentu. Sebagai contoh, penggunaan framework atau alat tertentu bisa jadi memiliki batasan atau ketergantungan pada perangkat atau sistem operasi tertentu, yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan antarmuka produk.

1.2.3 Organisasi Sistem

1. Struktur Sistem

Sistem dirancang berdasarkan arsitektur **client-server**, di mana:

- **Client Side:** Antarmuka pengguna untuk pelanggan dan admin, diakses melalui browser.
- **Server Side:** Menangani pemrosesan data, penyimpanan, dan logika sistem di backend.

2. Komponen Utama Sistem

a. Perangkat Keras

- **Server Hosting:**
 - Spesifikasi server hosting gratis Webhost:
 - **CPU:** Minimal 1 core.
 - **RAM:** Minimal 512 MB.
 - **Penyimpanan:** Hingga 1 GB untuk file dan database.
 - **Bandwidth:** Terbatas, sesuai dengan layanan gratis.
- **Perangkat Pengguna:**
 - **Pelanggan dan Admin:**
 - Tablet atau laptop dengan browser modern (Chrome, Firefox, Edge, Safari).
 - Resolusi layar optimal: 1280x720 atau lebih tinggi.

b. Perangkat Lunak

- **Client Side:**
 - HTML, CSS, dan JavaScript untuk tampilan antarmuka.
 - Framework tambahan seperti Bootstrap untuk responsivitas.
- **Server Side:**
 - PHP sebagai bahasa pemrograman backend.
 - MySQL sebagai manajemen database relasional.
- **Tools dan Framework:**
 - **Visual Studio Code:** Untuk pengembangan kode.
 - **XAMPP:** Server lokal untuk pengujian dan debugging.
 - **PHPMyAdmin:** Pengelolaan basis data secara grafis.
 - **Figma & LucidChart:** Untuk perancangan antarmuka dan diagram sistem.

3. Komponen Sistem Utama

1. **Database Management System (DBMS):**
 - Basis data MySQL digunakan untuk menyimpan:
 - Data pelanggan (akun, preferensi).
 - Data menu (nama, harga, deskripsi).
 - Data pesanan (item, jumlah, total harga).

2. Hosting:

- Sistem dipublikasikan melalui **000Webhost**.
- Kode QR di meja pelanggan mengarahkan ke URL website.

3. Antarmuka Pengguna:

- **Halaman Pelanggan:**
 - Registrasi, login, katalog menu, keranjang belanja, checkout.
- **Halaman Admin:**
 - Dashboard untuk manajemen pesanan dan menu..

1.3 Glosarium

Subbagian ini mencantumkan semua istilah dan singkatan yang digunakan dalam rencana ini. Jika panjangnya beberapa halaman, dapat ditempatkan dalam lampiran.

Istilah	Definisi
ERD	ERD (Entity-Relationship Diagram) adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan hubungan antar data dalam suatu sistem atau database. ERD menggambarkan entitas, atribut, dan hubungan di antara entitas tersebut secara grafis, sehingga memudahkan perancangan dan pemahaman struktur data.
CSS	Cascading Style Sheets atau yang lebih dikenal sebagai CSS, adalah sekumpulan kode yang digunakan untuk merancang atau meningkatkan estetika dari halaman web.
SDLC	SDLC (Software Development Life Cycle) adalah kerangka kerja yang menjelaskan tahapan dalam pengembangan perangkat lunak, dari awal hingga akhir. SDLC membantu tim perangkat lunak untuk merencanakan, mengembangkan, dan memelihara sistem secara sistematis.
UML	UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak
URL	URL (Uniform Resource Locator) adalah alamat yang digunakan untuk mengidentifikasi lokasi sumber daya di internet. URL adalah bagian dari sistem URI (Uniform Resource Identifier) yang secara unik menunjuk ke sumber daya tertentu, seperti halaman web, file, atau gambar.
UI	UI atau User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan

	pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil

2. Gambaran Umum Manajemen

1. Manajemen Pelaksanaan Sistem

Pelaksanaan sistem pemesanan makanan berbasis web akan dikelola berdasarkan pendekatan terstruktur yang mencakup perencanaan, pengelolaan tim, pengawasan jadwal, serta pengelolaan sumber daya dan risiko.

Tahapan Utama:

1. Perencanaan:
 - Menentukan lingkup kerja.
 - Menyusun jadwal proyek dengan milestones untuk setiap tahap (analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan).
 - Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan tenaga kerja.
2. Pengelolaan Tim:
 - Peran Utama:
 - Project Manager: Bertanggung jawab atas koordinasi tim dan pencapaian tujuan proyek.
 - Programmer: Mengembangkan kode untuk frontend dan backend.
 - Analis: Menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan.
 - UI/UX Designer: Merancang antarmuka yang menarik dan fungsional.
 - Membagi tugas berdasarkan keahlian anggota tim.
 - Mengadakan pertemuan rutin untuk pembaruan status proyek.
3. Pengawasan Jadwal:
 - Menggunakan alat manajemen proyek seperti Trello atau Asana untuk melacak kemajuan tugas.
 - Melakukan evaluasi mingguan untuk memastikan proyek tetap sesuai jadwal.
4. Pengelolaan Risiko:
 - Mengidentifikasi potensi risiko seperti keterbatasan anggaran, kendala teknis, atau penundaan jadwal.
 - Menyusun rencana mitigasi, seperti alokasi waktu tambahan untuk tahap kritis.

2. Tugas-Tugas Utama

1. Analisis Sistem:
 - Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan persyaratan sistem.
 - Melakukan wawancara dengan pemilik Warung Boboko untuk memahami proses bisnis yang ada.
2. Perancangan:
 - Membuat model UML (Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram).
 - Mendesain database dengan Entity Relationship Diagram (ERD).
 - Merancang prototipe antarmuka menggunakan Figma.
3. Pengembangan:
 - Menulis kode untuk frontend (HTML, CSS, JavaScript) dan backend (PHP).
 - Mengintegrasikan sistem dengan database MySQL.
4. Pengujian:
 - Melakukan pengujian fungsionalitas menggunakan Black Box Testing.
 - Memastikan sistem berjalan dengan baik di berbagai perangkat (tablet, laptop).
5. Implementasi dan Pelatihan:
 - Mengunggah sistem ke platform hosting (000Webhost).
 - Memberikan pelatihan kepada admin Warung Boboko tentang cara menggunakan dashboard.
6. Pemeliharaan:
 - Menangani bug atau masalah teknis setelah implementasi.
 - Memastikan sistem diperbarui sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berkembang.

3. Alur Manajemen

1. Rapat Perencanaan Awal: Menentukan ruang lingkup proyek dan pembagian tugas.
2. Laporan Berkala: Setiap minggu, tim memberikan laporan kemajuan kepada manajer proyek.
3. Uji Coba dan Feedback: Melibatkan pihak Warung Boboko untuk menguji sistem sebelum peluncuran resmi.
4. Dokumentasi Akhir: Menyusun panduan penggunaan dan dokumentasi teknis.

2.1 Deskripsi Implementasi

*Pada tahap implementasi proyek, sistem akan diterapkan dengan pendekatan **langsung aktif** (big bang), di mana seluruh sistem akan dipindahkan dan diaktifkan secara bersamaan pada saat peluncuran. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa semua komponen dan fitur yang telah dikembangkan berfungsi dengan baik*

secara keseluruhan dan meminimalkan gangguan yang dapat terjadi akibat implementasi bertahap.

Beberapa langkah implementasi yang direncanakan adalah sebagai berikut:

1. Instalasi Perangkat Lunak dan Infrastruktur:

- Instalasi perangkat lunak yang diperlukan seperti **Visual Studio Code** untuk text editor, serta **MySQL** untuk database akan dilakukan pada server produksi.
- Platform hosting yang sudah dipilih akan disiapkan untuk memastikan kelancaran operasi sistem setelah deployment.

2. Pengaturan dan Konfigurasi Database:

- Setelah perangkat lunak terpasang, database akan diatur dengan mengonfigurasi **MySQL**, yang mencakup pembuatan struktur tabel, relasi antar tabel, serta migrasi data jika diperlukan dari sistem lama ke sistem baru.

3. Pengujian dan Verifikasi:

- Sebelum peluncuran penuh, berbagai jenis pengujian (unit testing, black-box testing, dan user acceptance testing) akan dilakukan untuk memverifikasi bahwa seluruh sistem berjalan dengan baik, termasuk antarmuka pengguna, fungsionalitas backend, dan integrasi antar komponen.
- Selama tahap ini, feedback pengguna internal atau stakeholder akan sangat penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem.

4. Pelatihan Pengguna:

- Sebelum implementasi sepenuhnya, pengguna yang akan terlibat dalam penggunaan sistem baru akan dilatih untuk memastikan mereka dapat

mengoperasikan sistem dengan lancar dan memahami fitur-fitur yang ada.

5. **Pemeliharaan Awal:**

- *Setelah sistem diaktifkan, pemeliharaan awal akan dilakukan selama beberapa minggu pertama untuk menangani masalah atau bug yang muncul setelah implementasi. Ini termasuk perbaikan dan pembaruan sistem jika diperlukan untuk meningkatkan kinerja dan keamanan.*

*Dengan pendekatan **langsung aktif**, kami berharap sistem dapat beroperasi penuh dalam waktu singkat tanpa gangguan yang signifikan bagi pengguna dan stakeholders.*

2.2 Kontak

Role	Nama	No Kontak
Manajer Proyek/Program	Rizki Mahendra	
Analisis & Testing	M. Fatarsyah Hardeva	
UI/UX & Testing	Mutiarani Wahyudin	
Programmer	Fajar Aprio Riski	

Table 2.2 Kontak

2.3 Tugas Utama

1. **Perencanaan Proyek**

Tujuan: Mengembangkan rencana komprehensif yang mendetailkan lingkup, jadwal, sumber daya, dan strategi pencapaian tujuan proyek sistem pemesanan makanan online.

Tugas-tugas:

- Mendefinisikan ruang lingkup proyek secara terperinci
- Menyusun jadwal proyek dengan milestone yang jelas
- Mengalokasikan sumber daya manusia dan teknologi

Kriteria Keberhasilan: Rencana proyek yang komprehensif dan terstruktur

2. **Analisis Kebutuhan dan desain**

Tujuan: Melakukan investigasi komprehensif untuk mengidentifikasi persyaratan sistem, merancang arsitektur, dan mengembangkan blueprint fungsional yang akan mengarahkan implementasi sistem pemesanan makanan online Warung Boboko

Tugas-tugas :

- Wawancara mendalam dengan pemilik dan staf Warung Boboko
- Observasi proses bisnis eksisting
- Dokumentasi kebutuhan pengguna (pelanggan dan admin)
- Membuat desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif

- Perancangan alur kerja sistem pemesanan

Kriteria Keberhasilan: Dokumen persyaratan yang lengkap dan terperinci

3. Pengembangan Perangkat Lunak

Tujuan: Mengimplementasikan solusi teknis yang memenuhi persyaratan sistem dengan kualitas kode tinggi, memastikan fungsionalitas, keandalan, dan skalabilitas

Tugas-tugas:

- Pengembangan frontend menggunakan HTML, CSS, JavaScript
- Pembangunan backend dengan PHP
- Integrasi sistem dengan database MySQL
- Implementasi fitur autentikasi dan otorisasi
- Pengembangan sistem pemesanan dan keranjang belanja

Kriteria Keberhasilan: Kode berkualitas tinggi, sesuai spesifikasi

4. Testing/Pengujian

Tujuan: Memastikan sistem berfungsi sesuai spesifikasi, bebas dari cacat fungsional, dengan performa, keamanan, dan keandalan yang optimal.

Tugas-tugas:

- Pengujian fungsionalitas (black box testing)
- Pengujian keamanan
- Pengujian kinerja dan beban
- Pengujian kompatibilitas perangkat
- Dokumentasi temuan dan perbaikan

Kriteria Keberhasilan: Sistem bebas bug, kinerja optimal

5. Implementasi

Tujuan: Melakukan deployment sistem ke lingkungan produksi secara terencana, meminimalkan gangguan pada operasional bisnis Warung Boboko

Tugas-tugas :

- Konfigurasi server 000Webhost
- Uji coba akhir sebelum go-live
- Peluncuran resmi sistem
- Monitoring awal pasca-implementasi

Kriteria Keberhasilan: Sistem berjalan lancar di server 000Webhost

2.4 Jadwal Implementasi

TASK		OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Manajemen Proyek	1.1 Perencanaan Proyek																
	1.2 Koordinasi Tim																
	1.3 Monitoring & Kontrol																
	1.4 Dokumentasi Requirement																
2. Analisis dan Desain	2.1 Analisis Kebutuhan																
	2.1.1 Pengumpulan Requirement																
	2.1.2 Analisis Sistem																
	2.1.3 Dokumentasi Requirement																
	2.2 Desain UI UX																
	2.2.1 Wireframe																
	2.2.2 Prototype																
	2.2.3 User Interface																
	2.3 Desain Database																
	2.4 Desain Arsitektur																
3. Pengembangan	3.1 Pengembangan Front-end																
	3.1.1 Membuat Layout																
	3.1.2 Halaman Menu																
	3.1.3 Halaman About/User																
	3.2 Pengembangan Back-end																
	3.2.1 Perancangan Database																
	3.2.2 Implementasi Database																
4. Testing (Pengujian)	4.1 Unit Testing																
	4.2 Blackbox Testing																
	4.3 User Acceptance Testing																
	4.4 Performance Testing																
5. Implementasi	5.1 Deployment																
	5.2 Training Staff																
	5.3 Dokumentasi Final																
	5.4 Maintenance Plan																

2.5 Keamanan dan Privasi

2.5.1 Fitur Keamanan Sistem

Sistem Warung Boboko dirancang dengan berbagai fitur keamanan untuk melindungi data sensitif pelanggan dan menjaga keandalan operasional. Pada tahap autentikasi, sistem menerapkan mekanisme login dengan verifikasi username dan password untuk membatasi akses sesuai peran pengguna, memisahkan antara hak akses pelanggan dan admin.

Database MySQL digunakan dengan protokol keamanan untuk melindungi informasi pribadi pelanggan, seperti nama, nomor HP, dan kredensial login. Setiap data yang disimpan akan dienkripsi untuk mencegah akses tidak sah. Backend PHP akan mengelola proses autentikasi dan otorisasi, memastikan hanya pengguna yang memiliki izin dapat mengakses fitur tertentu.

2.5.2 Pengaturan Keamanan Selama Implementasi

Selama implementasi, tim akan melakukan pengujian keamanan berkala, memantau potensi kerentanan sistem, dan memastikan bahwa platform hosting 000Webhost memenuhi standar keamanan dasar. Pencadangan data secara berkala dan dokumentasi prosedur keamanan akan menjadi bagian penting dari strategi perlindungan sistem.

Dengan pendekatan komprehensif ini, Warung Boboko mengupayakan keamanan maksimal bagi sistem pemesanan makanan online mereka

3 Dukungan Implementasi

Bagian dari Rencana Pelaksanaan Proyek ini menjelaskan dukungan perangkat keras, perangkat lunak, fasilitas, dan bahan yang diperlukan untuk implementasi, serta dokumentasi, personel yang diperlukan dan persyaratan pelatihan, masalah yang belum terselesaikan dan dampak implementasi terhadap lingkungan saat ini. Informasi yang diberikan di bagian ini tidak spesifik untuk situs. Jika ada persyaratan dukungan tambahan yang tidak tercakup oleh bagian berikutnya, yang lain dapat ditambahkan sesuai kebutuhan.

3.1 Perangkat Keras, Perangkat Lunak, Fasilitas dan Material

Subbagian ini mencantumkan semua perangkat keras, perangkat lunak, fasilitas, dan bahan pendukung yang diperlukan untuk implementasi.

3.1.1 Perangkat Keras

Subbagian ini menyediakan daftar peralatan pendukung dan mencakup semua perangkat keras yang digunakan untuk menginstal dan menguji. Perangkat keras ini dapat mencakup komputer, server, peralatan periferal, simulator, emulator, peralatan diagnostik, peralatan non-komputer lainnya serta kebutuhan jaringan dan komunikasi data. Deskripsi harus mencakup model spesifik, versi, pengaturan konfigurasi, dan pemilik peralatan. Sertakan juga informasi tentang dukungan pabrikan, lisensi, dan hak penggunaan dan kepemilikan, serta detail perjanjian pemeliharaan.

*Jika informasi ini direkam dalam dokumen atau sistem lain, seperti Rencana Manajemen Konfigurasi atau alat, identifikasi item tersebut di sini. Jika tidak, lihat tabel Inventaris Perangkat Keras di **Lampiran D**.*

Misalnya, jika database yang mendukung web akan diimplementasikan, identifikasi aplikasi dan server web yang akan menyediakan akses jaringan. Jika perangkat keras khusus untuk situs, cantumkan di Bagian 4, Persyaratan Implementasi berdasarkan Situs.

3.1.2 Perangkat Lunak

Subbagian ini menyediakan daftar komponen non-perangkat keras (perangkat lunak, database, dan kompilasi, sistem operasi, utilitas, dll.) yang diperlukan untuk mendukung implementasi. Identifikasi komponen dengan nama, kode, atau akronim tertentu, nomor identifikasi, nomor versi, nomor rilis, dan pengaturan konfigurasi yang berlaku. Juga, sertakan informasi tentang dukungan vendor, lisensi, penggunaan, dan hak kepemilikan, serta setiap layanan yang diperlukan dan/atau biaya kontrak pemeliharaan dan tanggung jawab pembayaran terkait. Identifikasi apakah komponen tersebut komersial, dikembangkan khusus, atau warisan. Identifikasi komponen apa saja yang digunakan untuk memfasilitasi proses implementasi.

*Jika informasi ini direkam dalam dokumen atau sistem lain, seperti Rencana Manajemen Konfigurasi atau alat, identifikasi item tersebut di sini. Jika tidak, lihat tabel Inventaris Perangkat Lunak di **Lampiran E**.*

Jika komponen tersebut spesifik lokasi, cantumkan di Bagian 4, Persyaratan Implementasi berdasarkan Situs.

3.1.3 Fasilitas

Subbagian ini mengidentifikasi fasilitas fisik, akomodasi dan lokasinya yang diperlukan selama pelaksanaan. Contohnya termasuk ruang kerja fisik untuk merakit dan menguji komponen perangkat keras, ruang meja untuk penginstal perangkat lunak, ruang lantai untuk peralatan, dan ruang kelas untuk melatih staf implementasi. Tentukan jam per hari yang dibutuhkan, jumlah hari, dan tanggal yang diantisipasi.

Jika fasilitas yang dibutuhkan adalah spesifik lokasi, berikan informasi ini di Bagian 4, Persyaratan Implementasi berdasarkan Lokasi.

--

3.1.4 Material

Subbagian ini mengidentifikasi bahan habis pakai lainnya (yaitu teknologi, persediaan, dan bahan) yang diperlukan untuk mendukung sistem. Berikan nama, nomor identifikasi, nomor versi, nomor rilis, pemilik, dan biaya pemeliharaan atau operasional terkait.

Jika materi yang dibutuhkan spesifik lokasi, berikan informasi ini di Bagian 4, Persyaratan Implementasi berdasarkan Situs.

--

3.2 Dokumentasi

Subbagian ini mencantumkan dokumentasi tambahan yang diperlukan untuk mendukung sistem yang dapat disampaikan. Sertakan pertimbangan keamanan atau perlindungan privasi yang terkait dengan penggunaan sistem. Jika dibuat, lihat Panduan Dokumentasi Pengguna Perangkat Lunak untuk dokumentasi pengguna.

3.3 Personil

Subbagian ini menjelaskan persyaratan staf yang diajukan dan komitmen. Jelaskan pelatihan, jika ada, yang akan diberikan kepada staf pelaksana.

3.3.1 Staffing Requirements

Subbagian ini menjelaskan jumlah personel, lamanya waktu yang dibutuhkan, jenis keterampilan, tingkat keterampilan, keahlian, dan izin keamanan yang diperlukan untuk staf yang diperlukan selama periode implementasi. Jika anggota staf tertentu telah dipilih atau diusulkan untuk implementasi, identifikasi peran dan tanggung jawab mereka.

Nama Personil	Jenis Keterampilan	Tingkat Keterampilan	Keahlian	Sertifikasi
	<jenis keterampilan teknis atau non teknis>	<dapat diisi dengan menengah, mahir>	<bidang keahlian>	<sertifikasi keahlian yang dimiliki>

3.3.2 Pelatihan Staff Implementasi

Subbagian ini membahas pelatihan, jika ada, yang diperlukan untuk mempersiapkan staf untuk menerapkan sistem; itu tidak membahas pelatihan pengguna, yang merupakan subjek dari Rencana Pelatihan Perangkat Lunak.

Jelaskan jenis dan jumlah pelatihan yang diperlukan untuk masing-masing bidang berikut, jika sesuai, untuk sistem:

- Instalasi perangkat keras/perangkat lunak sistem
- Dukungan sistem
- Pemeliharaan dan modifikasi sistem

Daftar kursus yang akan disediakan, urutan kursus, dan jadwal yang diusulkan. Jika sesuai, identifikasi kursus mana yang harus diikuti oleh jenis staf tertentu dengan deskripsi posisi pekerjaan.

Jika satu atau lebih vendor komersial akan memberikan pelatihan, identifikasi mereka, nama kursus, dan deskripsi konten kursus.

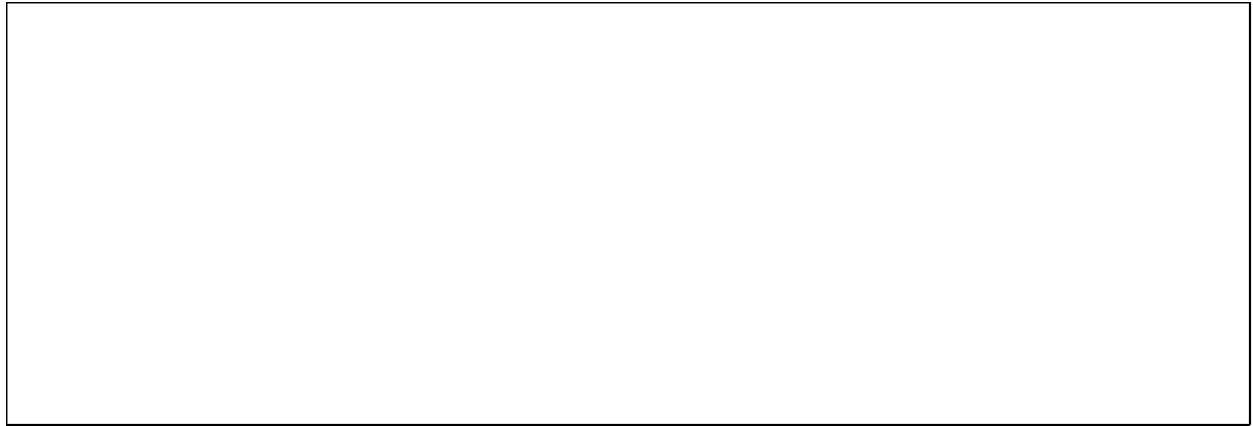
Jika staf Pusat akan memberikan pelatihan, berikan nama kursus dan garis besar isi setiap kursus. Identifikasi sumber daya, materi pendukung, dan instruktur yang diusulkan yang diperlukan untuk mengajar kursus

	<i>Nama Personil</i>	<i>Nama Kursus</i>	<i>Deskripsi Konten Kursus</i>	<i>Kursus di dalam / diluar</i>	<i>Instruktur / Instanti Penyelenggara Kursus</i>	<i>Tanggal Kursus</i>
<i>Instalasi perangkat Lunak</i>						
<i>Instalasi perangkat Lunak</i>						
<i>Instalasi perangkat Lunak</i>						
<i>Dukungan Sistem</i>						
<i>Dukungan Sistem</i>						
<i>Dukungan Sistem</i>						
<i>Pemeliharaan dan modifikasi sistem</i>						

3.4 Masalah Luar Biasa

Subbagian ini menyatakan setiap masalah yang diketahui atau masalah yang relevan dengan perencanaan pelaksanaan. Bagian ini menjawab pertanyaan, “Apakah ada masalah, batasan, atau batasan khusus yang harus dipertimbangkan sebagai bagian dari penerapan?”

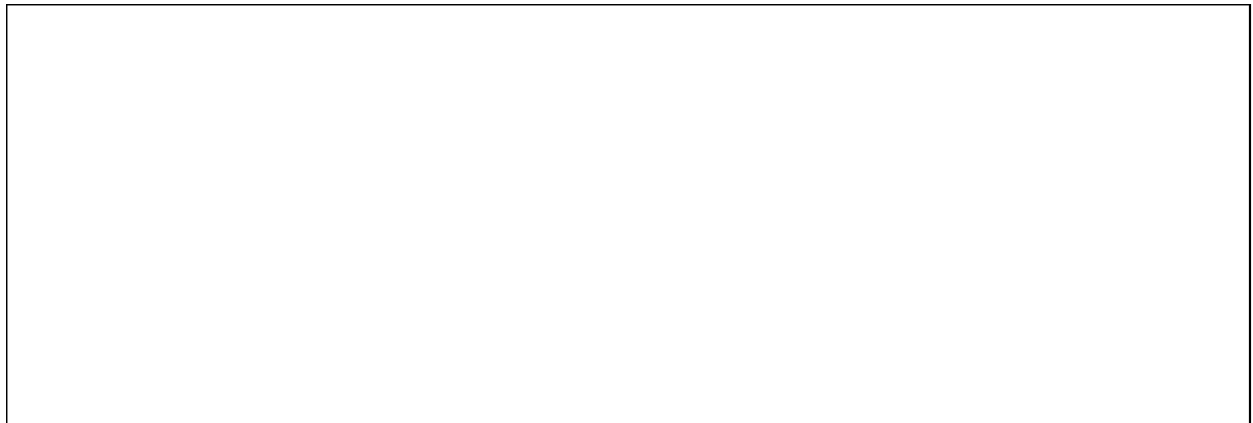
Jika masalah spesifik lokasi, berikan informasi ini di Bagian 4, Persyaratan Implementasi menurut Lokasi.



3.5 Dampak Implementasi

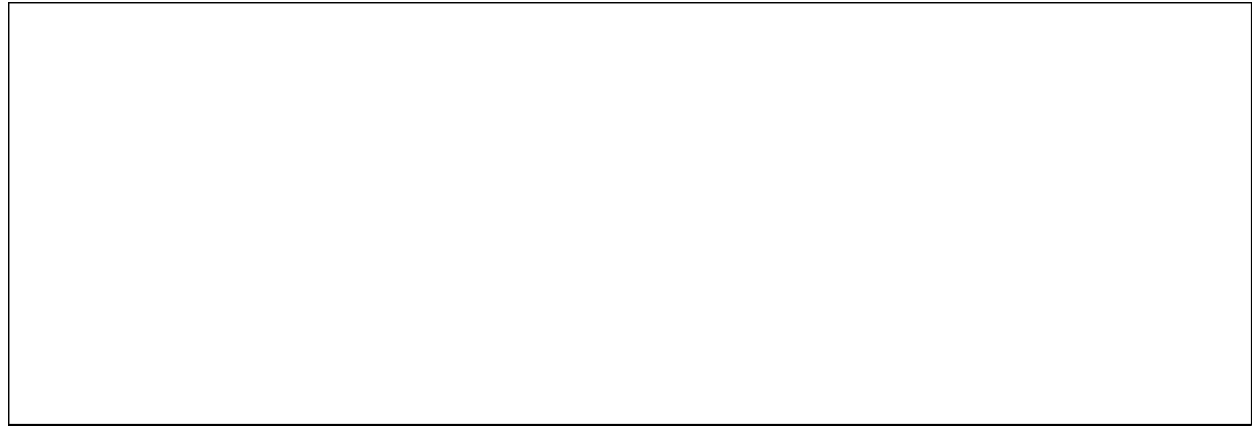
Subbagian ini menjelaskan bagaimana implementasi sistem diharapkan berdampak pada infrastruktur jaringan, staf pendukung, komunitas pengguna, dll. Sertakan referensi apa pun ke Perjanjian Tingkat Layanan yang menjelaskan persyaratan kinerja, ketersediaan, persyaratan keamanan, waktu respons yang diharapkan, pencadangan sistem, tingkat transaksi yang diharapkan, persyaratan penyimpanan awal dengan tingkat pertumbuhan yang diharapkan, serta persyaratan dukungan meja bantuan.

Jika dampak spesifik lokasi, berikan informasi ini di Bagian 4, Persyaratan Implementasi berdasarkan Situs.



3.6 Pemantauan Kinerja

Subbagian ini menjelaskan alat pemantauan kinerja, teknik, dan bagaimana alat itu akan digunakan untuk membantu menentukan apakah pelaksanaannya berhasil.



3.7 Antarmuka Manajemen Konfigurasi

Subbagian ini menjelaskan Manajemen Konfigurasi, seperti kapan versi akan didistribusikan. Referensi Rencana Manajemen Konfigurasi.

4 Persyaratan Implementasi Berdasarkan Lokasi

Bagian ini menjelaskan persyaratan dan prosedur pelaksanaan khusus lokasi. Jika persyaratan dan prosedur berbeda menurut situs, berikan informasi ini dalam lampiran dan rujuk di sini.

"X" pada nomor subbagian harus diganti dengan nomor urut yang dimulai dengan 1. Setiap subbagian dengan nilai "X" yang sama dikaitkan dengan situs implementasi yang sama. Jika satu set lengkap subbagian akan dikaitkan dengan setiap situs implementasi, maka "X" diberi nilai baru untuk setiap situs.

4.1 Nama Lokasi atau Identifikasi untuk Lokasi X

[Subbagian dari Rencana Pelaksanaan Proyek ini mengidentifikasi situs berdasarkan nama, lokasi, dan kepemilikan.]

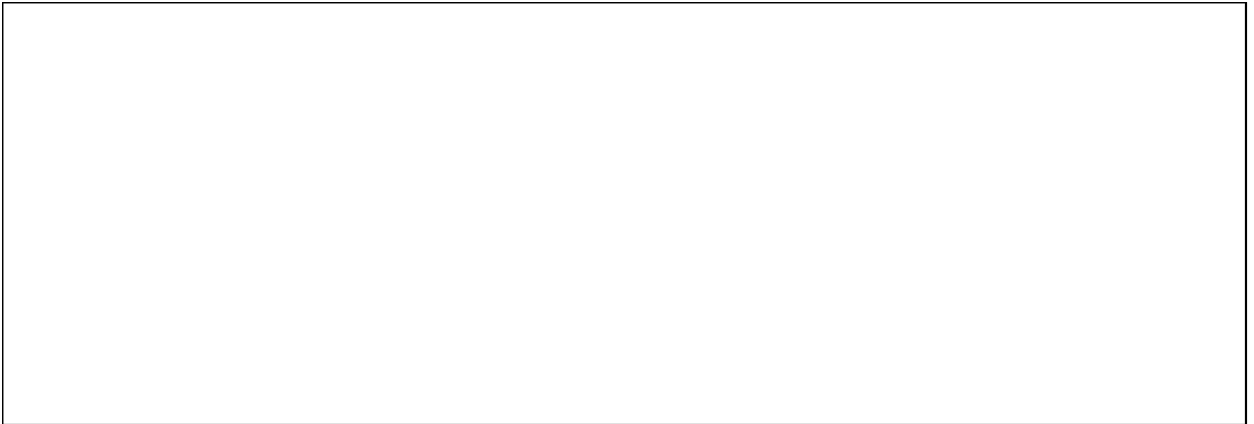
4.1.1 Persyaratan Lokasi

Subbagian ini mendefinisikan persyaratan yang harus dipenuhi untuk implementasi sistem yang teratur dan menjelaskan persyaratan perangkat keras, perangkat lunak, dan fasilitas untuk situs ini.

Setiap persyaratan situs yang tidak termasuk dalam tiga kategori berikut dan tidak dijelaskan dalam Bagian 3, Dukungan Implementasi, dapat dijelaskan dalam sub-bagian ini, atau sub-bagian lain dapat ditambahkan berikut Persyaratan Fasilitas di bawah ini:

- *Persyaratan Perangkat Keras -- Menjelaskan persyaratan perangkat keras yang diperlukan untuk mendukung implementasi (seperti, workstation yang akan berjalan di LAN).*
- *Persyaratan Perangkat Lunak -- Jelaskan perangkat lunak apa pun yang diperlukan untuk mengimplementasikan sistem (seperti, perangkat lunak yang dirancang khusus untuk mengotomatisasi proses instalasi).*

- *Persyaratan Basis Data – Jelaskan basis data apa pun yang diperlukan untuk mengimplementasikan sistem ini dan isinya.*
- *Persyaratan Data -- Jelaskan persyaratan persiapan data tertentu dan data yang harus tersedia untuk implementasi sistem. Contohnya adalah penetapan ID individu yang terkait dengan persiapan data.*
- *Persyaratan Fasilitas - Menjelaskan fasilitas fisik dan akomodasi yang diperlukan selama periode implementasi sistem. Beberapa contoh jenis informasi ini disediakan di Bagian 3, Dukungan Implementasi.*

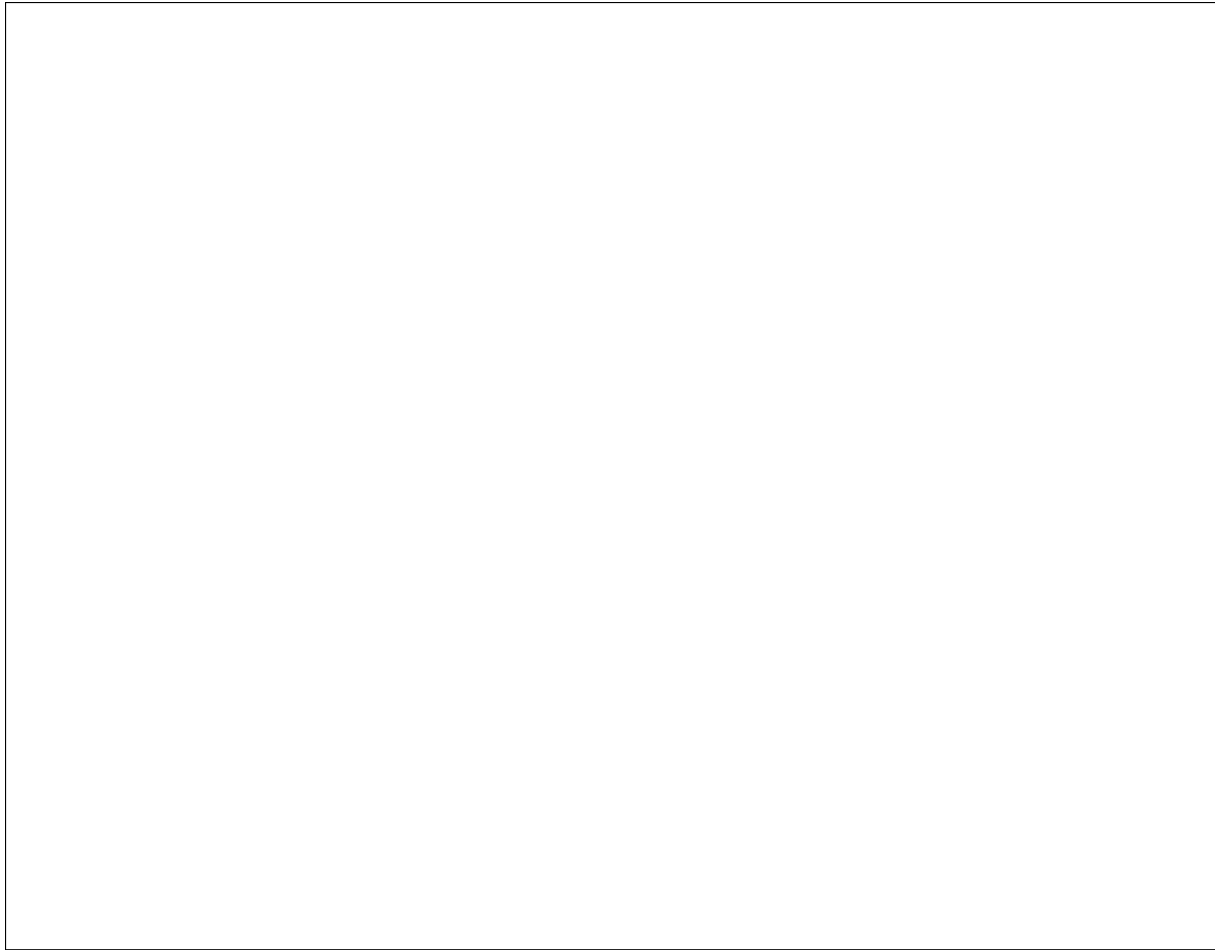


4.1.2 Implementasi Lokasi Rinci

Subbagian ini membahas secara spesifik implementasi untuk situs ini. Mencantumkan deskripsi tim pelaksana, jadwal, prosedur, serta pembaruan database dan data. Subbagian ini juga harus memberikan informasi tentang hal-hal berikut:

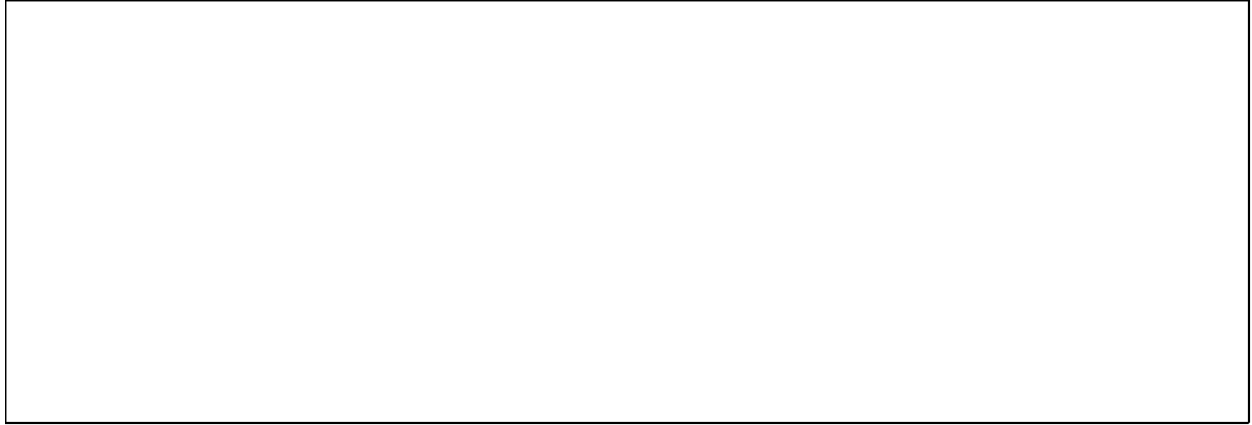
- *Tim -- Jika tim implementasi diperlukan, jelaskan komposisinya dan tugas yang harus dilakukan di lokasi ini oleh setiap anggota tim.*
- *Jadwal -- Berikan subbagian dari jadwal pelaksanaan induk yang dijelaskan dalam paragraf 2.4, Jadwal Pelaksanaan, di atas yang berlaku untuk situs ini.*
- *Prosedur -- Memberikan prosedur rinci yang diperlukan untuk menyelesaikan implementasi di situs ini. Jika perlu, dokumen lain dapat dirujuk. Jika sesuai, sertakan urutan langkah demi langkah dari prosedur terperinci. Daftar periksa peristiwa instalasi dapat disediakan untuk mencatat hasil proses.*
 - *Jika startup operasi situs merupakan faktor penting dalam implementasi, maka bahas prosedur startup secara rinci.*
 - *Jika sistem akan menggantikan sistem operasi yang sudah ada, maka tangani proses startup dan cutover secara rinci.*
 - *Jika ada periode operasi paralel dengan sistem yang ada, maka atasi prosedur startup yang mencakup dukungan teknis dan operasi selama siklus paralel dan konsistensi data dalam database kedua sistem.*
- *Database -- Jelaskan lingkungan di mana sistem dan database akan diinstal. Sertakan deskripsi berbagai jenis database dan lingkungan perpustakaan (seperti, database produksi, pengujian, dan pelatihan).*

- *Prosedur operasi basis data referensi, konvensi penamaan file basis data dan pustaka, parameter pembuatan sistem basis data, dan informasi lain yang diperlukan untuk membangun basis data secara efektif*
- *Referensi prosedur pengujian administrasi database yang akan digunakan sebelum implementasi sistem.*
- *Pembaruan Data -- Jika prosedur pembaruan data dijelaskan dalam dokumen lain, seperti manual operasi atau rencana konversi, dokumen tersebut dapat dirujuk di sini. Berikut ini adalah contoh informasi yang akan dimasukkan:*
 - *Kontrol input*
 - *Instruksi pengoperasian*
 - *Sumber dan input data basis data*
 - *Keluaran laporan*
 - *Prosedur mulai ulang dan pemulihan*



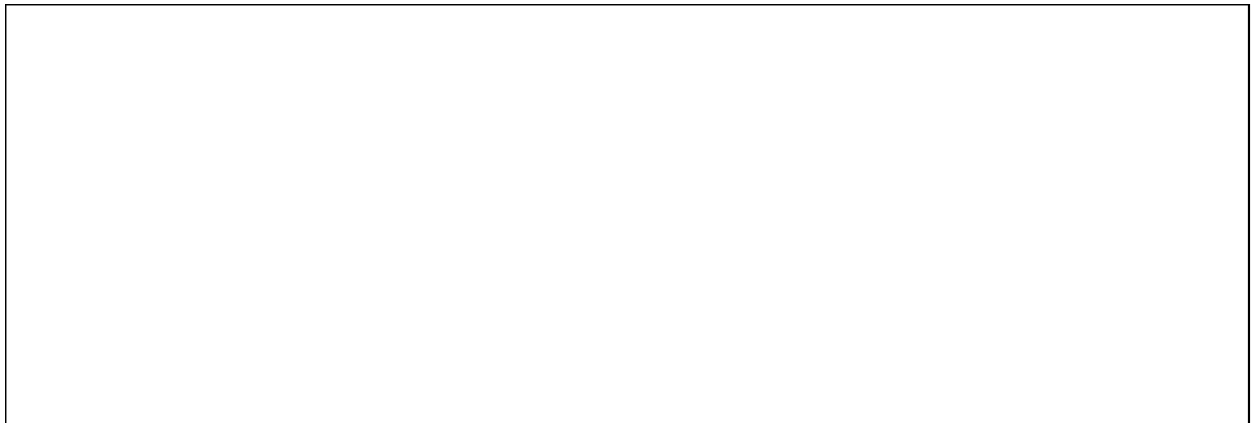
4.1.3 Risiko dan Kontinjensi

Subbagian ini mengidentifikasi risiko dan tindakan spesifik yang harus diambil jika implementasi gagal atau perlu diubah pada titik mana pun dan mencakup faktor-faktor yang akan digunakan untuk membuat keputusan. Lihat Rencana Kontinjensi Proyek, Rencana Manajemen Risiko, dan Proses Manajemen Risiko untuk panduan tambahan.



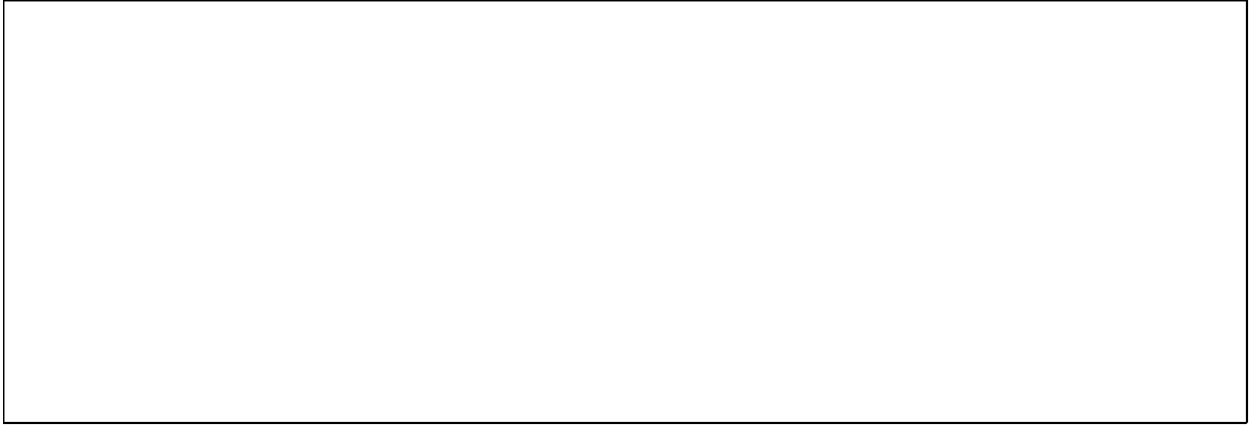
4.1.4 Validasi dan Verifikasi Implementasi

Subbagian ini menjelaskan proses untuk memastikan bahwa pelaksanaan tidak dilaksanakan dengan buruk. Ini menjelaskan bagaimana setiap perbedaan yang dicatat akan diperbaiki. Ini juga merujuk pada Rencana Kontinjensi sistem, jika, sebagai akibat dari perbedaan, keputusan tidak boleh dijalankan untuk mengimplementasikan sistem.



4.2 Kriteria Penerimaan

Subbagian ini menetapkan kriteria keluar atau penerimaan untuk mentransisikan sistem ke produksi. Identifikasi kriteria yang akan digunakan untuk menentukan penerimaan kiriman serta proses teknis, metode, alat, dan/atau tolok ukur kinerja yang diperlukan untuk penerimaan produk.



LAMPIRAN A: Persetujuan Rencana Implementasi Proyek

Yang bertanda tangan di bawah ini mengakui bahwa mereka telah meninjau Rencana Pelaksanaan <Nama Proyek> dan setuju dengan informasi yang disajikan dalam dokumen ini. Perubahan Rencana Pelaksanaan Proyek ini akan dikoordinasikan dengan, dan disetujui oleh, yang bertanda tangan di bawah ini, atau perwakilan yang ditunjuk.

Tanda Tangan: _____ Tanggal: _____
Nama: _____
Gelar: _____
Role: Project Manager

LAMPIRAN B: REFERENSI

Masukkan nama, nomor versi, deskripsi, dan lokasi fisik dari semua dokumen yang dirujuk dalam dokumen ini. Tambahkan baris ke tabel seperlunya.

Tabel berikut merangkum dokumen yang dirujuk dalam dokumen ini.

Nama Dokumen	Deskripsi	Lokasi
<Nama Dokumen dan Nomor versi >	<Deskripsi Dokumen>	<URL atau lokasi dimana dokumen ditempatkan >

LAMPIRAN C: ISTILAH KUNCI

Tabel berikut memberikan definisi dan penjelasan untuk istilah dan akronim yang relevan dengan konten yang disajikan dalam dokumen ini.

Istilah	Definisi
[Istilah]	<Berikan definisi istilah dan akronim yang digunakan dalam dokumen ini.>

LAMPIRAN D: Inventaris Perangkat Keras Sistem

Nama/ ID	Tipe	Model/ Versi	Lokasi Fisik	Pemilik Peralatan (Orang atau Dept)	Kontrak Pemeliharaan ? Y/T	Kontak Pemeliharaa n	Tipe Pemeliharaan / Tingkat Cakupan	Tanggal Kedaluwarsa Periode Pemeliharaa n	Lisensi yang Diperlukan

LAMPIRAN E: Inventaris Perangkat Lunak Sistem

Nama/ ID	Tipe	Model/ Versi	Lokasi Fisik	Pemilik Peralatan (Orang atau Dept)	Kontrak Pemeliharaan ? Y/T	Kontak Pemeliharaa n	Tipe Pemeliharaan / Tingkat Cakupan	Tanggal Kedaluwarsa Periode Pemeliharaa n	Lisensi yang Diperlukan