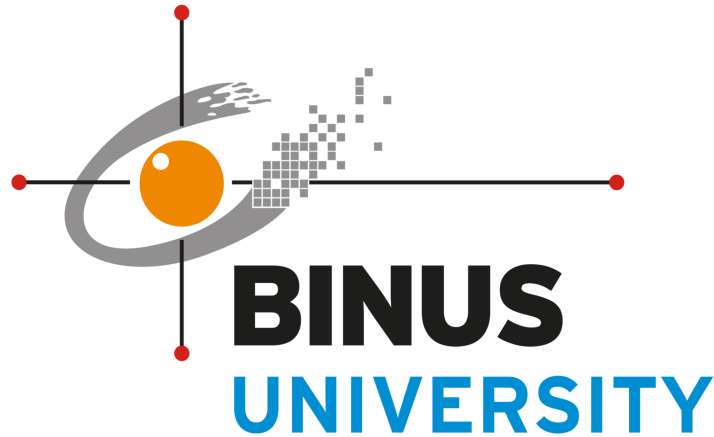


# **IstiraHARD**

## **Project Documentation**



**Oleh :**

Justine Winata

Michael Bryan

Ryan Reinaldo

Martino Hansen

Arvyn Rezky Fahrezy

**Binus University**  
**B2025**

# Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Atas limpahan rahmat dan anugerahnya sehingga saya dapat menyusun Proposal pembuatan layanan service order. Proposal ini mengupas “layanan order yang ada di Indonesia”, Melalui proposal ini saya mencoba untuk mengurangi adanya antrian yang bertumpuk.

Dalam penyusunan proposal ini, saya menyadari masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi, bentuk, maupun cara pemaparannya. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik membangun dari para pembaca untuk penyempurnaan penulisan proposal selanjutnya. Akhir kata, semoga proposal ini dapat memberikan manfaat seluas-luasnya terutama bagi para tenaga pendidik, murid, dan calon murid khususnya.

Jakarta, 11 Agustus 2021  
Penyusun

# Daftar Isi

<b>KATA PENGATAR</b> .....	2
<b>DAFTAR ISI</b> .....	3
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	4
1.1. Tujuan Perencanaan.....	4
1.2. Informasi Latar Belakang Proyek.....	4
1.3. Tujuan.....	4
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	5
2.1. Rincian Program.....	5
2.2. Page Pembuka.....	5
2.3. Page Inti.....	5
2.4. Page Checkout.....	6
<b>BAB III PENUTUPAN</b> .....	7
3.1. Kesimpulan.....	7
3.2. Daftar Pustaka.....	8

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1. 1 Tujuan Perencanaan**

Tujuan perencanaan proyek ini adalah untuk membangun sistem yang dapat membantu memecahkan permasalahan – permasalahan tentang pengantrian yang membuat tidak teratur khususnya tentang permasalahan layanan order yang sebelumnya masih manual, sehingga pelayanan terhadap konsumen lambat sementara konsumen yang membeli makanan cukup banyak. Diharapkan sistem yang baru ini dapat mengatasi permasalahan – permasalahan yang ada sebelumnya serta memberikan keuntungan – keuntungan lain seperti memberikan pelayanan yang maksimal terhadap konsumen.

### **1. 2 Informasi Latar Belakang Proyek**

Latar belakang adanya proyek ini adalah pencatatan yang manual yang masih sangat menyulitkan tenaga manusia untuk mendata orderan makanan yang masuk. Oleh sebab itu, maka perlu dilakukan perbaikan dalam pengelolaan sebuah sistem pengolahan data dan penyusunan laporan. Perbaikan yang akan dilakukan yaitu membuat sistem pencatatan yang manual dengan menggunakan sistem yang berbasis komputer. Dengan adanya sebuah Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Service Order yang akan dibuat ini, maka sistem informasi restoran akan dapat dikelola dengan lebih baik lagi.

### **1. 3 Tujuan**

Tujuan dari proyek ini yaitu diharapkan dapat:

- Memudahkan mengetahui jumlah orang yang mengorder
- Memudahkan transaksi pembelian makanan .
- Memudahkan dalam pengambilan keputusan dalam pemesanan makanan
- Mencegah antrian yang padat akan pandemic.

## **Bab II**

### **Pembahasan**

#### **2. 1 Rincian Program**

Program yang dibuat kali ini mencakupi 4 page utama dan 6 sub page termasuk page cover/pembuka.

#### **2. 2 Page pembuka**

Page pembuka merupakan bagian paling awal dari program service order ini. Pada page ini pengguna dapat langsung melihat sebuah page pembuka layaknya tampilan awal sebuah aplikasi pada umumnya. Pada page ini pengguna akan ditawarkan jika ingin memesan sesuatu di aplikasi ini atau tidak dengan hanya mengetikkan pilihan Y/N (Y untuk iya dan N untuk tidak) untuk dapat menggunakan pelayanan dari aplikasi ini. Pengguna nantinya akan langsung dihadapi dengan pilihan “ingin makan dimana?” yang membebaskan pengguna untuk memilih pilihan makan ditempat atau dibawa pulang.

#### **2. 3 Page inti**

Page inti merupakan page utama yang berguna untuk memesan makanan pada menu yang sudah disediakan. Page inti terdiri dari 1 page utama dan 3 sub page. Pada page utama dari page ini pengguna akan dihadapi oleh pilihan menu makanan utama yang berupa “makanan, minuman, dan makanan penutup” pengguna hanya perlu mengetikkan angka sesuai urutan yang tertera pada page menu makanan utama yakni 1-4 dan menekan enter untuk memilih pilihan. Sedangkan sub page terdiri dari “Makanan, Minuman, dan Makanan Penutup”. Jika pengguna sudah memilih pilihan (Ex: Makanan), pengguna hanya perlu memilih menu makanan apa yang pengguna ingin pesan hanya dengan mengetikkan sesuai urutan angka yang tertera dan menekan enter, selanjutnya pengguna akan ditanyakan banyaknya jumlah pesanan yang pengguna inginkan, pengguna hanya perlu mengetikkan berapa banyak jumlah pesanan yang pengguna inginkan dan menekan enter, maka pesanan dan jumlah pesanan yang pengguna pilih sudah langsung tersave didalam aplikasi. Bila pengguna ingin menambah pesanan pengguna hanya perlu mengetikkan Kembali nomor pesanan beserta jumlah pesanan yang diinginkan. Namun jika pengguna ingin menambah pesanan dari page menu makanan utama yang

lainnya(Ex:minuman)pengguna hanya perlu mengetikkan no menu yang bertuliskan “Kembali” maka pengguna akan dibawa Kembali ke menu sebelumnya dan pengguna hanya perlu menuliskan nomor menu makanan yang pengguna ingin pesan dan mengulangi langkah yang sama seperti menu yang lainnya. Apabila pengguna merasa pesanannya sudah cukup dan ingin melanjutkan ke pembayaran, pengguna cukup Kembali ke menu makanan utama dan memilih menu yang bertuliskan “Selesai & Lakukan Pembayaran” Untuk ke page pembayaran.

## 2. 4 Page checkout

Page checkout merupakan page pengujung dari aplikasi. Terdiri dari 1 page utama dan 3 sub page. Pada page utama checkout ini pengguna akan langsung melihat total biaya pembayaran yang pengguna harus bayar nantinya. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang pengguna inginkan dan cukup mengetikkan angka yang tertera pada page checkout ini yang terdiri dari “Layanan pembayaran OVO, Virtual Account BCA, Pembayaran di kasir”. Jika pengguna ingin membatalkan pesanan, pengguna hanya perlu mengetikkan “Y” untuk membatalkan semua pesanan yang pengguna telah lakukan. Jika pengguna memilih pembayaran via kasir, pengguna akan diberikan nomor antrian sesuai yang tertera di aplikasi dan hanya perlu membawanya ke kasir untuk melakukan pembayaran.

## **Bab III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Dari laporan proyek akhir ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi service order ini, untuk mengontrol orderan yang berjalan
2. Dengan adanya aplikasi service order ini semoga dapat mengendalikan antrian yang sangat banyak agar tidak adanya antrian yang bertumpuk pada masa pandemic ini.

Demikian Projek dari kami (IstiraHARD), semoga dengan adanya project yang kita buat ini, di lain hari kelak kita akan menjadi pribadi yang lebih baik. Dan lebih mengerti akan algoritma & pemograman. Thankyou! Algorithm Boothcamp!

## Daftar Pustaka

<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&h=1&v=1&f=Small&t=CHECKOUT>  
<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&h=1&v=1&f=Small&t=MAKANAN%0A%0A%0A>  
<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&h=1&v=1&f=Small&t=MINUMAN%0A%0A>  
<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&h=1&v=1&f=Blocks&t=MENU%0A>  
<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&h=1&v=1&f=Blocks&t=MEKDI%0A>  
<https://manytools.org/hacker-tools/convert-images-to-ascii-art/go/>