

WARKOP GIA

1. Tim Developer Aplikasi

Ketua:

NIM dan Nama: 2023071024 Azy Dwipurnama

Tugas: membuat program website

Anggota 1..3:

NIM dan Nama: 2023071013 Muhamad Fadil Mulyana

Tugas:membuat ui/ux.

NIM dan Nama: 2023071030 Muhamad Aulia Rifki

Tugas:membuat laporan.

2. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi "WarkopGIA" adalah sistem kasir digital berbasis web yang dirancang untuk mempermudah proses transaksi di warung kopi. Dengan tampilan antarmuka yang intuitif dan responsif, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengelola menu, mencatat pesanan, menghitung total transaksi, dan memproses pembayaran dengan efisien.

Fitur utama aplikasi meliputi pengelompokan menu berdasarkan kategori seperti makanan, minuman, dan promo; pemilihan metode pembayaran seperti tunai atau QRIS; serta pencatatan riwayat transaksi untuk mendukung analisis penjualan. Dengan dukungan basis data yang solid, aplikasi ini memastikan pengelolaan data menu, pesanan, dan pengguna yang aman dan terorganisir.

3. Spesifikasi Kebutuhan User

A. Spesifikasi Kebutuhan Input Data ke Sistem

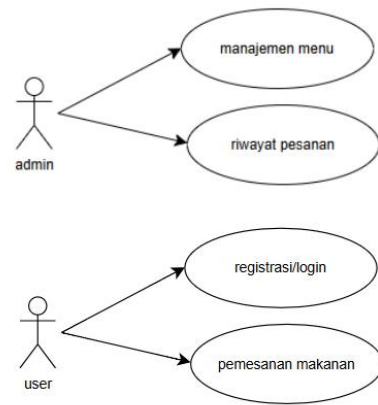
1. **Pendaftaran User:** Input berupa username, email, password, dan konfirmasi password.
2. **Menu:** Data menu terdiri dari nama item, harga, kategori, dan ID unik.
3. **Order:** Input berupa nama pelanggan, nomor telepon, tipe pesanan (Dine In/Take Away), metode pembayaran (Cash/QRIS), diskon, subtotal, dan total.
4. **Item Pesanan:** Input berupa ID order, nama item, jumlah, harga per item, dan ID menu.

B. Spesifikasi Kebutuhan Output Data dari Sistem

1. **Registrasi:** Feedback sukses atau error (contoh: "Email sudah terdaftar").
2. **Dashboard Menu:** Daftar menu dengan kategori (Promo, Foods, Snacks, Drinks).
3. **Konfirmasi Order:** Detail pesanan seperti daftar item, harga, subtotal, diskon, total harga.
4. **Riwayat Pesanan:** Daftar riwayat pesanan pelanggan dengan detail seperti nama pelanggan, metode pembayaran, dan total pesanan.

4. Rekayasa Proses

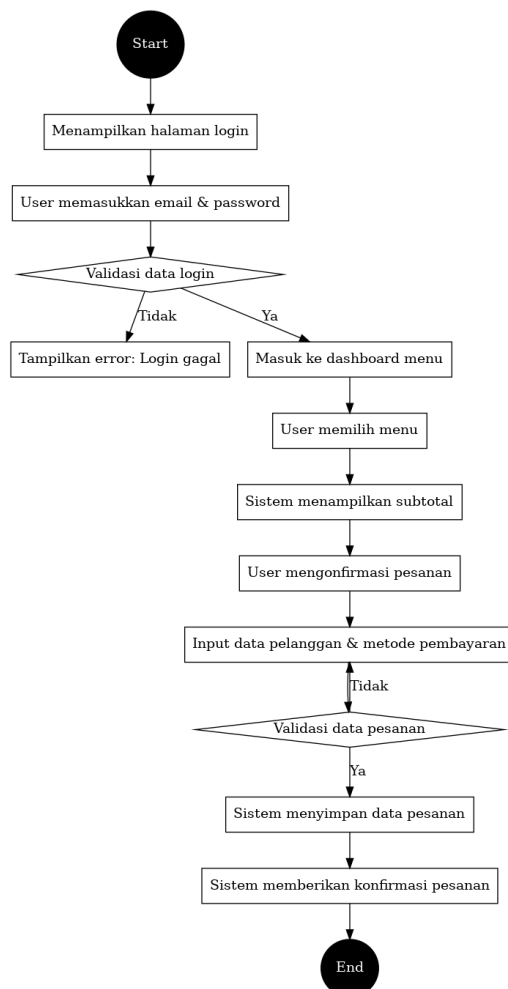
- Diagram Use Case dan scenario Usecase
- a. Diagram use case



b. Scenario usecase

1. User login ke sistem.
2. User memilih menu dari daftar yang tersedia.
3. Sistem menghitung subtotal pesanan.
4. User memasukkan detail pelanggan dan metode pembayaran.
5. Sistem menyimpan pesanan dan menampilkan konfirmasi.

- Diagram Activity



C. Spesifikasi Database

1. Users

- ID (INT): Auto increment untuk menyimpan ID unik setiap pengguna.
- Username (VARCHAR 50): Input nama pengguna.
- Email (VARCHAR 100): Input email pengguna, harus unik.
- Password (VARCHAR 255): Input kata sandi pengguna.
- Created_at (TIMESTAMP): Waktu pembuatan data pengguna secara otomatis.

2. Menu_items

- ID (INT): Auto increment untuk menyimpan ID unik setiap menu.
- Name (VARCHAR 100): Input nama menu.
- Price (DECIMAL 10,2): Input harga menu.
- Category (ENUM): Input kategori menu (promo, foods, snacks, drinks).
- Created_at (TIMESTAMP): Waktu pembuatan data menu secara otomatis.
- Updated_at (TIMESTAMP): Waktu terakhir data menu diperbarui secara otomatis.

3. Orders

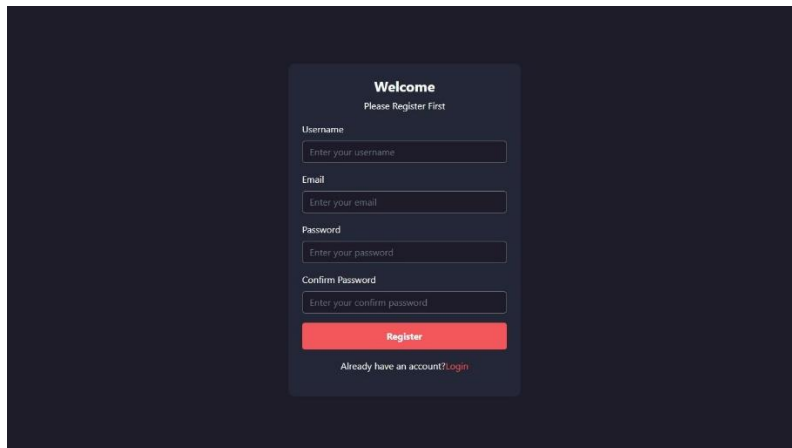
- ID (INT): Auto increment untuk menyimpan ID unik setiap pesanan.
- Order_number (VARCHAR 20): Input nomor pesanan, harus unik.
- Customer_name (VARCHAR 100): Input nama pelanggan.
- Phone_number (VARCHAR 15): Input nomor telepon pelanggan.
- Order_type (ENUM): Input jenis pesanan (Dine In, Take Away).
- Payment_method (ENUM): Input metode pembayaran (Cash, QRIS).
- Discount (DECIMAL 10,2): Input jumlah diskon, default 0 jika tidak ada diskon.
- Subtotal (DECIMAL 10,2): Input subtotal transaksi.
- Total (DECIMAL 10,2): Input total transaksi.
- Created_at (TIMESTAMP): Waktu pembuatan data pesanan secara otomatis.

4. Order_items

- ID (INT): Auto increment untuk menyimpan ID unik setiap item pesanan.
- Order_id (INT): Foreign key yang menghubungkan item pesanan dengan tabel pesanan.
- Item_name (VARCHAR 100): Input nama item pesanan.
- Quantity (INT): Input jumlah item pesanan.
- Price (DECIMAL 10,2): Input harga item pesanan.
- Menu_id (INT): Foreign key yang menghubungkan item pesanan dengan tabel menu.

5. Implementasi

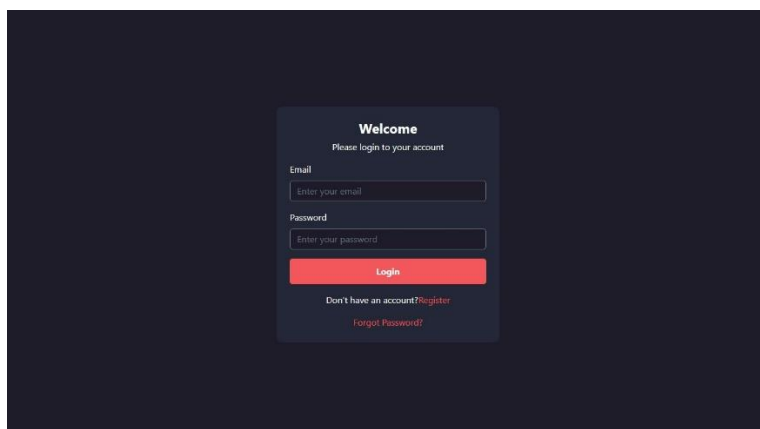
A. Tampilan Antarmuka Aplikasi



The registration form is titled "Welcome" and "Please Register First". It contains four input fields: "Username" (placeholder: "Enter your username"), "Email" (placeholder: "Enter your email"), "Password" (placeholder: "Enter your password"), and "Confirm Password" (placeholder: "Enter your confirm password"). Below the fields is a red "Register" button. At the bottom, there is a link: "Already have an account? [Login](#)".

1. Halaman Registrasi

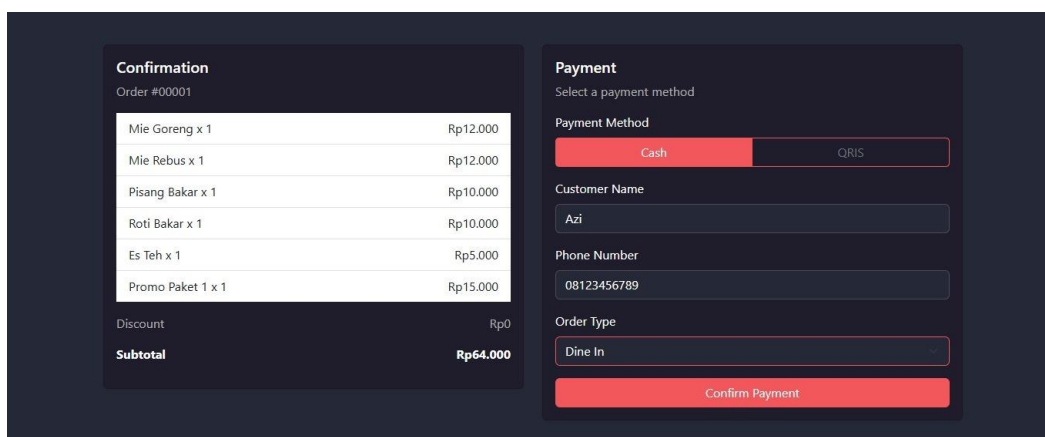
Membuat akses kepada pengguna yang belum terdaftar untuk bisa masuk ke aplikasi.



The login form is titled "Welcome" and "Please login to your account". It contains two input fields: "Email" (placeholder: "Enter your email") and "Password" (placeholder: "Enter your password"). Below the fields is a red "Login" button. At the bottom, there are two links: "Don't have an account? [Register](#)" and "[Forgot Password?](#)".

2. Halaman Login

Membuat akses dgn mencantumkan email dan password kepada pengguna yang sudah terdaftar untuk bisa masuk ke aplikasi



The interface is split into two panels. The left panel is titled "Confirmation" and shows an order summary for Order #00001. The right panel is titled "Payment" and shows payment details.

Item	Price
Mie Goreng x 1	Rp12.000
Mie Rebus x 1	Rp12.000
Pisang Bakar x 1	Rp10.000
Roti Bakar x 1	Rp10.000
Es Teh x 1	Rp5.000
Promo Paket 1 x 1	Rp15.000

Discount: Rp0
Subtotal: **Rp64.000**

Payment
Select a payment method

Payment Method: **Cash** (selected) / QRIS

Customer Name:

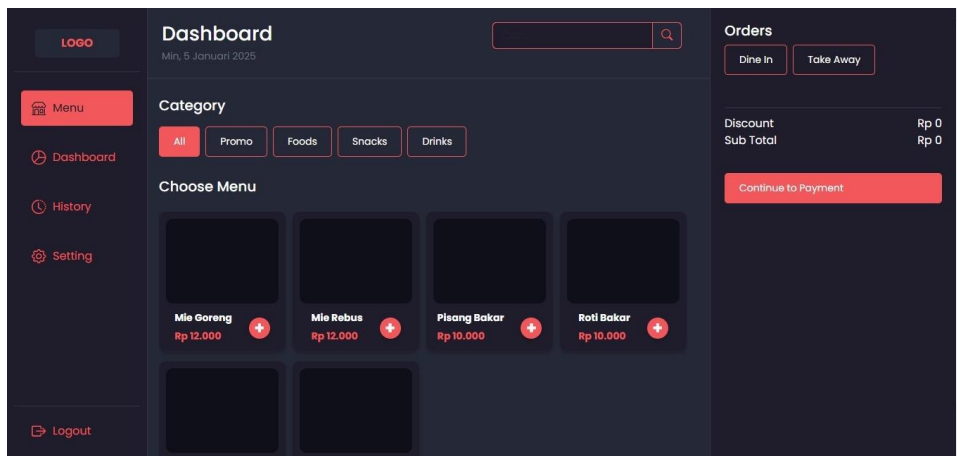
Phone Number:

Order Type:

Confirm Payment

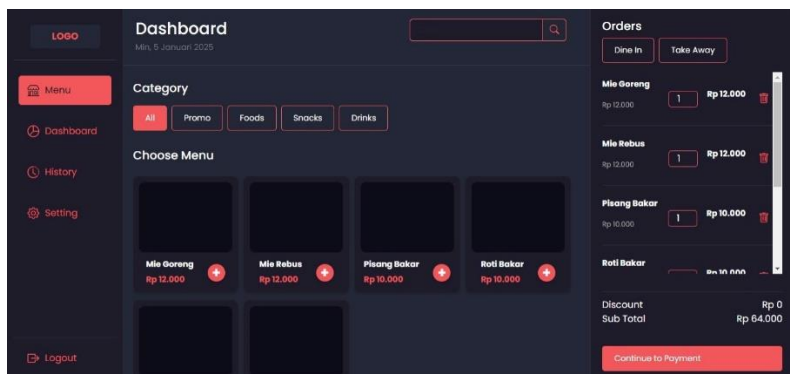
3. Halaman Confirmation Payment

Form untuk input nama pelanggan, nomor telepon, metode pembayaran, dan tipe pesanan (Dine In/Take Away).



4. Halaman Dashboard

Halaman ini memiliki sidebar navigasi yang berisi menu, history, setting dan logout. Dan daftar menu serta informasi harga setiap menu.



5. Halaman setelah memilih menu

Form ini untuk memilih berapa pesanan dan menghapus pesanan yang tidak jadi setelah itu untuk melanjutkan ke form conferment to payment

B. Kode Aplikasi

1. Controller:

- Mengatur alur logika aplikasi. Contohnya, file seperti actionlogin.php dan actionregister.php menangani request form login/register, memproses data, dan berinteraksi dengan database.

2. Model:

- Mengelola interaksi data dengan database. Contohnya, file db.php menangani koneksi ke database, sementara query SQL seperti SELECT, INSERT, UPDATE, dan DELETE dipakai untuk membaca atau mengubah data.

3. View:

- Menampilkan data kepada pengguna. Contoh, file login.php, register.php, dan index.php adalah antarmuka pengguna yang menggunakan kombinasi HTML, CSS, dan PHP untuk membuat halaman dinamis.

C. Link Aplikasi

Link Github / Gdrive: https://drive.google.com/drive/folders/1dPacJ58tLUn8Gi7z-IIuP7O3mj8Hpd-b?usp=drive_link

Link URL: fadhilmul.my.id