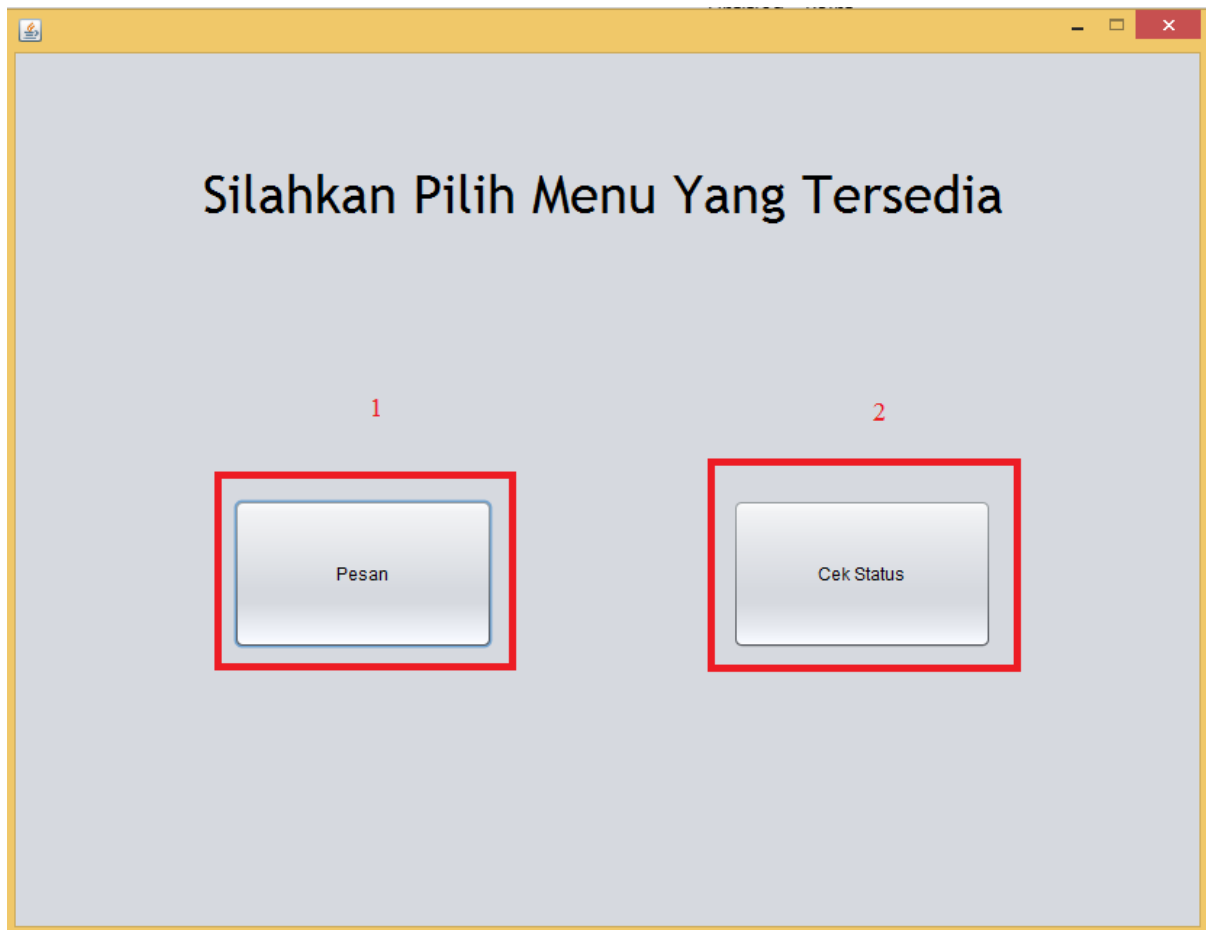


USER MANUAL
CARA PENGGUNAAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN

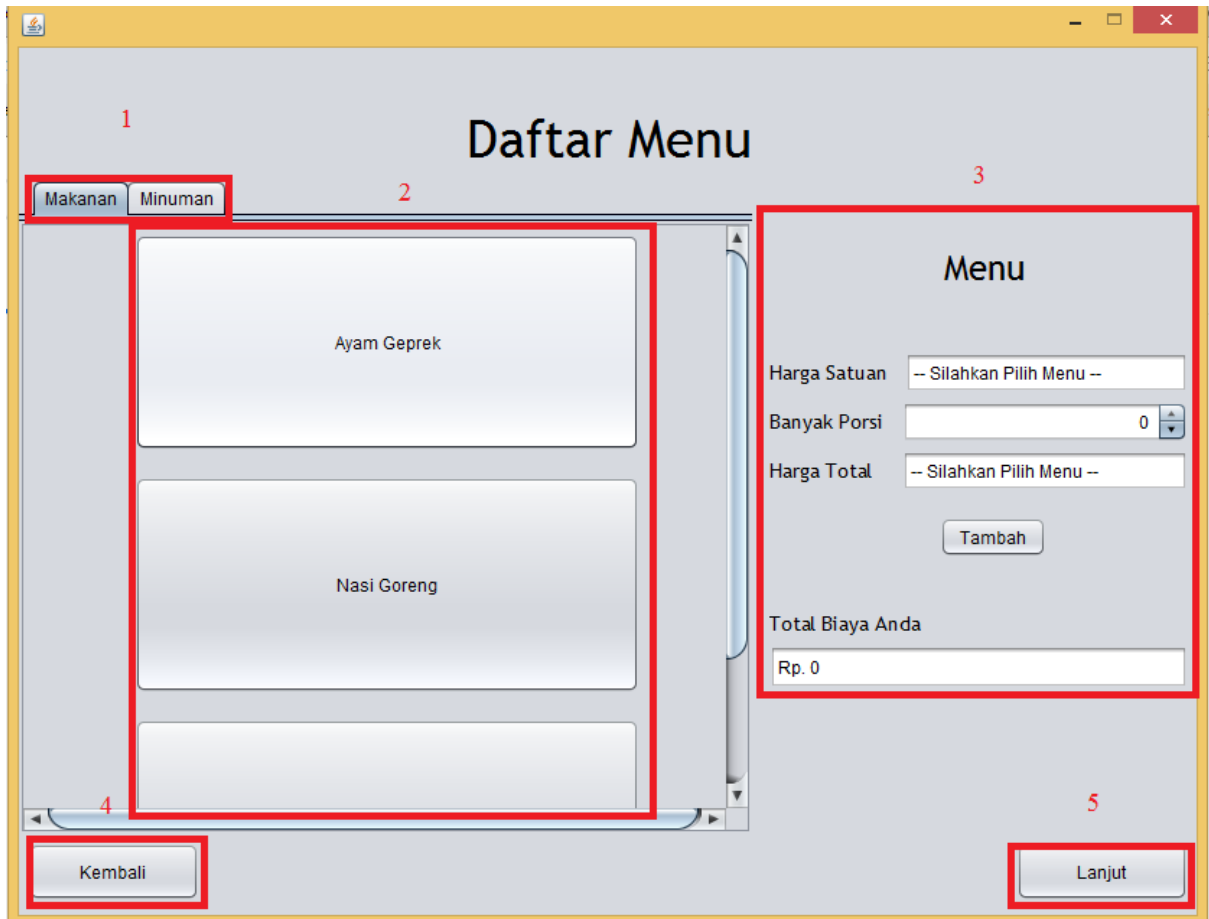


1. Panel Tampilan Awal Aplikasi

Pada tampilan ini berisi 2 kolom pilihan ,

Untuk pilihan kolom (1) user akan dialihkan ke panel pemesanan makanan dan minuman
Untuk Pilihan kolom (2) user akan dialihkan ke panel cek status , yang berfungsi untuk cek status pemesanan yang telah dilakukan nya .

Jika user ingin memesan makanan, maka user memilih kolom (1). Namun jika user telah memesan dan ingin melihat hasil transaksi, maka dapat user memilih kolom (2)



1.1 Panel Menu Pesanan

Selanjutnya ialah Panel Menu Pesanan , panel ini muncul setelah user meng-click kolom (1) pada panel sebelumnya .

Kolom (1) berfungsi untuk membuat pilihan apakah user ingin memesan makanan atau minuman .

Kolom (2) berfungsi untuk memperlihatkan list makanan / minuman yang bisa user pilih .

Kolom (3) berfungsi untuk menampilkan harga dari makanan / minuman yang telah user pilih dan selanjutnya mengkalkulasikan harga berdasarkan banyak porsi yang akan di beli.

Kolom (4) berfungsi untuk kembali ke menu awal aplikasi

Kolom (5) berfungsi untuk melanjutkan pemesanan dan pindah ke Panel Pembayaran

Kelompok 2

Fawwaz Syiham Muyassar (1177050044)

Seno Tresna Galang Pradana (11770500106)

Fahmi Fauzi kadarmanto (177050127)

User memilih makanan dan minuman dari kolom (2). Kemudian harga dari makanan yang dipilih akan muncul pada kolom (3). Kolom (3) bagian harga total akan menghitung banyaknya harga yang harus dibayar oleh user. Setelah selesai, user dapat memilih kolom(5).

The screenshot shows a web application window with a title bar containing a red '1'. The main content area is titled 'Pembayaran' in a large, bold, black font. Below the title, there are four input fields with labels to their left: 'No Transaksi' with the value '32922', 'Total Biaya Anda' with the value 'Rp. 15000', 'Uang Anda' which is empty, and 'Total Kembalian' with the value 'Rp. 0'. Below these fields is a button labeled 'Bayar'. At the bottom of the window, there is a button labeled 'Kembali', which is highlighted with a red rectangular box and a red '2' above it.

1.1 Panel Pembayaran

Selanjutnya adalah panel Pembayaran , panel ini muncul setelah user meng-click kolom 5 pada panel sebelumnya .

Kolom (1) Berfungsi untuk melakukan pembayaran , inputan berisi tentang jumlah uang yang akan dibayarkan user terhadap pesanan yang telah di lakukan sebelumnya .

Kolom (2) Berfungsi untuk kembali ke panel Menu Pesanan.

Pada panel ini, user akan diarahkan untuk memasukkan uang yang user punya. Jika uang kurang, maka transaksi tidak berhasil. Setelah memasukkan harga, user akan mendapat nomor transaksi yang harus diingat user untuk mengecek status pesanan.

No	Nama Menu	Qty
1	Ayam Geprek	1

1.1.3 Panel Cek Status Pesanan

Panel ini terbuka ketika user memilih kolom (2) pada Panel Awal aplikasi

Kolom (1) berfungsi untuk mengecek pemesanan yang telah dilakukan user , pengecekan dilakukan dengan cara memasukan No Transaksi yang di dapat pada panel Pembayaran

Kolom(2) berfungsi untuk kembali ke Panel Awal Aplikasi .

Pemogramman Berbasis objek – A

Kelompok 2

Fawwaz Syiham Muyassar (1177050044)

Seno Tresna Galang Pradana (11770500106)

Fahmi Fauzi kadarmanto (177050127)

Ketika user hendak mengecek status pesanan, user harus memasukkan nomor transaksi yang telah didapat tadi. Setelahnya, status pesanan akan muncul dengan sendirinya.