

UI UX | Front End Developer

SIRESTO

SISTEM INFORMASI RESTORAN

Feb 2024 - Mei 2024

SiResto

Sistem Informasi Restoran Berbasis Web

Nikmati kemudahan memesan dan mengelola makanan secara online. Pelanggan dapat melihat menu lengkap, memesan dengan mudah, dan mendapatkan informasi restoran. Pemilik restoran dapat mengelola stok, memantau pesanan, dan menganalisis penjualan secara efisien.

Fitur

- 1 Menu digital interaktif tentang restoran beserta gambar dan menu
- 2 Pemesanan online dan reservasi tempat
- 3 Data master pengelola restoran



Download Now

🌐 <https://github.com/KelvinDWI/SIResto>



OUR TEAM



SIResto : Sistem Informasi Restoran

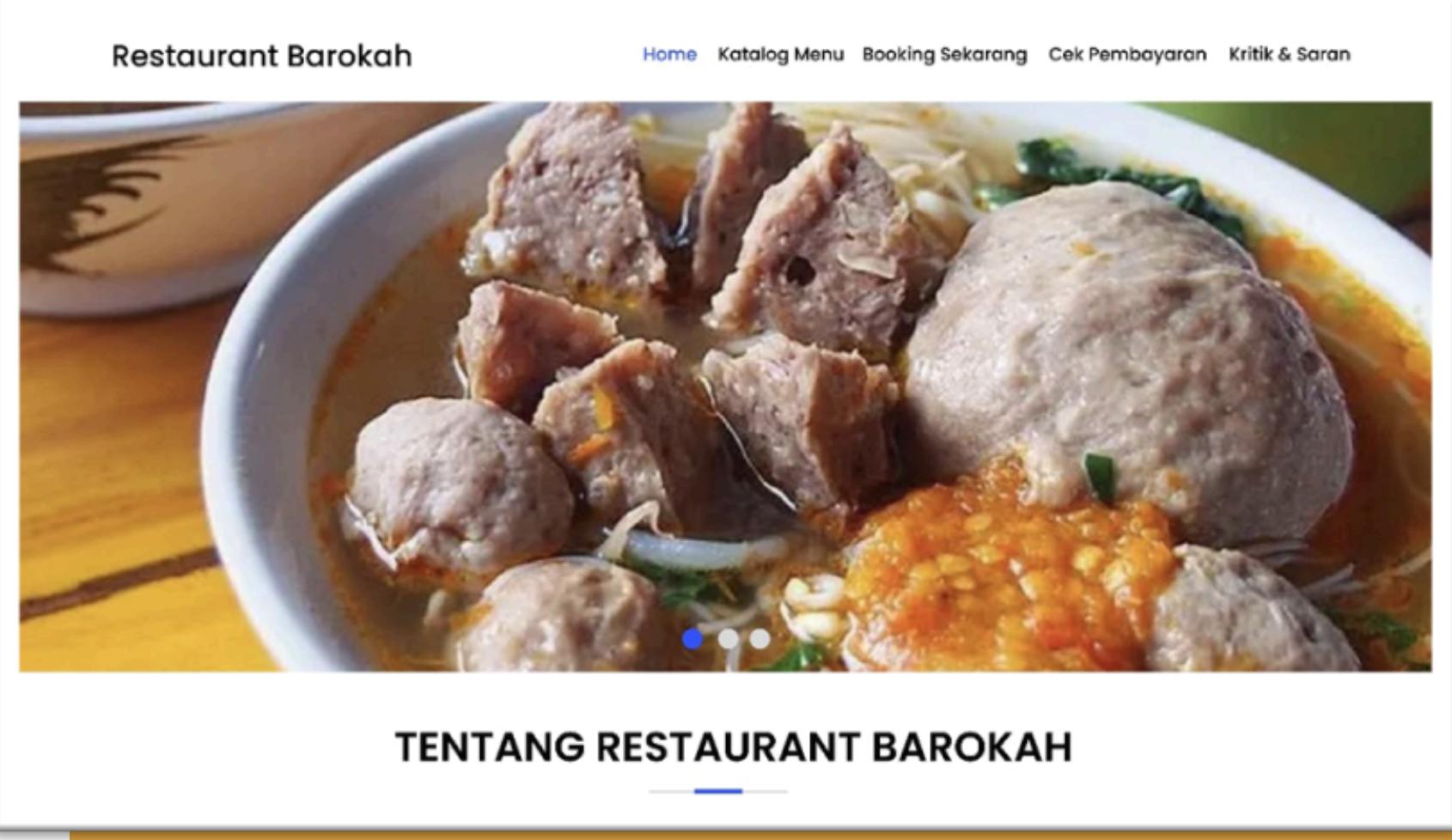
Feb - Mei 2024

Overview

SIResto adalah sebuah sistem yang dirancang khusus untuk membantu pengelolaan restoran menjadi lebih mudah dan efisien. Bayangkan saja, dengan SIResto, pemilik restoran dan stafnya dapat mengelola segala sesuatu mulai dari pesanan pelanggan, stok inventaris, keuangan, hingga layanan pelanggan, semuanya dalam satu tempat yang terintegrasi.

Proses

1. Design Thinking adalah pendekatan inovatif dalam pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna. memunculkan ide kreatif dan menciptakan solusi efektif
2. SDLC (Software Development Life Cycle) adalah metode dalam pengembangan perangkat lunak yang mengatur tahapan perencanaan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan produk secara sistematis



The screenshot shows a website for "Restaurant Barokah". At the top, there is a navigation bar with links for Home, Katalog Menu, Booking Sekarang, Cek Pembayaran, and Kritik & Saran. Below the navigation, there is a large image of a bowl of meatball soup with various toppings. Underneath the image, the text "TENTANG RESTAURANT BAROKAH" is displayed.

■ Empathize

1. Wawancara dengan pihak restoran untuk memahami kebutuhan dan harapan.
2. Observasi langsung terhadap pengalaman konsumen dan admin restoran.
3. Analisis data untuk mengidentifikasi pola dan kebutuhan umum.



■ Define

1. Analisis data dan temuan dari tahap empati.
2. Merumuskan tujuan dan kriteria keberhasilan sistem manajemen.

■ Ideate

1. Sesi brainstorming untuk menghasilkan ide kreatif.
2. Pengelompokan ide menjadi tema yang kohersif.
3. Evaluasi ide berdasarkan kritik dan saran dari konsumen.

■ Prototype

1. Desain awal struktur website antarmuka pengguna.
2. Pengembangan prototype website yang sederhana.
3. Uji coba prototype dengan kelompok kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik

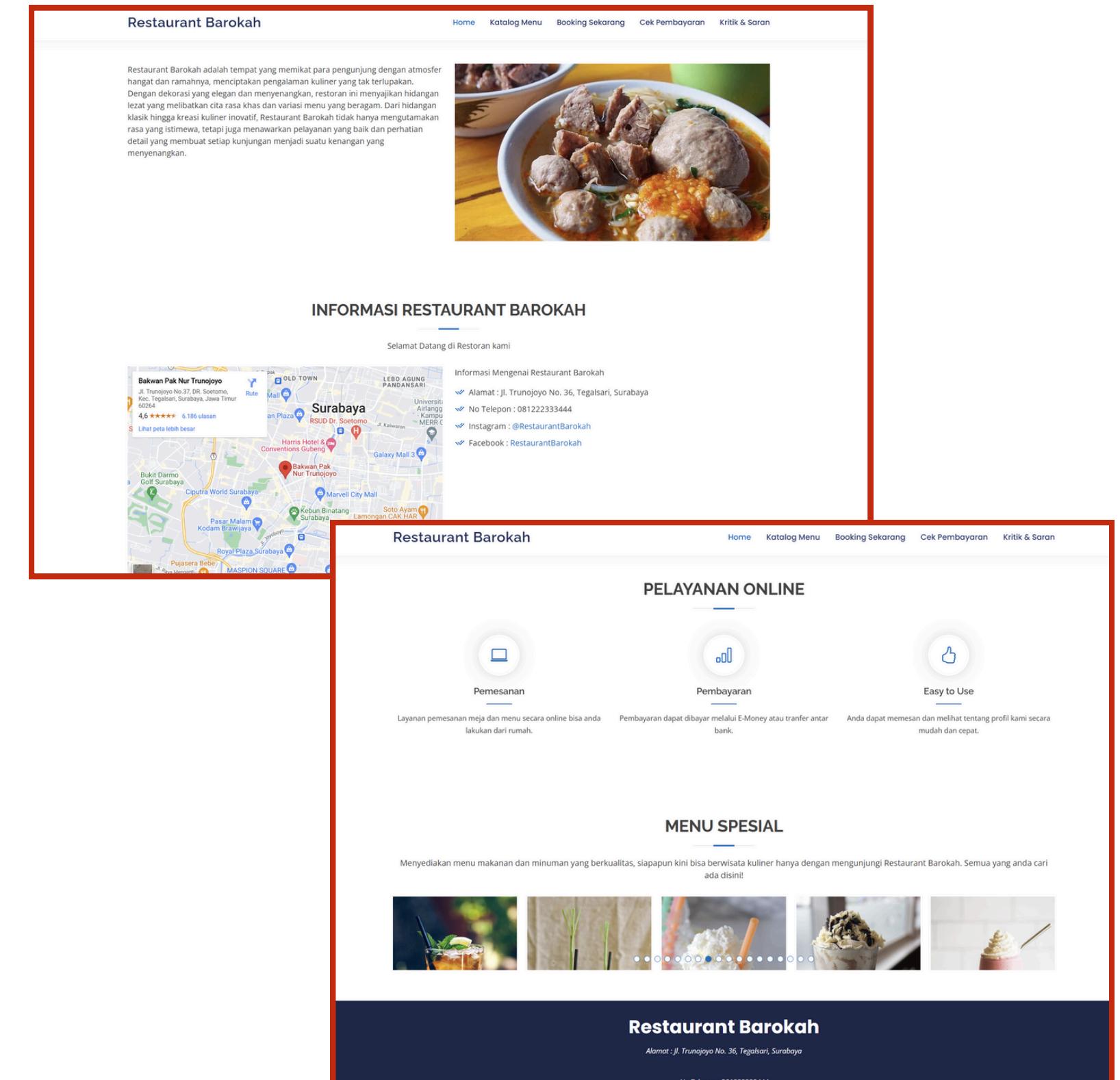
■ Tes

1. Analisis umpan balik dari pengujian prototype
2. identifikasi kelemahan dan area perbaikan
3. koreksi dan penyempurnaan desain berdasarkan temuan uji coba

■ Untuk lebih detail Scan Barcode berikut:



<https://bit.ly/KelvinDWI-SIResto>



The images show the prototype of a restaurant website named "Restaurant Barokah". The top image displays the main landing page with a hero image of a bowl of Bakso, a map of Surabaya showing the restaurant's location, and descriptive text about the restaurant's atmosphere and menu. The bottom image shows a detailed view of the website's features, including online booking, payment options, and a special menu section with images of various dishes.

**THANK
YOU VERY
MUCH!**

