

SPRINT 1 USER STORY

1. Melihat data pesanan

User Story	Story Point
Sebagai : Pegawai dan Customer Saya Ingin : Melihat data pesanan Sehingga : Menampilkan dan membuka data pesanan	Title : Melihat data pesanan Actor : User (Pegawai dan Customer) Scenario : <ul style="list-style-type: none"> • User masuk ke dalam sistem • User memilih menu pesan • Sistem menampilkan data pesanan

2. Menambahkan data pesanan

User Story	Story Point
Sebagai : Customer Saya Ingin : Memasukkan data pesanan Sehingga : Menyiapkan data pesanan	Title : Memasukkan data pesanan Actor : Customer Scenario : <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke dalam sistem • Customer memilih menu pesan • Sistem menampilkan form pemesanan • Customer mengisi form data pesanan • Sistem menyimpan data pesanan

3. Mengkonfirmasi data pesanan

User Story	Story Point
Sebagai : Pegawai Saya Ingin : Mengkonfirmasi data pesanan Sehingga : Menampilkan data pesanan	Title : Mengkonfirmasi data pesanan Actor : Pegawai Scenario : <ul style="list-style-type: none"> • User masuk ke dalam sistem • User memilih menu pesan • Sistem menampilkan data pesanan • User mengkonfirmasi data pesanan

4. Mengubah data daftar menu

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner</p> <p>Saya Ingin : Mengubah data daftar menu</p> <p>Sehingga : Menyiapkan data akan yang akan diganti.</p>	<p>Title : Mengubah data daftar menu</p> <p>Actor : Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Owner masuk ke dalam sistem • Owner memilih menu 'Daftar Menu' • Sistem menampilkan halaman daftar menu • Owner memilih data yang ingin diubah • Owner klik ikon edit pada laman data menu • Owner mengubah data menu • Sistem menyimpan data menu yang baru

5. Melihat data daftar menu

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner, Pegawai dan Customer</p> <p>Saya Ingin : Melihat data menu</p> <p>Sehingga : Menampilkan dan membuka data menu</p>	<p>Title : Melihat data menu</p> <p>Actor : User (Owner, Pegawai dan Customer)</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • User masuk sistem • User klik menu 'Daftar Menu' • Sistem menampilkan halaman daftar menu

6. Menambahkan data daftar menu

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner</p> <p>Saya Ingin : Memasukkan data menu</p> <p>Sehingga : Menyiapkan data menu</p>	<p>Title : Memasukkan data menu</p> <p>Actor : Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Owner masuk ke dalam sistem • Owner memilih menu 'Daftar Menu' • Sistem menampilkan halaman daftar menu • Jika owner ingin menambahkan data menu baru, klik tambah • Sistem menampilkan form untuk menambahkan data menu • Owner menambahkan data menu • Sistem menyimpan data menu baru ke dalam database

7. Menghapus data daftar menu

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Owner</p> <p>Saya Ingin : Menghapus data menu</p> <p>Sehingga : Memilih data yang ingin dihapus</p>	<p>Title : Menghapus data menu</p> <p>Actor : Owner</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Owner masuk ke dalam sistem • Owner memilih menu 'Daftar Menu' • Sistem menampilkan halaman daftar menu • Owner memilih data menu yang ingin dihapus • Owner klik ikon hapus • Sistem akan menghapus data menu yang dipilih

Analisa Kebutuhan Sistem

Sprint 1

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1. Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

1. Owner dapat menambahkan data daftar menu dengan memilih menu 'Daftar Menu' kemudian klik tambah. Setelah itu sistem akan memunculkan form isian untuk data menu yang berisi :
 - Nama menu : memasukkan nama menu baru yang akan ditambahkan ke daftar menu.
 - Keterangan : memasukkan keterangan singkat terkait produk.
 - Foto : memasukkan foto produk.
 - Harga menu : memasukkan harga menu baru yang ditambahkan ke daftar menu.
2. Setelah selesai menambahkan data menu, owner dapat submit. Sistem kemudian akan menyimpan data ke dalam database.
3. Untuk melihat data menu yang berhasil diinputkan ke dalam sistem, owner dapat melihatnya di laman menu.
4. Jika terdapat data menu yang ingin diubah, owner dapat mengubah data menu dengan klik ubah. Sistem kemudian akan menampilkan form data menu kembali dan owner dapat mengubah data yang ingin diubah. Selanjutnya, owner dapat melakukan submit untuk menyimpan perubahan pada data menu.
5. Apabila owner ingin menghapus menu yang ada pada list daftar menu, user dapat mengklik ikon hapus pada halaman daftar menu.
6. Customer dapat menambahkan data pesanan yang ingin dipesan. Untuk dapat menambahkan data pesanan, customer dapat klik menu pesan pada laman home. Pada halaman pesan akan ditampilkan form pemesanan yang berisi :
 - Id pemesanan : berisi id pemesanan yang tidak perlu diinputkan oleh user, melainkan sistem yang akan otomatis mengisinya
 - Quantity : berisi jumlah pesanan
 - Nomor meja : memasukkan nomor meja pemesan
 - Keterangan : memasukkan keterangan pesanan

Selain form, pada halaman pesan sistem akan menampilkan daftar menu di BeCoff berikut dengan harga. Diatasnya akan ada button tambah. Untuk setiap menu yang dipilih, Sistem akan menampilkan harga dengan menghitung hasil perkalian antara kuantitas pesanan dan harga menu pesanan tersebut. Pencatatan ini akan ditampilkan dengan format isi kode pesanan, nomor meja, keterangan, waktu, total, status.

7. Setelah selesai menambahkan data pesanan, customer bisa submit. Kemudian akan

ada tulisan “Berhasil Menyimpan Data”.

8. Untuk melihat data pemesanan, customer dapat melihat dengan memilih menu pemesanan. Kemudian sistem akan menampilkan laman berisi data pemesanan berikut dengan jumlah yang harus dibayar.
9. Customer juga dapat melihat daftar menu tanpa harus memesan. Untuk ini, customer dapat memilih menu ‘Pemesanan’ kemudian sistem akan menampilkan daftar menu berikut dengan harganya.

1.2 Analisis Business Rules

Aturan memulai sistem :

1. Dalam satu meja, cukup satu customer yang memesan.
2. Customer dapat memesan berkali-kali, yang mana pembayaran dilakukan setiap setelah produk pesanan sampai kepada customer.
3. Pada isian data form pemesanan, nomor meja tidak boleh kosong.
4. Pada isian data form untuk menambah atau mengubah data daftar menu, nama dan harga tidak boleh kosong.

2. Analisa kebutuhan non fungsional

2.1 Analisa kebutuhan perangkat lunak

1. Sistem dibuat berbasis website
2. Menggunakan database
3. implementasi coding menggunakan framework Laravel dengan Bahasa Pemrograman HTML, PHP dan CSS.
4. Pembuatan WBS dan Gannchart menggunakan Project Libre
5. Pembuatan design UML menggunakan Enterprise Architect

2.2 Analisa kebutuhan perangkat keras

1. Menggunakan hp, komputer/laptop yang terhubung dengan koneksi internet.
2. Menggunakan laptop dengan spesifikasi : core i5, Nvida GEOFORCE 820M, HDD 500GB, RAM 4GB.