

Requirements Analysis Document

Sistem Transaksi Utama

W.Co (Waroeng Cobek Aneka)



Disusun oleh:

Kelompok K1-G01

Kevin Caesar H. Ginting / 18216018

Mohammad Nathiq Ulman/ 18217023

Matthew Bima Putra Mukti/ 18217026

Yusuf Noor Muhammad /18217044

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika - Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

	Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi STEI – ITB	Nomor Dokumen	Jumlah Halaman
		RAD05/K1-G01	58

Daftar Isi

Daftar Isi	2
Daftar Gambar.....	4
Daftar Tabel	5
BAB I.....	6
Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan Sistem.....	6
1.2 Lingkup Sistem.....	6
1.2.1. System Stakeholder	6
1.2.2. System Capabilities.....	6
1.2.3. System Constraints	7
1.2.4. Asumsi Sistem.....	7
1.2.5. Ketergantungan Sistem.....	7
1.3 Sasaran dan Kriteria Keberhasilan Sistem	7
1.4 Definisi dan Istilah	8
1.5 Referensi.....	8
BAB II	9
Current System	9
BAB III.....	10
Proposed System	10
3.1 Overview.....	10
3.2 Functional Requirements	10
3.3 Non-Functional Requirements	12
3.4 System Models	15
3.4.1. Proses.....	15
3.4.2. Data.....	17
3.4.3. Function	20
3.4.4. Structure	24
3.4.5. Behavior	27
Daftar Referensi.....	31

LAMPIRAN A.....	33
LAMPIRAN B.....	44

Daftar Gambar

Gambar 1. <i>System Stakeholder Wheel</i>	6
Gambar 2. <i>Activity Diagram</i> Proses Sistem Transaksi.....	16
Gambar 3. <i>Context Diagram</i>	17
Gambar 4. <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	18
Gambar 5. <i>Data Flow Diagram Level 1</i>	19
Gambar 6. <i>Use Case Diagram</i> Sistem.....	21
Gambar 7. <i>Class Diagram</i> Sistem.....	25
Gambar 8. <i>Sequence Diagram</i> Sistem.....	28
Gambar 9. <i>Screen Mock-Up Menu</i>	28
Gambar 10. <i>Screen Mock-Up List Pesanan</i>	29
Gambar 11. <i>Screen Mock-Up Harga</i>	29
Gambar 12. <i>Screen Mock-Up Jumlah Penjualan</i>	30

Daftar Tabel

Tabel 1. Istilah/Singkatan dan Definisi	8
Tabel 2. <i>Functional Requirements</i> Sistem.....	10
Tabel 3. <i>Usability Requirements</i>	12
Tabel 4. <i>Performance Requirements</i>	13
Tabel 5. <i>Reliability Requirements</i>	13
Tabel 6. <i>Portability Requirements</i>	13
Tabel 7. <i>Other Attribute Requirements</i>	14
Tabel 8. <i>Data Dictionary Context Diagram</i>	17
Tabel 9. <i>Process Specification Context Diagram</i>	18
Tabel 10. <i>Data Dictionary DFD Level 0</i>	18
Tabel 11. <i>Process Specification DFD Level 0</i>	19
Tabel 12. <i>Data Dictionary DFD Level 1</i>	20
Tabel 13. <i>Process Specification DFD Level 1</i>	20
Tabel 14. <i>Use Case Description</i> Melihat Menu	21
Tabel 15. <i>Use Case Description</i> Pemesanan Makanan	22
Tabel 16. <i>Use Case Description</i> Pembayaran.....	22
Tabel 17. <i>Use Case Description</i> Pemberian Kembalian	23
Tabel 18. <i>Use Case Description</i> Pengiriman Pesanan	23
Tabel 19. <i>Use Case Description</i> Pembungkusan Makanan	24
Tabel 20. <i>Pelanggan Class Description</i>	25
Tabel 21. <i>Pemesanan Class Description</i>	25
Tabel 22. <i>DetilPemesanan Class Description</i>	26
Tabel 23. <i>Makanan Class Description</i>	26
Tabel 24. <i>StrukPembayaran Class Description</i>	27

BAB I

Pendahuluan

1.1 Tujuan Sistem

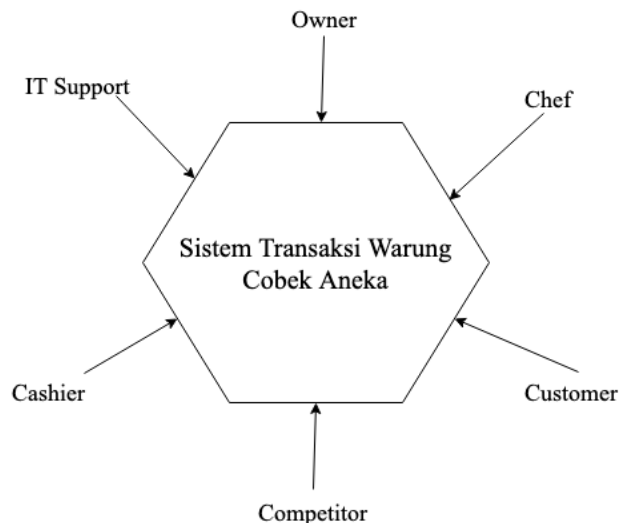
Membuat sistem transaksi utama yang dapat mempermudah pencatatan dan mempermudah proses transaksi dalam proses bisnis di W.Co ini. Dikarenakan sebelumnya sistem yang digunakan adalah sistem berbasis pencatatan pada nota dimana data yang ditulis dalam pencatatan akan lebih susah dikelola. Sistem yang akan dibuat adalah berupa aplikasi yang terhubung pada spreadsheet untuk pendataan dan informasi yang *real-time*.

1.2 Lingkup Sistem

Berikut ini merupakan *stakeholders*, *capability*, *constraints*, asumsi, dan ketergantungan dari sistem yang akan dibangun

1.2.1. System Stakeholder

Berikut ini merupakan *stakeholder* yang terlibat dalam sistem yang akan dibangun



Gambar 1. System Stakeholder Wheel

1.2.2. System Capabilities

Berikut merupakan kemampuan yang dapat dimiliki oleh sistem:

- Sistem dapat menerima masukan data transaksi pemesanan dari *customer*,

- Sistem dapat mengeluarkan struk setelah *customer* melakukan transaksi pemesanan,
- Sistem dapat membuat laporan keuangan untuk pemilik warung dari data transaksi.

1.2.3. **System Constraints**

Batasan yang akan dibuat untuk sistem ini adalah:

- Implementasi sistem diserahkan seluruhnya kepada pemilik perusahaan,
- *Maintenance* sistem bukan menjadi bagian dari pekerjaan kami, dan
- Tidak campur tangan lagi setelah penyaranan sistem yang ada.

1.2.4. **Asumsi Sistem**

Berikut ini merupakan asumsi yang digunakan:

- Observasi yang dilakukan semua berasal dari sudut pandang analis,
- Sistem dapat digunakan oleh kasir setelah mendapat pelatihan,
- Kasir tidak melakukan kesalahan pada saat pemilihan menu.

1.2.5. **Ketergantungan Sistem**

Berikut ini merupakan ketergantungan sistem yang kami dapatkan:

- Sistem bergantung kepada kasir dalam memasukan data pemesanan makanan dari *customer*

1.3 **Sasaran dan Kriteria Keberhasilan Sistem**

Berikut ini merupakan sasaran dan kriteria keberhasilan dari sistem yang akan dibangun

- Sasaran:
 - a. Sesuai dengan kebutuhan
 - b. Mempermudah proses bisnis
 - c. Mempermudah pendataan
 - d. Aplikasi yang mudah digunakan
 - e. Keamanan sistem terjaga
- Kriteria keberhasilan:
 - a. Sistem diaplikasikan
 - b. *Bug* yang ada sangat sedikit atau tidak ada
 - c. Proses bisnis yang dijalankan lebih cepat

- d. Meningkatkan performa

1.4 Definisi dan Istilah

Berikut ini merupakan istilah dan singkatan beserta definisi dari setiap istilah dan singkatan tersebut

Tabel 1. Istilah/Singkatan dan Definisi

Istilah/Singkatan	Definisi
<i>Bug</i>	Error yang terjadi pada suatu aplikasi
Proses Bisnis	Kegiatan yang dilakukan antara pembeli dan penjual atau antar penjual
<i>Data Flow Diagram</i>	Diagram data alir dari data informasi yang dikelola yang dapat dijadikan sebagai masukan atau keluaran pada suatu proses tertentu
<i>Activity Diagram</i>	Diagram yang memperlihatkan proses dari suatu sistem informasi dari kondisi mulai hingga kondisi selesai
<i>Data Dictionary</i>	Bagian dari diagram aliran data berupa penjelasan dari tiap proses yang berada pada diagram data alir beserta data informasi yang dikelola pada tiap proses
<i>Use Case Diagram</i>	Diagram yang menunjukkan hubungan dari aktor atau orang yang terlibat dalam suatu proses pada sebuah perusahaan
<i>Actors</i>	Pihak yang terlibat dalam suatu kegiatan dalam sistem

1.5 Referensi

Sistem yang akan diajukan ini diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan pelanggan saat ini. Kebutuhan pelanggan yang kami anggap sangat penting dan mendesak saat ini yaitu dalam bidang pelayanan.

Oleh karena itu, sistem ini dirancang agar mampu meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, yaitu dengan membuat sistem pelayanan secara digital agar terciptanya kemudahan dan kenyamanan baik bagi pelanggan maupun pelayan.

Diharapkan dengan demikian, sistem ini mampu menggantikan sistem sebelumnya yang lebih konvensional, yaitu dengan menggunakan nota, dan menghadirkan sistem pendataan dan pengelolaan informasi yang *real-time*.

BAB II

Current System

Sistem yang ada pada warung tersebut saat ini masih berupa sistem transaksi konvensional. Sistem transaksi tersebut dilakukan dengan cara pencatatan transaksi yang diterima pada nota transaksi.

Dengan menggunakan sistem ini, maka akan ada beberapa kekurangan, antara lain yaitu, adanya gangguan pada sistem transaksi dan laporan apabila ada kehilangan pada nota, adanya masalah pada sistem dan pada pelanggan apabila ada kesalahan pada pencatatan, kecenderungan kerusakan pada nota karena bahannya yang terbuat dari kertas, dan kesulitan dalam penyimpanan nota dalam jangka panjang.

Oleh karena alasan-alasan tersebut, maka terpikirkan akan pembuatan sistem yang diajukan ini.

BAB III

Proposed System

3.1 Overview

Sistem akan dibuat dalam bentuk sebuah *software* berupa aplikasi transaksi yang dapat mencatat semua transaksi yang berjalan dan disimpan dalam bentuk *spreadsheet*. Tampilan pada aplikasi terdiri dari Menu, Pengecekan pesanan, Total harga, dan data penjualan pada hari itu.

3.2 Functional Requirements

Berikut ini merupakan kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibangun

Tabel 2. *Functional Requirements* Sistem

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Domain
1	FR-001	Mencatat Nomor pemesanan	Tujuan: Mengetahui berapa pelanggan yang telah datang Input: Melakukan pembayaran Operasi: Penambahan nomor antrean yang dimulai dari 0 Output: nomor pemesanan	<i>Computer Desktop</i>
2	FR-002	Menamplkan Menu Pesanan	Tujuan: Menampilkan menu yang telah dipesan oleh pelanggan Input: Pemesanan oleh pelanggan Operasi: Memilih menu pada layar dan juga jumlahnya Output: Menu dipesan	<i>Computer Desktop</i>
3	FR-003	Menampilkan Harga Pesanan	Tujuan: Menampilkan harga satuan dan total dari yang telah dipesan Input: Menu pesanan Operasi: Melakukan perhitungan oleh sistem dengan cara harga dari	<i>Computer Desktop</i>

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Domain
			menu pesanan dikali jumlah menu pesanan Output: Harga menu yang dibeli	
4	FR-004	Mendata Menu pesanan	Tujuan: Mendata menu yang telah dipesan Input: pembayaran oleh pemesan Operasi: Setelah tombol “Selesai” ditekan, menu pesanan akan dimasukkan ke dalam data. Output: Data pesanan yang telah dipesan	<i>Computer Desktop</i>
5	FR-005	Mendata Harga pesanan	Tujuan: Mendata harga sebagai penghasilan pada satu hari Input: Pembayaran oleh pemesan Operasi: Setelah tombol “Selesai” ditekan, harga dari tiap menu pesanan akan dimasukkan ke dalam data Output: Data harga tiap pesanan	<i>Computer Desktop</i>
6	FR-006	Menampilkan menu habis	Tujuan: Menampilkan menu yang sudah tidak dapat dibuat Input: Masukan dari kasir Operasi: Kasir mengisi pada kolom menu habis sehingga pada layar utama menu tersebut tidak dapat ditekan dan ditampilkan di layar Output: Menu yang habis	<i>Computer Desktop</i>
7	FR-007	Mencatat menu habis	Tujuan: Memasukkan menu habis kedalam data dalam satu hari Input: Masukan dari kasir	<i>Computer Desktop</i>

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Domain
			pada tampilan menu habis Operasi: Otomatis setelah kasir menampilkan menu yang habis Output: Data menu yang habis	

3.3 Non-Functional Requirements

Berikut ini merupakan kebutuhan non-fungsional dari sistem yang akan dibangun, terdiri atas tabel *usability requirements*, *performance requirements*, *reliability requirements*, *portability requirements*, dan *other attributes requirements*.

Tabel 3. Usability Requirements

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	UR-01	Tampilan Menu yang jelas	Menampilkan menu yang sesuai dengan pesanan
2	UR-02	Tampilan Harga yang sesuai	Menampilkan harga yang sesuai dengan pesanan
3	UR-03	Mengetahui ketersediaan menu	Menampilkan menu masih tersedia
4	UR-04	Memudahkan pencatatan keuangan	Membuat sistem transaksi dengan <i>user interface</i> yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pegawai restoran
5	UR-05	Memudahkan pencatatan menu terjual	Membuat sistem pembayaran dengan <i>user interface</i> yang mudah dipahami dan digunakan oleh pegawai restoran
6	UR-06	Pembayaran di awal (bersamaan dengan pemesanan)	Membuat sistem di mana pembayaran dilakukan di awal pemesanan untuk mencegah agar data pesanan tidak berantakan
7	UR-07	Memudahkan pencatatan pelanggan	Membuat sistem pencatatan yang mudah digunakan oleh pegawai restoran

Tabel 4. *Performance Requirements*

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	PR-01	Sistem menampilkan <i>default menu</i> pada awal pemakaian	Monitor menampilkan <i>default menu</i> pada saat sistem mulai digunakan
2	PR-02	<i>Response time</i> pencatatan harga dan menu dibeli 1s	Monitor mencatat dengan cepat sehingga saat terjadi antrean, proses pencatatan dapat berlanjut
3	PR-03	Jeda waktu antar interaksi 1s	Waktu jeda dalam tiap interaksi dibuat cepat agar sistem tidak mengalami antrean aktivitas

Tabel 5. *Reliability Requirements*

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	RP-01	Sistem pembayaran diakses maksimal 1 kasir	Sistem pembayaran dikendalikan oleh satu kasir (boleh bergantian) dan mahir agar tidak terjadi double data
2	RP-02	Sistem pencatatan dapat diakses saat komputer dinyalakan	Pencatatan data dapat diakses ketika komputer menyala
3	RP-03	Sistem pembayaran dapat diakses selama seharian penuh	Sistem pembayaran dapat diakses maksimal 24 jam
4	RP-04	Data yang tercatat tidak dapat dihapus kecuali menggunakan kode khusus	Data yang dicatat dapat diakses dan tidak akan terhapus selain oleh pihak W.Co

Tabel 6. *Portability Requirements*

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	POR-01	<i>Personal Computer</i>	Dapat dijalankan pada perangkat <i>Personal Computer</i> (Komputer, <i>Notebook</i>)
2	POR-02	<i>Printer</i>	Dapat digunakan untuk mencetak nota transaksi
3	POR-03	Mesin kasir	Digunakan untuk menyimpan uang hasil pemesanan

No	SRS-ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi
			makanan

Tabel 7. Other Attribute Requirements

No	SRS-ID	Klasifikasi	Nama Kebutuhan	Deskripsi
1	OAR-01	<i>Availability</i>	Waktu Operasional	Sistem dapat dioperasikan secara baik selama 12 jam (jam buka toko) dan maksimal 24 jam
2	OAR-02	<i>Security</i>	Verifikasi <i>user</i>	Sistem hanya dapat dioperasikan dengan memasukkan kata sandi
3	OAR-03	<i>Maintainability</i>	Perawatan sistem	Sistem harus dirawat oleh teknisi setiap 3 bulan penggunaan
4	OAR-04	<i>Maintainability</i>	Pembaruan sistem	Memperbarui harga menu jika ada yang berubah
5	OAR-05	<i>Testability</i>	Kualifikasi sistem	Sistem harus dicoba selama 14 hari sebelum penggunaan rutin
6	OAR-06	<i>Integrability & Reusability</i>	Sistem yang terintegrasi di setiap bagian-bagiannya	Sistem yang ada di dalam terintegrasi satu sama lain terutama pada Pemesanan dan Pendataan
7	OAR-07	<i>Integrability & Reusability</i>	Pembukuan transaksi	Data yang didapat akan diarsipkan untuk kebutuhan mendatang.
8	OAR-08	<i>Robustness</i>	<i>Recovery and Error Recovery</i>	1.1 Saat salah memasukkan inputan, sistem dapat mengulang <i>actionnya</i> . 1.2 Saat terjadi kesalahan pada program, <i>software</i> akan meminta

No	SRS-ID	Klasifikasi	Nama Kebutuhan	Deskripsi
				<i>user</i> untuk mengulang.
09	OAR-09	<i>Maintainability</i>	<i>Maintainability</i> kode program	Developer dapat melakukan <i>maintenance</i> dan <i>debugging</i> program tidak lebih dari 1 minggu saat ada gangguan dan <i>update</i>

3.4 System Models

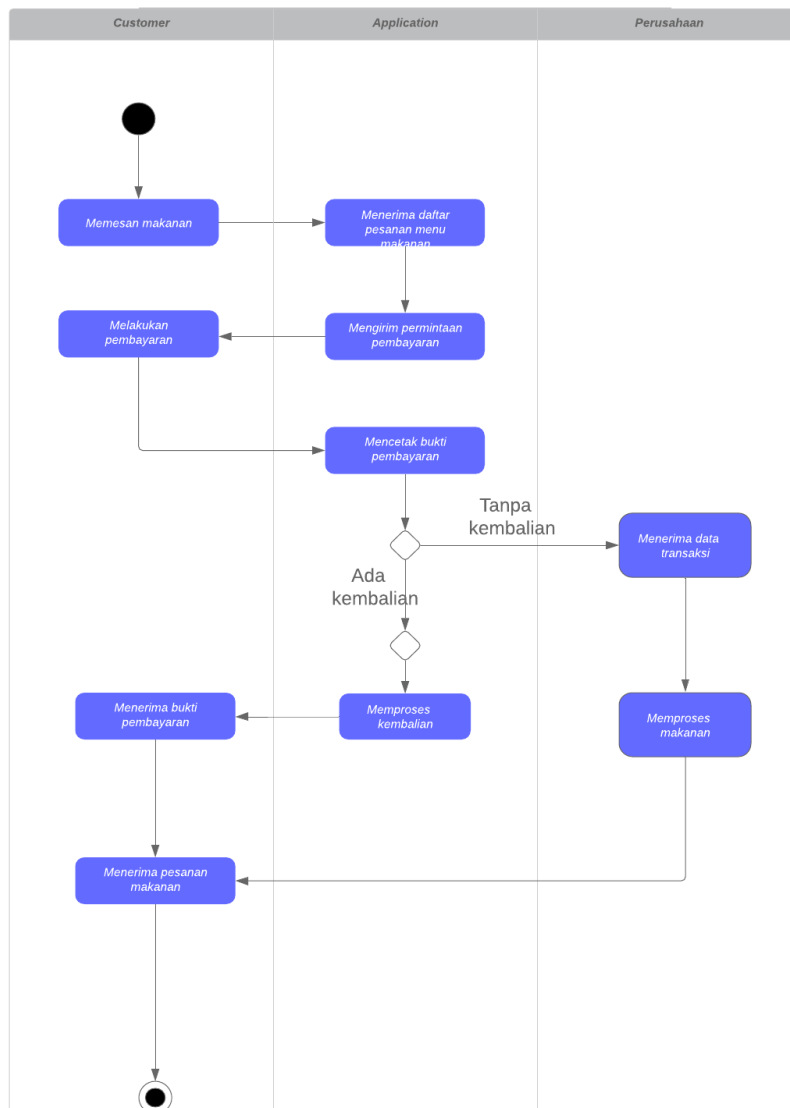
Berikut ini merupakan model sistem yang akan dibangun pada perusahaan tersebut

3.4.1. Proses

Di bawah ini merupakan *activity diagram* dari proses sistem transaksi pada warung tersebut

Swimlane Activity Diagram AKS

Yusuf Muhammad | April 9, 2019



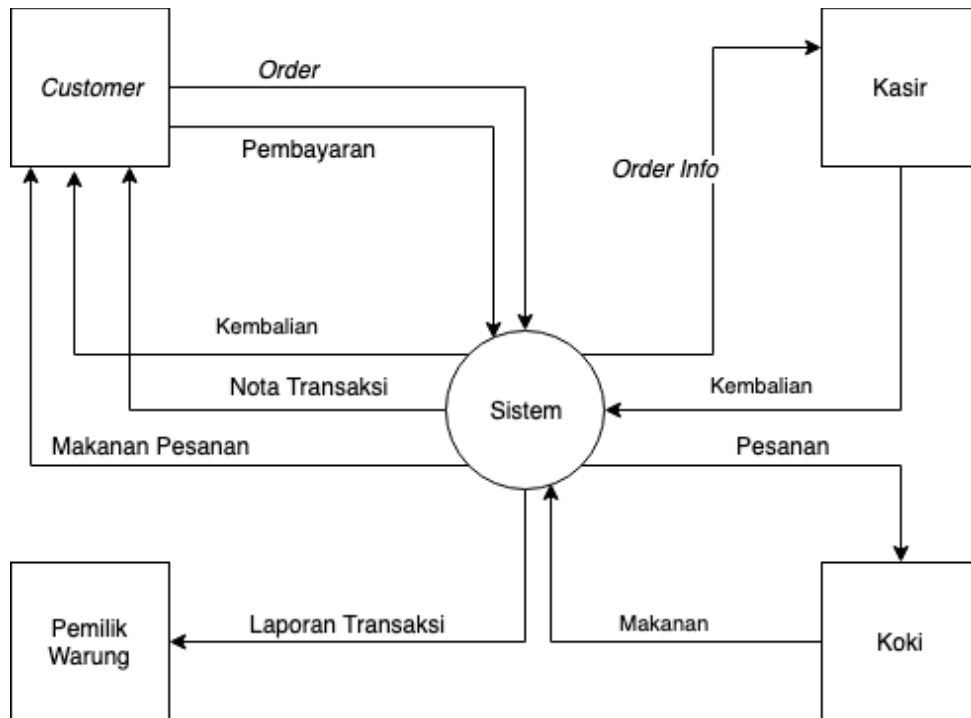
Gambar 2. Activity Diagram Proses Sistem Transaksi

Pada *activity diagram* sistem transaksi, pelanggan awalnya melakukan pemesanan makanan. Setelah itu, sistem akan menerima daftar menu makanan yang dipesan. Sistem juga akan mengirim permintaan pembayaran kepada pelanggan dengan menampilkan total harga yang harus dibayarkan pada monitor. Pelanggan lalu melakukan pembayaran. Setelah itu, sistem mencetak bukti pembayaran yang akan diberikan kepada pelanggan. Pada saat yang bersamaan, sistem akan merekam data yang telah dilakukan pada saat pemesanan untuk selanjutnya dikirimkan kepada perusahaan. Apabila uang yang diberikan lebih dari total harga yang harus dibayarkan, maka sistem akan membuka mesin kasir untuk mengambil uang kembalian yang akan diberikan kepada pelanggan. Pada saat yang bersamaan, warung akan memproses makanan yang dipesan oleh pelanggan. Pada akhirnya,

pelanggan akan mendapatkan uang kembalian jika uang yang dibayar lebih dari total harga dan juga mendapatkan makanan yang telah dipesan.

3.4.2. Data

Di bawah ini merupakan *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Data Dictionary*, serta *Process Specification* yang digunakan pada perusahaan tersebut



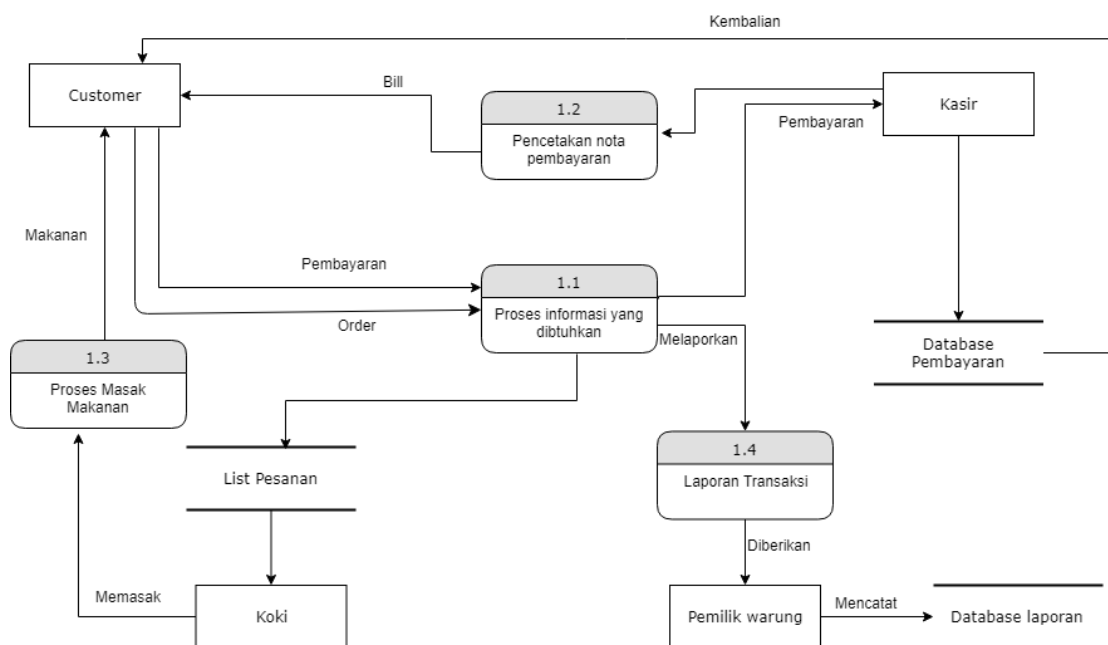
Gambar 3. Context Diagram

Tabel 8. Data Dictionary Context Diagram

No ID	Nama Data Flow	Deskripsi	Type		File Format	File name	Data Structure
			Data	Type			
1.1	Order/Order info	Merupakan data yang berisi detail pesanan customer	Pesanan	String	XLS	Order	Pesanan, Harga
			Harga	Int			
1.2	Pembayaran	Merupakan data yang berisi uang yang dibayarkan	Uang	Int	TXT	Pembayaran	Uang
1.3	Makanan	Merupakan data makanan yang telah dimasak koki	Makanan	String	TXT	Makanan	Makanan
1.4	Laporan Transaksi	Merupakan data yang merepresentasikan hasil dari keseluruhan transaksi	Pemasukan total	Int	XLS	Laporan Transaksi	Pemasukan total, Makanan, Order
			Makanan	String			
			Order	Order			
1.5	Kembalian	Merupakan data uang kembalian yang diberikan	Uang	Int	TXT	Kembalian	Uang
1.6	Bill	Merupakan data apa yang dipesan customer	Pesanan	Int	TXT	Bill	Pesanan, Harga, Kembalian
			Harga	Int			
			Kembalian	Int			

Tabel 9. Process Specification Context Diagram

ID PROSES	NAMA PROSES	DESKRIPSI	Data Input	Data Output
1.1	SISTEM	Merupakan Proses sistem yang diimplementasikan	Order	Order Info
			Pembayaran	Pesanan
			Makanan	Laporan Transaksi
				Bill
				Makanan
				Kembalian



Gambar 4. Data Flow Diagram Level 0

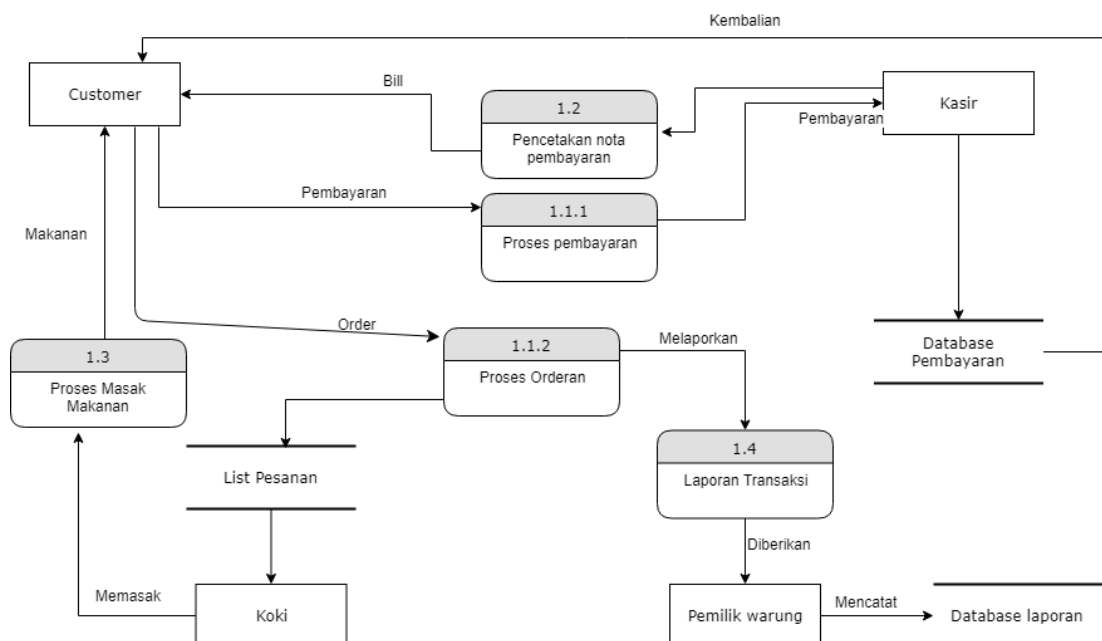
Tabel 10. Data Dictionary DFD Level 0

No ID	Nama Data Flow	Deskripsi	Type		File Format	File name	Data Structure
			Data	Type			
1.1	Order/Order info	Merupakan data yang berisi detail pesanan <i>customer</i>	Pesanan	String	XLS	Order	Pesanan, Harga
			Harga	Int			
1.2	Pembayaran	Merupakan data yang berisi uang yang dibayarkan	Uang	Int	TXT	Pembayaran	Uang
1.3	Makanan	Merupakan data makanan yang telah dimasak koki	Makanan	String	TXT	Makanan	Makanan
1.4	Laporan Transaksi	Merupakan data yang merepresentasikan hasil dari keseluruhan transaksi	Pemasukan total	Int	XLS	Laporan Transaksi	Pemasukan total, Makanan, Order
			Makanan	String			
			Order	Order			

No ID	Nama Data Flow	Deskripsi	Type		File Format	File name	Data Structure
			Data	Type			
1.5	Kembalian	Merupakan data uang kembalian yang diberikan	Uang	Int	TXT	Kembalian	Uang
1.6	Bill	Merupakan data apa yang dipesan <i>customer</i>	Pesanan	Int	TXT	Bill	Pesanan, Harga, Kembalian
			Harga	Int			
			Kembalian	Int			
1.7	List Makanan	Merupakan data yang berisi list makanan yang dibeli <i>customer</i>	Makanan	String	XLS	Makanan	Makanan

Tabel 11. Process Specification DFD Level 0

ID PROSES	NAMA PROSES	DESKRIPSI	Data Input	Data Output
1.1	Proses Informasi yang dibutuhkan	Merupakan pemrosesan data <i>input</i> sebelum diproses oleh sistem	Order	Pembayaran
			Pembayaran	Pesanan
				Laporan Transaksi
1.2	Percetakan Nota Pembayaran	Merupakan proses mencetak nota pembayaran	Order	Bill
			Harga	
			Kembalian	
1.3	Proses Memasak Makanan	Merupakan proses memasak makanan sesuai pesanan	List Pesanan	Makanan
1.4	Laporan transaksi	Merupakan memproses data harian menuju laporan transaksi	Pemasukan total	Laporan Harian
			Makanan	
			Order	



Gambar 5. Data Flow Diagram Level 1

Tabel 12. Data Dictionary DFD Level 1

No ID	Nama Data Flow	Deskripsi	Type		File Format	File name	Data Structure
			Data	Type			
1.1	Order/Order info	Merupakan data yang berisi detail pesanan <i>customer</i>	Pesanan	String	XLS	Order	Pesanan, Harga
			Harga	Int			
1.2	Pembayaran	Merupakan data yang berisi uang yang dibayarkan	Uang	Int	TXT	Pembayaran	Uang
1.3	Makanan	Merupakan data makanan yang telah dimasak koki	Makanan	String	TXT	Makanan	Makanan
1.4	Laporan Transaksi	Merupakan data yang merepresentasikan hasil dari keseluruhan transaksi	Pemasukan total	Int	XLS	Laporan Transaksi	Pemasukan total, Makanan, Order
			Makanan	String			
			Order	Order			
1.5	Kembalian	Merupakan data uang kembalian yang diberikan	Uang	Int	TXT	Kembalian	Uang
1.6	Bill	Merupakan data apa yang dipesan <i>customer</i>	Pesanan	Int	TXT	Bill	Pesanan, Harga, Kembalian
			Harga	Int			
			Kembalian	Int			
1.7	List Makanan	Merupakan data yang berisi list makanan yang dibeli <i>customer</i>	Makanan	String	XLS	Makanan	Makanan

Tabel 13. Process Specification DFD Level 1

ID PROSES	NAMA PROSES	DESKRIPSI	Data Input	Data Output
1.1.1	Proses Pembayaran	Merupakan pemrosesan pembayaran oleh sistem ke kasir	Pembayaran	Pembayaran
1.1.2	Proses Orderan	Merupakan pemrosesan orderan makanan oleh kasir	Order	Laporan Transaksi
				Pesanan
1.2	Pencetakan Nota Pembayaran	Merupakan proses mencetak nota pembayaran	Order	Bill
			Harga	
			Kembalian	
1.3	Proses Memasak Makanan	Merupakan proses memasak makanan sesuai pesanan	List Pesanan	Makanan
1.4	Laporan transaksi	Merupakan memproses data harian menuju laporan transaksi	Pemasukan total	Laporan Harian
			Makanan	
			Order	

3.4.3. Function

Di bawah ini merupakan *use case diagram* serta *use case description* dari sistem yang akan dibangun pada perusahaan tersebut



<i>Name</i>	Melihat menu
<i>Actors</i>	Pelanggan
<i>Entry Conditions</i>	Pelanggan datang ke warung
<i>Flow of Events</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan tiba di warung 2. Pelanggan membuka menu yang disediakan
<i>Exit Conditions</i>	Pelanggan telah memilih menu yang akan dipesan
<i>Special requirements</i>	Tidak ada kondisi khusus

Tabel 15. Use Case Description Pemesanan Makanan

Name	Pemesanan makanan
Actors	Pelanggan, Kasir, Koki
Entry Conditions	Pelanggan telah menentukan menu yang dipesan
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan menyebut menu pesanan, dibungkus atau makan di tempat 2. Kasir mengecek apakah menu yang dipesan tersedia 3. Kasir mencatat menu yang dipesan 4. Koki menerima menu yang dipesan dari kasir untuk dimasak
Exit Conditions	Pelanggan telah memesan menu yang diinginkan
Special requirements	Pada saat ingin memesan, pelanggan sebelumnya telah melakukan <i>use case</i> melihat menu.

Tabel 16. Use Case Description Pembayaran

Name	Pembayaran
Actors	Customer, Kasir, Pemilik
Entry Conditions	Customer telah memesan makanan yang diinginkan
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kasir menyebutkan total harga menu yang dipesan kepada Customer 2. Customer memberi bayaran pada kasir 3. Kasir menerima bayaran 4. Data transaksi disimpan dan dapat diakses oleh Pemilik
Exit	Transaksi lunas (kasir sudah menerima bayaran) dan data transaksi

Conditions	tersimpan
Special requirements	Tidak ada kondisi khusus

Tabel 17. Use Case Description Pemberian Kembalian

Name	Pemberian kembalian
Actors	Customer, Kasir
Entry Conditions	Pelanggan sudah memberi bayaran yang melebihi harga total pesanan
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kasir menerima bayaran berlebih 2. Kasir memberikan kembalian dari transaksi 3. Pelanggan menerima kembalian
Exit Conditions	Transaksi lunas, pelanggan telah menerima kembalian
Special requirements	Tidak ada kondisi khusus

Tabel 18. Use Case Description Pengiriman Pesanan

Name	Pengiriman pesanan
Actors	Koki, Pelayan, Pelanggan
Entry Conditions	Kasir telah memberitahukan pesanan yang dibuat oleh pelanggan kepada koki, pelanggan makan di tempat
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koki memasak pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan 2. Koki memberikan makanan yang telah dibuat sesuai dengan pesanan pelanggan kepada pelayan 3. Pelayan mengantar makanan yang telah dipesan ke meja

	pelanggan
Exit Conditions	Pelanggan menerima makanan dari pelayan
Special requirements	Pada saat pengiriman pesanan pelanggan, dilakukan pengecekan pesanan terlebih dahulu apakah pesanan yang diinginkan oleh pelanggan sesuai dengan makanan yang telah jadi atau tidak

Tabel 19. Use Case Description Pembungkusan Makanan

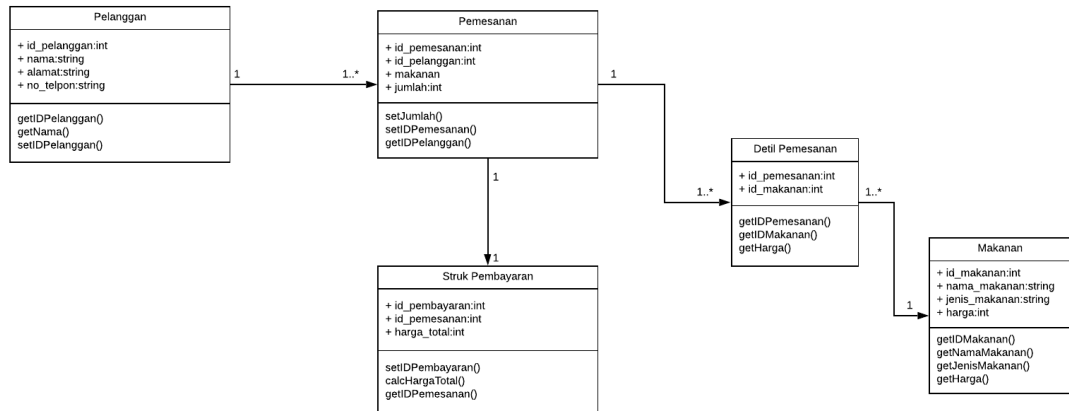
Name	Pembungkusan makanan
Actors	Pelanggan, Koki, Kasir
Entry Conditions	Kasir telah memberitahukan pesanan yang dibuat oleh pelanggan kepada koki, pelanggan minta makanan dibungkus
Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. Koki memasak dan membungkus pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan 2. Koki memberikan makanan yang telah dibuat sesuai dengan pesanan pelanggan kepada kasir 3. Kasir memberikan bungkus makanan pada pelanggan.
Exit Conditions	Pelanggan menerima bungkus makanan dari kasir
Special requirements	Pada saat pemberian bungkus pesanan pelanggan, dilakukan pengecekan pesanan terlebih dahulu apakah pesanan yang diinginkan oleh pelanggan sesuai dengan makanan yang telah jadi atau tidak

3.4.4. Structure

Di bawah ini merupakan *class diagram* serta *class diagram description* dari sistem yang akan dibangun pada perusahaan tersebut

Class Diagram AKS

Yusuf Muhammad | April 9, 2019



Gambar 7. Class Diagram Sistem

Tabel 20. Pelanggan Class Description

Name	Pelanggan class	
Description	Class ini berisi informasi dari pelanggan yang datang ke restoran	
Attributes	<i>id_pelanggan, nama, alamat, no_telpon</i>	
Methods	<i>getIDPelanggan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor pelanggan yang sedang menunggu untuk melakukan pemesanan
	<i>getNama()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nama dari pelanggan yang memesan
	<i>setIDPelanggan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk membuat nomor id pelanggan pada sistem di warung tersebut

Tabel 21. Pemesanan Class Description

Name	Pemesanan class	
Description	Class ini berisi pesanan yang dipesan oleh pelanggan	
Attributes	<i>id_pemesanan, id_pelanggan, makanan, jumlah</i>	
Methods	<i>setJumlah()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk menginisiasi jumlah makanan yang dipesan

	<i>getIDPelanggan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor pelanggan yang sedang menunggu untuk melakukan pemesanan
	<i>setIDPemesanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk membuat nomor pemesanan yang baru

Tabel 22. DetilPemesanan Class Description

Name	DetilPemesanan class	
Description	Class ini berisi detil dari pemesanan yang telah dibuat	
Attributes	<i>id_pemesanan, id_makanan</i>	
Methods	<i>getIDMakanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor makanan yang akan dipesan
	<i>getIDPemesanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan
	<i>getHarga()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan harga makanan sesuai dengan nomor id makanan

Tabel 23. Makanan Class Description

Name	Makanan class	
Description	Class ini berisi detil dari makanan yang tersedia	
Attributes	<i>id_makanan, nama_makanan, jenis_makanan, harga</i>	
Methods	<i>getIDMakanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor makanan yang akan dipesan
	<i>getNamaMakanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nama dari makanan yang akan dipesan
	<i>getJenisMakanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan jenis dari makanan yang dipesan

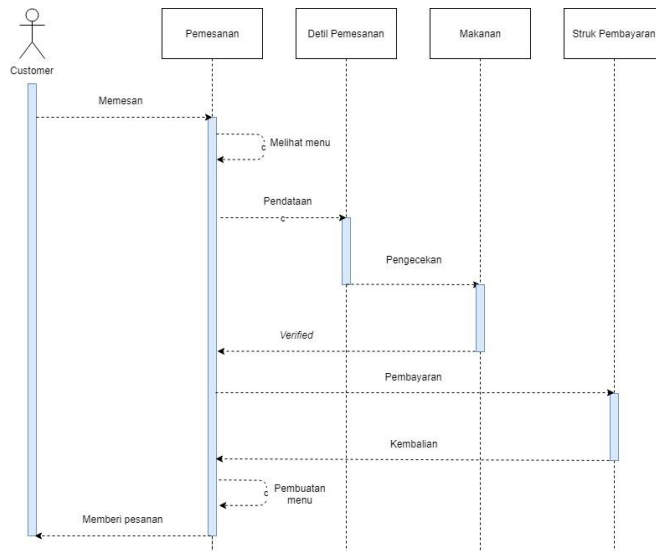
	<i>getHarga()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan harga makanan sesuai dengan nomor id makanan
--	-------------------	--

Tabel 24. StrukPembayaran Class Description

Name	StrukPembayaran <i>class</i>	
Description	<i>Class</i> ini berisi detail dari struk pembayaran yang akan dicetak	
Attributes	<i>id_pembayaran, id_pemesanan, harga_total</i>	
Methods	<i>getIDPemesanan()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk mendapatkan nomor pemesanan yang akan dilakukan pembayaran
	<i>calcHargaTotal()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk melakukan perhitungan dari harga total pemesanan makanan
	<i>setIDPembayaran()</i>	<i>Method</i> ini digunakan untuk membuat nomor pembayaran baru

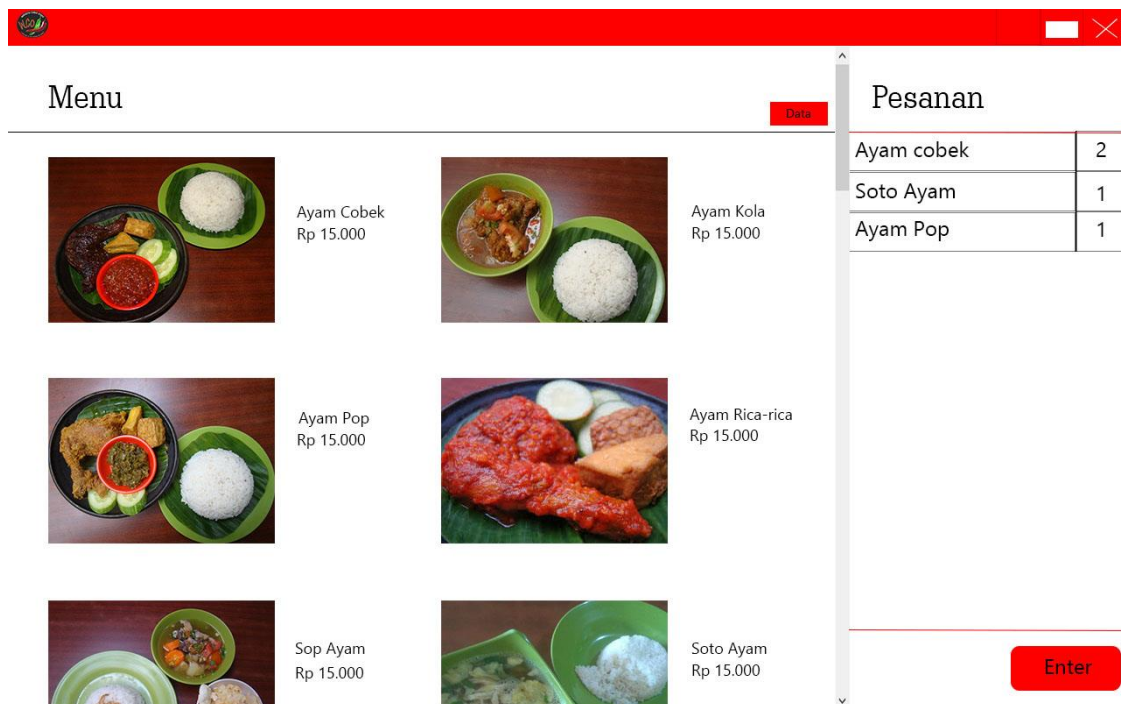
3.4.5. Behavior

Berikut ini merupakan *sequence diagram* dari sistem yang akan dibangun pada perusahaan tersebut



Gambar 8. Sequence Diagram Sistem

Di bawah ini merupakan *user interface* dari sistem yang akan digunakan Menu:



Gambar 9. Screen Mock-Up Menu

List pesanan:

Daftar Pesanan :

Nama Pesanan	JML
Ayam Cobek	2
Soto Ayam	1
Ayam Pop	1



Gambar 10. Screen Mock-Up List Pesanan

Harga:

Harga

Nama Menu	JML	Harga	Total
Ayam Cobek	2	Rp 15.000	Rp 30.000
Soto Ayam	1	Rp 15.000	Rp 15.000
Ayam Pop	1	Rp 15.000	Rp 15.000
Total			Rp 60.000



PRINT

Gambar 11. Screen Mock-Up Harga

Data:



Penjualan Hari Ini :

Nama Menu	JML	Harga	Total
Ayam Cobek	5	Rp 15.000	Rp 100.000
Soto Ayam	2	Rp 15.000	Rp 15.000
Ayam Pop	3	Rp 15.000	Rp 15.000
Sop Ayam	2	Rp 15.000	Rp 30.000
Ayam Rica-rica	1	Rp 15.000	Rp 15.000
Ayam Kola	2	Rp 15.000	Rp 30.000
Sop Buntut	5	Rp 15.000	Rp 75.000
Iga Bakar	5	Rp 20.000	Rp 100.000
Sate Ayam	5	Rp 20.000	Rp 100.000
Total			Rp 480.000



Gambar 12. Screen Mock-Up Jumlah Penjualan

Daftar Referensi

<https://www.lucidchart.com/pages/uml-class-diagram>

<https://www.lucidchart.com/pages/swimlane-diagram>

<https://www.lucidchart.com/pages/uml-system-sequence-diagram>

Lampiran

LAMPIRAN A

Dokumen Kelayakan Perusahaan

W.Co (Waroeng Cobek Aneka)

Disusun oleh:

Kelompok K01-G01

Kevin Caesar H. Ginting / 18216018

Mohammad Nathiq Ulman / 18217023


Matthew Bima Putra Mukti / 18217026

Yusuf Noor Muhammad / 18217044

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika - Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

	Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi STEI – ITB	Nomor Dokumen	Jumlah Halaman
		ISD01/K1-G01	11

Daftar Isi

Daftar Isi	35
Daftar Gambar.....	36
Daftar Tabel	37
BAB I.....	38
Deskripsi Organisasi	38
1. <i>Tujuan Dokumen.....</i>	<i>38</i>
2. <i>Profil Organisasi.....</i>	<i>38</i>
3. <i>Visi dan Misi Organisasi</i>	<i>38</i>
4. <i>Struktur Organisasi</i>	<i>39</i>
5. <i>Business Process Organisasi.....</i>	<i>39</i>
BAB II	42
Analisis Organisasi.....	42
1. <i>Analisis SWOT.....</i>	<i>42</i>
Lampiran	43

Daftar Gambar

Gambar 1. Logo Waroeng Cobek Aneka	38
Gambar 2. Struktur Organisasi Waroeng Cobek Aneka.....	39
Gambar 3. Business Process Organisasi.....	40

Daftar Tabel

Tabel 1. Analisis SWOT Waroeng Cobek Aneka	42
--	----

BAB I

Deskripsi Organisasi

1. Tujuan Dokumen

Dokumen ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dari UMKM (unit mikro kecil dan menengah) yang telah diwawancara, yaitu W.Co (Waroeng Cobek Aneka) dari segi profil organisasi, visi dan misi, struktur organisasi, proses bisnis yang dikerjakan oleh organisasi, serta analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*).

2. Profil Organisasi



Gambar 13. Logo Waroeng Cobek Aneka

Nama organisasi : W.Co (Waroeng Cobek Aneka)

Alamat : Jl.Cisitu Lama no.54A

Nomor Telepon : 0853115022164 (pemilik tempat makan)

W.Co (Waroeng Cobek Aneka) adalah sebuah tempat makan yang berbasis resep keluarga. Pemilik restoran ini adalah suatu keluarga. Rumah makan ini menyediakan berbagai kuliner dari daging sapi dan ayam seperti ayam geprek, iga bakar, ayam goreng, sate, dan berbagai olahan daging. Rumah makan ini juga menyediakan berbagai macam sambal dari sambal hijau, sambal terasi dan sambal gledok.

Rumah makan ini sudah lama ada di daerah Cisitu, bermula dari tempat kecil memakai gerobak dan berjualan tepat di sebelah tempat berjualan sekarang hingga saat ini sudah memiliki lahan untuk berjualan.

3. Visi dan Misi Organisasi

Visi : *Pleasure yourself with our taste*

Misi :

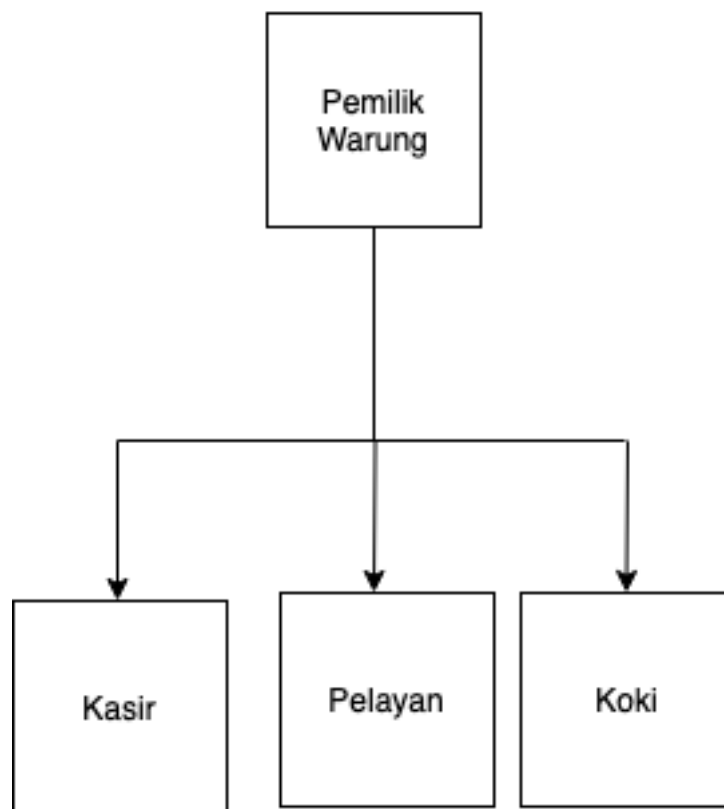
- Membuat makanan yang enak.

- Menetapkan harga makanan yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa.
- Membuat beragam variasi makanan.

4. Struktur Organisasi

Berdasarkan hasil wawancara, warung ini memiliki struktur organisasi seperti pada gambar di bawah ini.

Warung Cobek Aneka



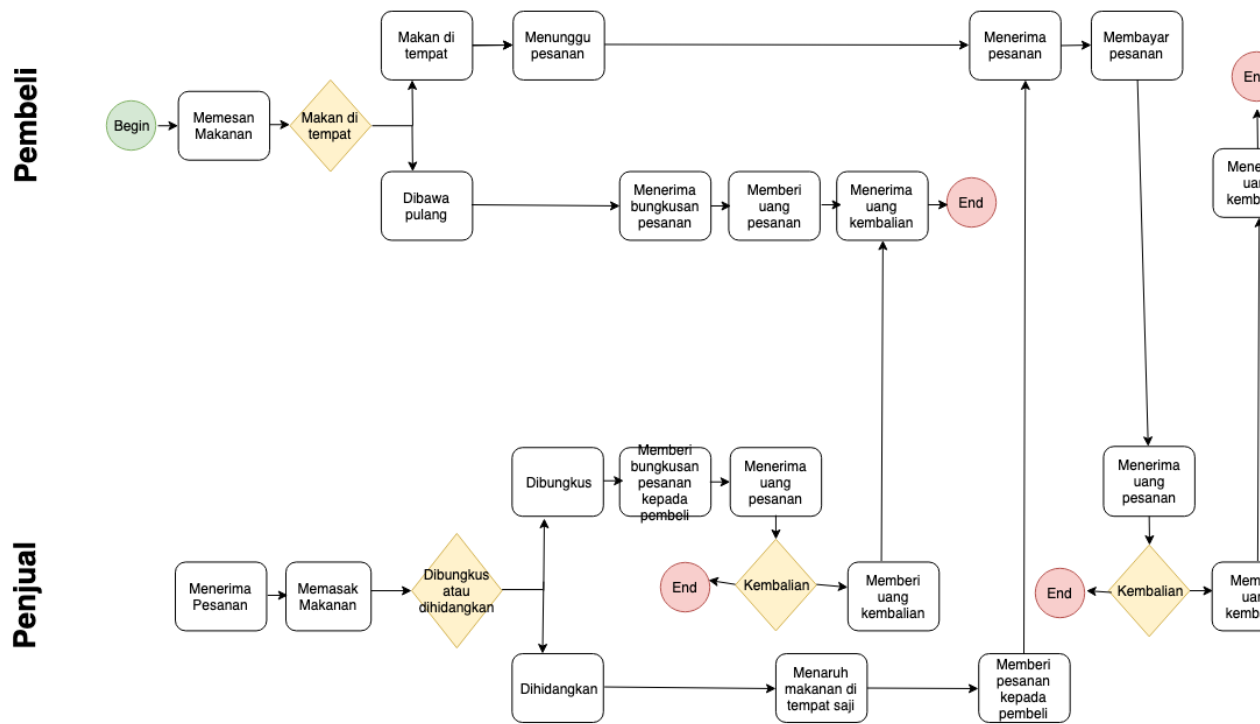
Gambar 14. Struktur Organisasi Waroeng Cobek Aneka

Berdasarkan struktur organisasi di atas, berikut merupakan penjelasan dari setiap pihak yang terlibat di warung ini:

- Pemilik warung bertanggung jawab terhadap seluruh proses dalam warung,
- Kasir bertanggung jawab untuk menerima pesanan dan melakukan transaksi dengan pelanggan,
- Pelayan bertanggung jawab untuk memberi makanan yang telah dipesan kepada pelanggan, dan
- Koki bertanggung jawab untuk memasak makanan yang telah dipesan oleh pelanggan.

5. Business Process Organisasi

Proses bisnis yang dilakukan pada warung ini dapat dilihat melalui gambar di bawah ini.



Gambar 15. Business Process Organisasi

Proses ini dimulai ketika pembeli memesan makanan yang diinginkan serta ditanya oleh kasir apakah makanan dibawa pulang atau dimakan di tempat. Kasir lalu meneruskan pesanan yang diterima kepada koki. Lalu makanan akan disajikan oleh pelayan dengan menggunakan piring atau menggunakan bungkus makanan sesuai pesanan yang diterima oleh pembeli. Jika pembeli akan memakan makanan tersebut di tempat, maka pelayan akan memberikan makanan yang dipesan oleh pembeli di meja makan. Pelayan akan memberikan makanan yang telah dipesan menggunakan bungkus makanan apabila pembeli menginginkan makanan tersebut untuk dibawa pulang.

Setelah pembeli menerima pesanan makanan yang akan dibawa pulang atau memesan makanan untuk dimakan di tempat, maka pembeli akan melakukan pembayaran kepada kasir. Jika uang yang diberikan pembeli kepada kasir berlebih, maka kasir akan memberikan uang kembalian kepada pembeli.

Legenda:



Menandakan proses dimulai/berakhir.



Menandakan kegiatan yang dilakukan.



Menandakan kondisi pilihan.

BAB II

Analisis Organisasi

1. Analisis SWOT

Berikut ini merupakan analisis SWOT dari organisasi yang telah kami wawancara.

Tabel 25. Analisis SWOT Waroeng Cobek Aneka

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ul style="list-style-type: none">• Letak strategis, dekat dengan pemukiman mahasiswa (target konsumen utama).• Porsi ideal untuk target konsumen.• Variasi makanan cukup beragam.• Harga terjangkau bagi mahasiswa.• Proses penyajian cepat.• Pemesanan bisa dilakukan secara <i>online</i> (melalui Grab Food atau Go-Food).	<ul style="list-style-type: none">• Tempat kurang bagus dan nyaman.• Tempat kecil/sempit.• Resep keluarga bisa kurang sesuai dengan selera sebagian orang.
<i>Opportunities</i>	<i>Threat</i>
<ul style="list-style-type: none">• Tidak banyak rumah makan yang sejenis.• Variasi makanan yang belum dihidangkan masih banyak, dapat dijadikan referensi untuk menambah menu baru.• Banyak kebiasaan dan kecenderungan anak muda (seperti nongkrong, internet, dan keperluan akses listrik untuk <i>charging</i>) yang dapat diimplementasikan untuk menambah konsumen.• Perkembangan teknologi dan implementasi teknologi yang dapat mempengaruhi promosi maupun penjualan.	<ul style="list-style-type: none">• Bertambahnya kompetisi rumah makan di sekitar lokasi.• Bertambahnya pilihan kuliner dengan harga kompetitif dan pilihan unik.• Pertambahan pemesanan makanan secara <i>online</i> dengan berbagai promosinya mengurangi pentingnya lokasi yang strategis, menambah <i>range</i> kompetisi.

Lampiran

Narasumber: Pemilik Warung W.Co

Penanya: Mohammad Nathiq Ulman dan Yusuf Noor Muhammad

Penanya: Resep yang digunakan pada daftar merupakan resep bikinan sendiri atau terinspirasi dari resep masakan lain?

Narasumber: Makanan kuliner, resep sendiri, turun temurun dari keluarga.

Penanya: Visi dan Misi dari W.Co?

Narasumber: Visi : *Pleasure yourself with our taste*. Misi: Membuat makanan seenak mungkin dengan harga mahasiswa

Penanya: Tujuan dari berdirinya W.Co dan bentuknya?

Narasumber: Dikelola keluarga, jadi strukturnya dikelola oleh ayah, ibu, anak, saudara. Nerima Go-food, Grab. Bentuknya masih tradisional, tujuannya untuk ngasih makan ke mahasiswa.

LAMPIRAN B

User Requirements

W.Co (Waroeng Cobek Aneka)



Disusun oleh:

Kelompok K1-G01

Kevin Caesar H. Ginting / 18216018

Mohammad Nathiq Ulman / 18217023


Matthew Bima Putra Mukti / 18217026

Yusuf Noor Muhammad / 18217044

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi

Sekolah Teknik Elektro dan Informatika - Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

	Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi STEI – ITB	Nomor Dokumen	Jumlah Halaman
		ISD02/K1-G01	16

Daftar Isi

Daftar Isi	46
Daftar Gambar	47
Daftar Tabel	48
BAB I.....	49
Pengumpulan Kebutuhan	49
1. Tujuan Dokumen.....	49
2. Metode Pengumpulan Kebutuhan	49
2.1 Metode Observasi.....	49
2.2 Metode Survei	49
BAB II	51
Analisis Kebutuhan.....	51
1. Customer Needs Statements	51
2. Klasifikasi Kebutuhan.....	51
3. Penilaian Prioritas Kebutuhan.....	52
4. Analisis Masalah dan Peluang.....	52
4.1 Analisis Masalah	52
4.2 Analisis Peluang	53
4.3 Penilaian Masalah dan Peluang	53
5. Deskripsi Umum Sistem	54
5.1 Konteks Sistem.....	54
5.2 System Stakeholder	54
5.3 System Capabilities.....	55
5.4 System Constraints	55
5.5 Asumsi	55
5.6 Ketergantungan.....	55
Lampiran	56

Daftar Gambar

Gambar 1. Konteks Sistem Transaksi Waroeng Cobek Aneka.....	54
Gambar 2. <i>Stakeholder Wheel</i>	55

Daftar Tabel

Tabel 1. Metode Observasi	49
Tabel 2. Metode Survei	49
Tabel 3. <i>Customer Needs Statement</i>	51
Tabel 4. Klasifikasi Kebutuhan.....	51
Tabel 5. Penilaian Prioritas Kebutuhan	52
Tabel 6. Penilaian Masalah dan Peluang	53

BAB I

Pengumpulan Kebutuhan

Tujuan Dokumen

Dokumen ini bertujuan untuk menentukan *user requirement* yang diperlukan oleh W.Co (Waroeng Cobek Aneka) dengan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dan analisis terkait kebutuhan tersebut.

Metode Pengumpulan Kebutuhan

Berikut adalah hasil dari pengumpulan kebutuhan dari berbagai metode:

2.1 Metode Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan berupa pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan untuk melanjutkan suatu penelitian, yang dalam hal ini adalah untuk pengumpulan data. Pengumpulan data berdasarkan observasi di warung makan W.Co dengan data di bawah ini.

Tabel 26. Metode Observasi

Tanggal	Anggota Kelompok	Narasumber	Divisi	Durasi
18/03/2019	Mohammad Nathiq Ulman	-	-	30 menit
17/03/2019	Kevin Ginting	Sutawijaya	-	10 menit
17/03/2019	Kevin Ginting	Fadhil	-	10 menit
18/03/2019	Matthew Bima	Lawrensquy	-	15 menit
18/03/2019	Matthew Bima	Vania	-	15 menit

2.2 Metode Survei

Survei adalah suatu kegiatan pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden individu. Pengumpulan data ini berdasarkan responden dari survei yang kami sediakan berdasarkan konsumen W.Co tersebut. Nama dari responden disamarkan. Dengan hasil data di bawah ini.

Tabel 27. Metode Survei

Tanggal	Anggota Kelompok	Narasumber	Divisi	Durasi
17/03/2019	Yusuf Noor Muhammad	-	-	30 menit

BAB II

Analisis Kebutuhan

Customer Needs Statements

Berikut ini merupakan pernyataan terkait kebutuhan pelanggan terkait organisasi ini

Tabel 28. Customer Needs Statement

Jenis Kebutuhan	Customer Statement	Interpretasi Kebutuhan
Penggunaan	Ingin adanya variasi pada makanan yang dijual	Memperbanyak variasi makanan pada menu yang tersedia
Kelebihan dari sistem saat ini	Menu makanan yang memiliki rasa yang bervariasi	Rasa dari makanan enak dan bervariasi pada setiap menu
	Harga yang sesuai	Harga makanan sesuai dengan kualitas yang ditawarkan.
Kekurangan dari sistem saat ini	Tempat yang kurang nyaman	Tempat yang cukup kecil untuk sebuah warung makan
	Fasilitas yang kurang memadai	Kurangnya fasilitas stop kontak untuk <i>charging</i> .
	Service/Pelayanan yang belum memuaskan	Pelayanan kurang memuaskan, terkadang lupa <i>order</i> .
Perbaikan yang disarankan	Variasi Makanan	Menambahkan varian makanan
	Tempat yang nyaman	Memperluas tempat
	Pelayanan yang lebih memuaskan	Memperbarui SOP pelayanan

Klasifikasi Kebutuhan

Berdasarkan pernyataan kebutuhan yang dikemukakan oleh pelanggan, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 29. Klasifikasi Kebutuhan

No	Kelompok Kebutuhan	Pernyataan/Interpretasi
1	Pelayanan yang lebih memuaskan	Memperbarui SOP pelayanan
2	Fasilitas yang memadai	Menambah stop kontak untuk <i>charging</i>
3	Tempat yang nyaman	Memperluas tempat warung tersebut
4	Adanya variasi pada menu makanan	Menambah menu makanan dengan variasi yang

	berbeda dari sebelumnya
--	-------------------------

■ Penilaian Prioritas Kebutuhan

Pada bagian ini, kebutuhan-kebutuhan yang terdapat bagian klasifikasi kebutuhan dilakukan penilaian berdasarkan prioritas dari kebutuhan tersebut. Di bawah ini merupakan tabel penilaian prioritas dari kebutuhan-kebutuhan tersebut.

Tabel 30. Penilaian Prioritas Kebutuhan

Kelompok Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan	Nilai
Menu	Variasi Menu makanan	3
Tempat	Tempat yang luas	4
Kualitas	Pelayanan pada pelanggan	4
Fasilitas	Penambahan stop kontak	3

Kebutuhan dari menu termasuk nilai 3 karena sampai sekarang menu yang disediakan sudah banyak, hanya kurang dari variasi sehingga bagus jika ditambahkan.

Kebutuhan dari tempat mendapatkan nilai 4 karena tempat yang dijadikan sebagai warung terbilang tidak terlalu luas sehingga kebutuhan ini harus lebih diperhatikan.

Kebutuhan dari fasilitas mendapatkan nilai 3 karena fasilitas yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan pelanggan, termasuk stop kontak yang sangat dibutuhkan oleh pelanggan yang mayoritas merupakan mahasiswa yang bermukim di sana sehingga kebutuhan ini harus lebih diperhatikan

Kebutuhan dari kualitas mendapat nilai 4 karena kualitas dapat membantu meningkatkan performa dari tempat tersebut dan membuat pelanggan merasa lebih puas.

Kesimpulan: Dari penilaian prioritas tersebut didapat kebutuhan tempat, kualitas, dan fasilitas sangat dibutuhkan untuk lebih ditingkatkan sedangkan pada kebutuhan menu menjadi opsi yang dapat dikerjakan.

■ Analisis Masalah dan Peluang

4.1 Analisis Masalah

Masalah yang timbul dari analisis kebutuhan di atas yaitu :

- Kebutuhan menu, yaitu kebutuhan untuk menambahkan varian makanan pada menu supaya para pelanggan dapat mencoba menu makanan yang lebih bervariasi lagi.
- Kebutuhan tempat, yaitu memperluas tempat yang sudah tersedia agar dapat menampung lebih banyak supaya dapat menampung para pelanggan lebih banyak lagi.

- Kebutuhan kualitas pelayanan, yaitu membenahi dan meningkatkan kualitas dari pelayanan pada pelanggan agar pelanggan dapat merasa puas sehingga para pelanggan, baik yang sudah pernah datang maupun yang belum pernah datang, dapat kembali lagi ke warung ini.
- Kebutuhan fasilitas, yaitu menambahkan fasilitas pada tempat makan agar pelanggan lebih betah di warung ini agar dapat warung ini dapat dijadikan tempat kumpul yang potensial.

4.2 Analisis Peluang

Peluang untuk memenuhi *customer requirement* yang telah diambil dari analisis metode yang telah dikelompokkan di klasifikasi kebutuhan adalah:

- Kebutuhan menu: 80%
Menu dengan basis resep keluarga dapat dikembangkan dan dengan mudah dapat diimplementasikan dengan cepat di tempat makan tersebut.
- Kebutuhan tempat: 10%
Tempat yang tersedia tidak terlalu banyak disekitar sehingga susah untuk memperluas tempat dan opsi lain yaitu menambahkan lantai.
- Kebutuhan kualitas pelayanan: 95%
Pelayanan merupakan hal penting dan dapat menjadi indikator pemuas pelanggan dengan hanya memperbarui SOP dalam pelayanan.
- Kebutuhan fasilitas: 70%
Fasilitas yang kurang adalah sebuah tempat charger untuk para pelanggan mengisi baterai dari gawai yang digunakannya.

4.3 Penilaian Masalah dan Peluang

Tabel penilaian dari masalah dan peluang yang ada dicantumkan seperti di bawah ini:

Tabel 31. Penilaian Masalah dan Peluang

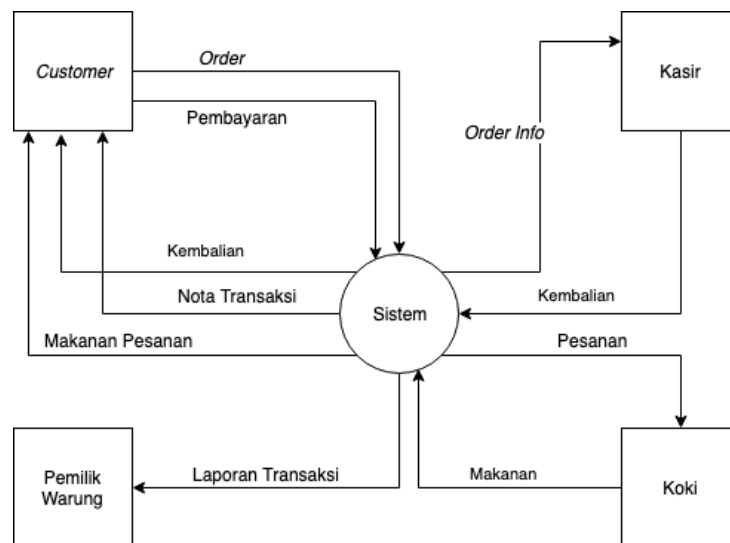
<i>Urgent</i>		<i>Not Urgent</i>
<i>Important</i>	Pelayanan	Tempat
<i>Not Important</i>	-	Menu Fasilitas

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, masalah terkait pelayanan yang paling *urgent* dan *important*. Karena kebutuhan pelayanan dapat meningkatkan performa dari W.Co dan juga menambah kesan pelanggan pada tempat makan tersebut. Kebutuhan ini dapat ditingkatkan pada tempat makan. Berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya, kelompok kami akan membuat sistem transaksi utama pada warung.

■ Deskripsi Umum Sistem

5.1 Konteks Sistem

Di bawah ini merupakan konteks dari sistem yang akan diaplikasikan:



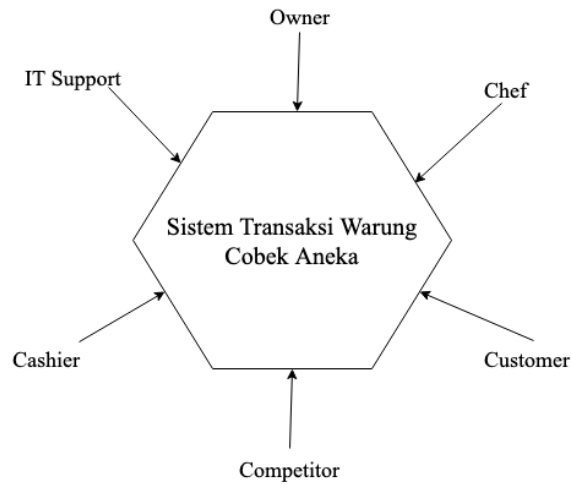
Gambar 16. Konteks Sistem Transaksi Waroeng Cobek Aneka

Pada sistem tersebut, terdapat masukan dari pelanggan berupa pesanan dan pembayaran yang akan diproses oleh sistem. Pada sistem tersebut, masukan dari pelanggan akan diproses yang akan menghasilkan keluaran berupa pesanan, info pesanan, dan laporan transaksi. Hasil keluaran pesanan dapat dijadikan masukan bagi koki yang akan diproses untuk menghasilkan keluaran berupa makanan. Hasil keluaran sistem yang berupa info pesanan dapat dijadikan masukan pada kasir yang akan menghasilkan keluaran berupa uang kembalian.

Hasil masukan dari pelanggan yang berupa pesanan dan pembayaran diproses oleh sistem untuk menghasilkan keluaran berupa tagihan pesanan, makanan yang dipesan, serta uang kembalian jika uang yang dibayar berlebih.

5.2 System Stakeholder

Berikut adalah *stakeholder* yang terkait dengan sistem ini:



Gambar 17. Stakeholder Wheel

5.3 System Capabilities

Berikut merupakan kemampuan yang dapat dimiliki oleh sistem:

- Sistem dapat menerima masukan data transaksi pemesanan dari *customer*,
- Sistem dapat mengeluarkan struk setelah *customer* melakukan transaksi pemesanan,
- Sistem dapat membuat laporan keuangan untuk pemilik warung dari data transaksi.

5.4 System Constraints

Batasan yang akan dibuat untuk sistem ini adalah :

- Implementasi sistem diserahkan seluruhnya kepada pemilik perusahaan,
- *Maintenance* sistem bukan menjadi bagian dari pekerjaan kami, dan
- Tidak campur tangan lagi setelah penyerahan sistem yang ada.

5.5 Asumsi

Asumsi yang digunakan :

- Observasi yang dilakukan semua berasal dari sudut pandang analis,
- Sistem dapat digunakan oleh kasir setelah mendapat pelatihan,
- Kasir tidak melakukan kesalahan pada saat pemilihan menu.

5.6 Ketergantungan

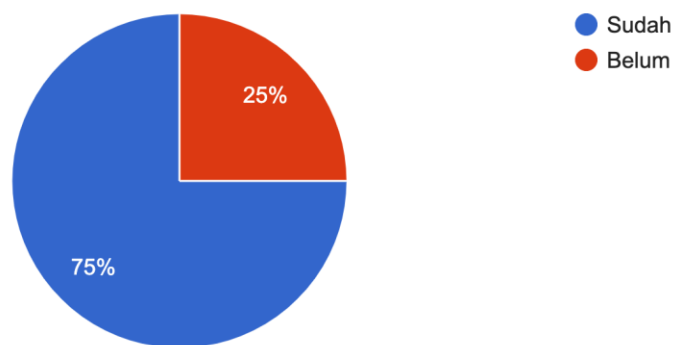
Berikut ini merupakan ketergantungan sistem yang kami dapatkan:

- Sistem bergantung kepada kasir dalam memasukan data pemesanan makanan dari *customer*.

Lampiran

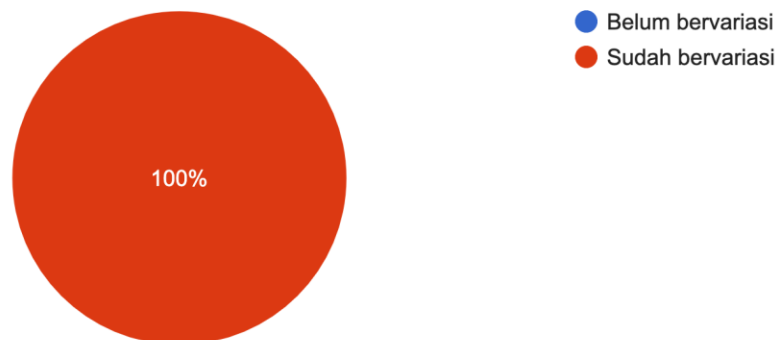
Sudah pernah ke Warung Cobek Aneka?

16 tanggapan



Bagaimana menu yang disediakan warung ini?

12 tanggapan



Jika belum bervariasi, saran menu yang akan ditambahkan di warung ini4 tanggapan

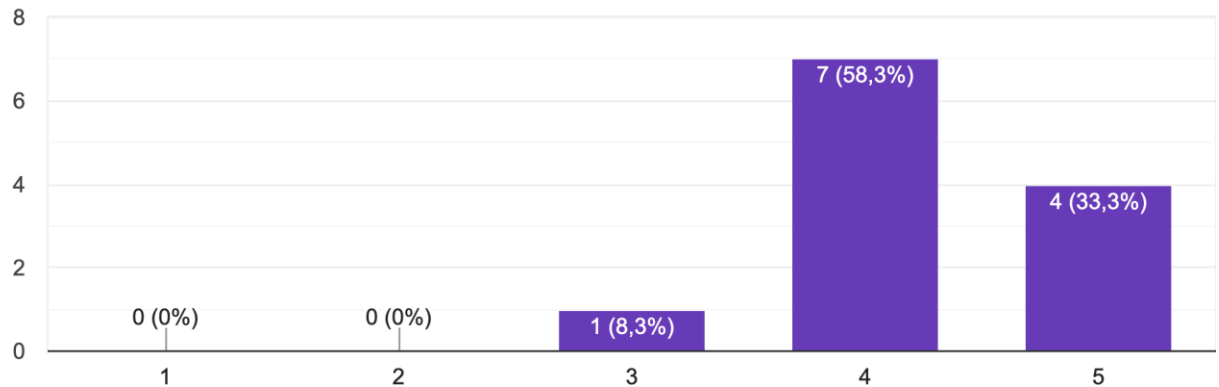
-

Pecel

tumis sayuran macam kangkung

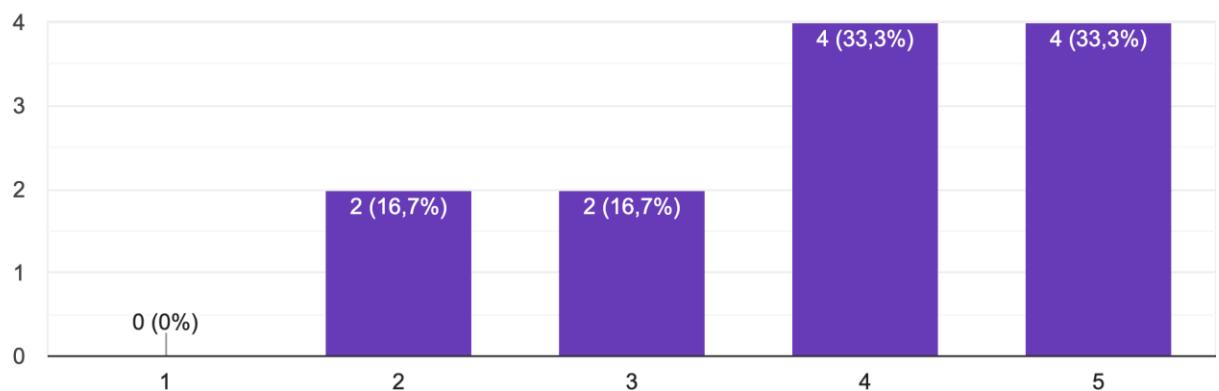
Bagaimana dengan kelezatan makanan di warung ini?

12 tanggapan



Bagaimana pelayanan di warung cobek aneka?

12 tanggapan



Menurut kamu, kekurangan warung cobek aneka ini apa? 11

tanggapan

Tempatnya masih kurang bagus, tapi overall cukup

Tempatnya kurang bagus

Kurang marketingnya

Kurang murah

kol goreng:(

Kurang murah hehe

kurang luas

Pelayan kurang ramah

Pelayanan kadang kurang baik

Terlalu berminyak
tempatnya yang kecil