

# UJIAN TENGAH SEMESTER

- **KONSEP : Booking Spot Makan Mahasiswa UDINUS**

Aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh para mahasiswa UDINUS untuk memesan makanan dan memesan tempat makan di warung – warung makan sekitar kampus UDINUS secara online. Aplikasi ini dapat membantu mahasiswa menghindari kesulitan mencari tempat untuk makan di jam ramai dan juga dapat membantu pemilik tempat makan di sekitar kampus UDINUS untuk mengembangkan bisnisnya.

- **ANALISA PENGGUNA**

Aplikasi Ini Mempunyai 3 Jenis Pengguna Yaitu :

- Mahasiswa : Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini setelah mendaftar menggunakan NIM dan membuat password. Mahasiswa dapat mencari berdasarkan nama tempat makan atau berdasarkan nama makanan. Mahasiswa bisa melihat tempat makan yang ada di sekitar mereka dengan maps. Untuk memesan tempat, mahasiswa menginputkan berapa orang yang akan hadir serta waktu datang dan waktu selesai. Mahasiswa dapat menggunakan voucher untuk mendapatkan potongan harga/makan gratis.
- Pemilik Tempat Makan : Pemilik tempat makan dapat mendaftar dengan memberikan alamat, jam buka, dan list menu makanan beserta harganya ke administrator. Pemilik tempat makan mengkonfirmasi setelah pesanan masuk, bisa menerima maupun menolak. Pemilik tempat makan juga dapat memberikan komplain ke administrator jika perilaku mahasiswa di tempat makan tersebut buruk.
- Administrator dari UDINUS : Administrator bertugas untuk menambahkan tempat makan ke aplikasi, mengurus komplain yang diberikan oleh pemilik tempat makan, serta memberikan voucher ke akun mahasiswa yang berprestasi atau semacamnya sebagai bentuk apresiasi.

- **WORKFLOW**

- Administrator memberikan voucher ke akun mahasiswa yang berhak mendapatkan voucher.
- Pemilik tempat makan Mendaftarkan alamat, jam buka, dan list menu makanan beserta harganya ke administrator.
- Administrator mengkonfirmasi dan menambahkan tempat makan tersebut ke aplikasi
- Administrator Memberikan token untuk login pemilik tempat makan
- Pemilik tempat makan login dengan menggunakan token yang diberikan Administrator.
- Mahasiswa yang ingin menggunakan aplikasi mendaftar dengan menginputkan Nama, NIM, Email Mahasiswa, serta Membuat Password
- Mahasiswa masuk ke email mahasiswa untuk konfirmasi aktivasi akun.
- Setelah akun berhasil diaktivasi, mahasiswa bisa login dan menggunakan aplikasi.
- Setelah login, mahasiswa dapat mengakses beberapa menu, yaitu: Manage Account, Vouchers, Near Me, dan Search.
- Di menu Manage Account mahasiswa dapat mengganti password akun miliknya.
- Di menu Vouchers, mahasiswa dapat melihat dan menggunakan voucher - voucher yang dapat digunakan.
- Di menu Near Me, mahasiswa akan diminta untuk memberikan akses lokasi untuk membuka maps dan memperlihatkan tempat makan yang ada didekat mahasiswa.
- Di menu Search, pertama mahasiswa memilih ingin mencari nama makanan atau nama tempat makan.
- Jika mahasiswa mencari nama makanan, bila makanan yang dicari ada didalam database, akan muncul semua tempat makan yang menjual makanan yang dicari, beserta harga yang dipatok. Mahasiswa kemudian memilih tempat makan.

- Jika mahasiswa mencari nama tempat, nama-nama tempat yang paling sesuai dengan pencarian akan muncul. Mahasiswa kemudian memilih satu yang paling tepat.
- Setelah memilih tempat makan, mahasiswa memilih makanan-makanan dan minuman-minuman yang akan dipesan beserta jumlahnya.
- Setelah memilih makanan dan minuman, mahasiswa memilih apakah ingin dibungkus atau makan ditempat.
- Jika memilih makan ditempat, mahasiswa kemudian memasukkan berapa jumlah orang yang akan makan ditempat serta waktu datang ke tempat dan waktu selesai menggunakan tempat.
- Jika memilih dibungkus, mahasiswa kemudian memasukkan waktu kapan mengambil pesanannya.
- Setelah pesanan masuk, pemilik tempat makan akan konfirmasi apakah pesanan tersebut dapat dipenuhi atau tidak.
- Jika dapat dipenuhi, 10 menit sebelum kedatangan/pengambilan pesanan, pemilik tempat makan akan diberi pengingat untuk menyiapkan makanan dan/atau tempat makannya.
- Mahasiswa yang melakukan pemesanan melakukan konfirmasi di tempat makan dengan menunjukkan KTM.
- Mahasiswa mengambil pesanan/makan di tempat, lalu membayar bila sudah selesai.
- Setelah mahasiswa membayar, pemilik tempat makan menandai transaksi sudah selesai dan memberikan komplain bila ada.
- Log transaksi dan komplain masuk ke database Administrator
- Administrator menindaklanjuti komplain.

- **SPESIFIKASI**

Adapun spesifikasi yang harus ada pada aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa dapat membuat akun menggunakan NIM, Nama, serta email mahasiswa

- Sistem dapat mengirim email ke email mahasiswa untuk konfirmasi aktivasi akun
- Dapat Aktivasi akun dengan email mahasiswa.
- Mahasiswa dapat login dengan akun yang sudah didaftarkan
- Mahasiswa dapat melihat dan menggunakan voucher voucher yang dimiliki.
- Mahasiswa dapat melihat lokasinya dan tempat-tempat makan disekitarnya.
- Mahasiswa dapat mencari nama makanan/minuman dan akan muncul nama-nama tempat makan yang menjual makanan/minuman tersebut beserta harganya.  
Contoh: Mahasiswa Mencari “Nasi Goreng”

Keluar Hasil Pencarian:

- Burjo A : Rp.10.000
- Warung B : Rp.7.000
- Cafe C : RP.15.000
- Dst.

- Mahasiswa dapat mencari nama tempat makan dan akan muncul nama-nama tempat makan yang mendekati hasil pencarian mahasiswa.

Contoh: Mahasiswa Mencari “Burjo”

Keluar Hasil Pencarian:

- Burjo A
- Burjo B
- Burjo C
- Dst.

- Mahasiswa dapat memilih makanan dan minuman yang ingin dipesan beserta jumlahnya.
- Mahasiswa dapat memilih apakah ingin makan ditempat atau dibungkus.
- Mahasiswa dapat memilih waktu pengambilan jika dibungkus, serta waktu datang dan selesai jika makan di tempat.
- Administrator dapat menginput data nama, alamat, jam buka, serta menu dan harga tempat makan ke database
- Administrator dapat memberikan voucher ke akun mahasiswa.
- Administrator dapat generate token untuk login pemilik tempat makan

- Pemilik tempat makan dapat login dengan token yang diberikan oleh Administrator
  - Pemilik tempat makan dapat melihat pesanan dari mahasiswa. Dan dapat menerima ataupun menolak pesanan tersebut.
  - Sistem dapat memberikan pengingat kepada pemilik tempat makan.
  - Pemilik tempat makan dapat menyelesaikan transaksi.
  - Pemilik tempat makan dapat mengajukan komplain.
  - Sistem dapat menyimpan log transaksi dan komplain
  - Administrator dapat membaca log transaksi dan komplain.
- **RANCANGAN DESIGN UI**  
**<https://drive.google.com/drive/folders/1Y6FVAIg-5vIK6mbZL2uYHfQIUkbBJUit>**