

ANGKRINGAAN



NAMA:

ANDRA AUFARISQUE DJAYADI (F1D02310036)

MUHAMMAD ANSHAR PUTRA (F1D02310078)

MUHAMMAD IQBAL TAUFIQ (F1D02310080)

MATA KULIAH : PEMROGRAMAN WEB A

DOSEN PENGAMPU : ROYANA AFWANI, ST., MT.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MATARAM

2025

1. Daftar Aktor Program

Pelanggan	Melakukan Pemesanan melalui gadget pelanggan masing-masing
Kasir / Pemilik Usaha	Mencatat pesanan, memproses pembayaran, melalui aplikasi Melihat riwayat transaksi dan laporan penjualan melalui menu khusus

2. Alur Penggunaan Fitur (User Story)

2.1 Pelanggan

a. Pemesanan Makanan

1) User Stories Menampilkan Halaman Makanan

- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat halaman makanan pada menu.
- Acceptance Criteria: Pengunjung dapat melihat tampilan makanan yang disediakan dengan mengklik tombol 'makanan' pada menu.

2) User Stories Menentukan Kuantitas Pembelian Makanan

- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin menentukan jumlah makanan yang akan dipesan.
- Acceptance Criteria: Pengunjung mengatur jumlah item makanan yang akan dipesan dengan memencet tombol (+) untuk menambahkan jumlah, dan (-) untuk mengurangi jumlah.

3) User Stories Check-out untuk Makanan

- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melakukan check-out sehingga bisa melanjutkan proses pembayaran.
- Acceptance Criteria: Pengunjung mengklik tombol 'tambah', dan akan diarahkan ke halaman keranjang dengan daftar makanan yang dipilih.

b. Pemesanan Minuman

1) User Stories Menampilkan Halaman Minuman

- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat halaman minuman pada menu.
- Acceptance Criteria: Pengunjung dapat melihat tampilan minuman yang disediakan dengan mengklik tombol 'Minuman' pada menu.

2) User Stories Menentukan Kuantitas Pembelian Minuman

- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin menentukan jumlah minuman yang akan dipesan.

- Acceptance Criteria: Pengunjung mengatur jumlah item minuman yang akan dipesan dengan memencet tombol (+) untuk menambahkan jumlah, dan (-) untuk mengurangi jumlah.
- 3) User Stories Check-out untuk Minuman
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melakukan check-out sehingga bisa melanjutkan proses pembayaran
 - Acceptance Criteria: Pengunjung mengklik tombol ‘tambah’, dan akan diarahkan ke halaman keranjang dengan daftar minuman yang dipilih.
- c. Pemesanan Snack/Sidedish
- 1) User Stories Menampilkan Halaman Snack/Side dish
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat halaman Snack/Side dish pada menu.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung dapat melihat tampilan Snack/Side dish yang disediakan dengan mengklik tombol ‘Snack/Side dish’ pada menu.
 - 2) User Stories Menentukan Kuantitas Pembelian Snack/Side dish
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin menentukan jumlah Snack/Side dish yang akan dipesan.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung mengatur jumlah item Snack/Side dish yang akan dipesan dengan memencet tombol (+) untuk menambahkan jumlah, dan (-) untuk mengurangi jumlah.
 - 3) User Stories Check-out untuk Snack/Side dish
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melakukan check-out sehingga bisa melanjutkan proses pembayaran
 - Acceptance Criteria: Pengunjung mengklik tombol ‘tambah’, dan akan diarahkan ke halaman keranjang dengan daftar minuman yang dipilih.
- d. Check-out/Keranjang
- 1) User Stories Tampilan List Pemesanan
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat list pemesanan yang telah dipesan pada menu pemesanan sebelumnya.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung memencet tombol keranjang, lalu dapat melihat tampilan list pemesanan yang telah dipesan.
 - 2) User Stories Mengedit List Pemesanan
 - Sebagai pengunjung, pengunjung ingin mengubah/menghapus jumlah list pemesanan yang yang dirasa ingin diganti.

- Acceptance Criteria: Pengunjung dapat mengklik tombol '-', '+', ataupun 'hapus' untuk mengedit list pemesanan.
- 3) User Stories Total Harga Pemesanan
- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat total harga keseluruhan pesanannya.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung dapat melihat total harga menu yang akan dipesan.
- e. Form Pemesanan
- 1) User Stories Mengisi Form Biodata
- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin memberikan informasi berupa nama pemesan, dan nomor meja agar pesanan tidak tertukar dengan pesanan lainnya.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung mengisi form username, dan nomor meja sesuai nomor pada meja tersebut.
- 2) User Stories Memilih Metode Pembayaran
- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin menyelesaikan pemesanan dengan memilih proses pembayaran.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung diberikan tiga opsi metode pembayaran, yaitu 'Cash', 'Qris', dan 'Transfer'. Jika pengunjung memilih 'cash' maka akan menampilkan tampilan harus membayar ke kasir, memilih 'Qris' akan menampilkan kode Qr untuk menyelesaikan pembayaran, sedangkan 'transfer' pengunjung akan diminta memilih jenis bank dan memberikan kode VA nya.
- 3) User Stories Melihat Status Pemesanan
- Sebagai pengunjung, pengunjung ingin melihat status pemesanan.
 - Acceptance Criteria: Pengunjung diberikan tampilan status dari pemesanan, terdapat tiga status yaitu 'diproses', 'selesai', 'batal'.

2.2 Kasir

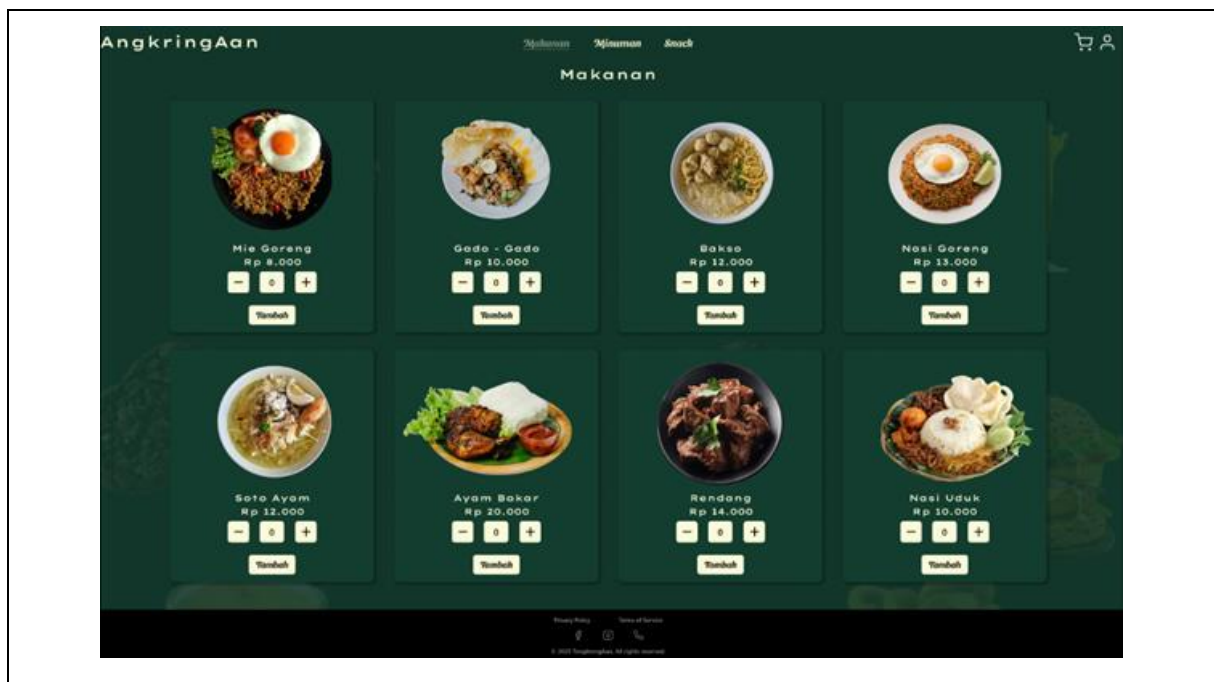
a. Menu Kasir

1) User Stories Menampilkan List Pesanan

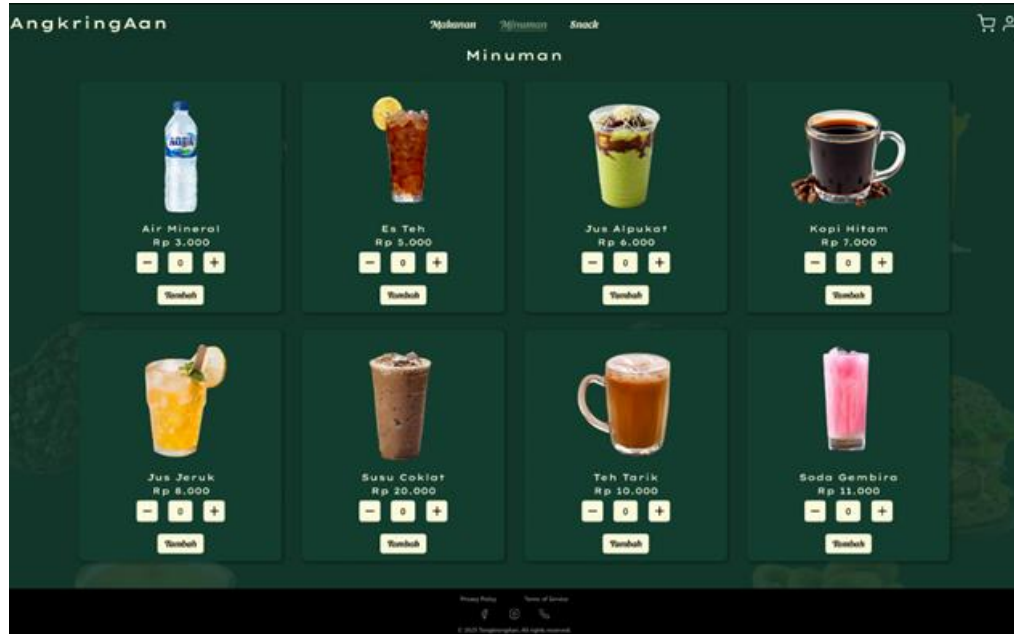
- Sebagai kasir, kasir ingin mengecek informasi berupa list dari pemesanan yang di pesan oleh user.

- Acceptance Criteria: kasir akan mengisi form login dimana berisi 'username' dan 'password' yang telah disimpan pada database, setelah berhasil login kasir akan masuk ke menu list pemesanan.
- 2) User Stories Menampilkan Laporan & Histori Penjualan
- Sebagai kasir, kasir ingin melihat laporan dan histori penjualan dalam periode tertentu.
 - Acceptance Criteria: kasir dapat mengklik tombol 'laporan & histori' pada sub menu, sehingga dapat menampilkan inputan tanggal untuk mengecek laporan dan histori pemesanan pada tanggal tersebut yang telah disimpan dalam database.
- 3) User Stories Menambahkan Menu Baru
- Sebagai kasir, kasir ingin menambahkan, mengedit/menghapus menu sehingga opsi menu yang diberikan dapat beragam sesuai kebutuhan.
 - Acceptance Criteria: kasir dapat mengklik tombol 'menu tambah menu', dimana menu tersebut berisi list menu dari database, kasir dapat menambah menu dengan mengklik tombol 'tambah menu', mengedit menu dengan mengklik tombol 'edit menu', maupun menghapus menu dengan mengklik tombol 'hapus menu'.

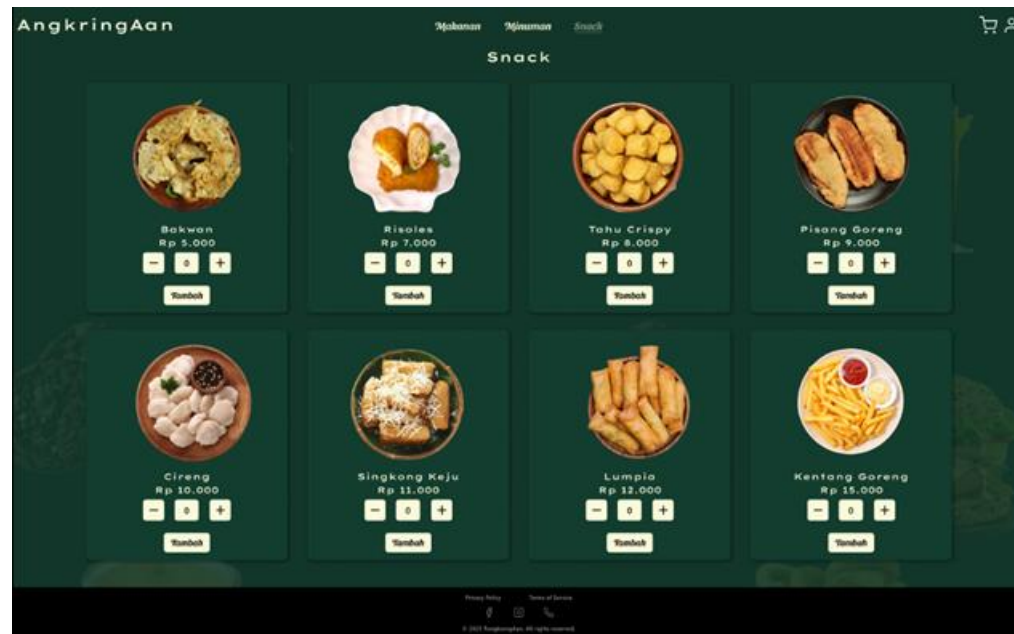
3. Desain Untuk Interface



Gambar Menu Makanan



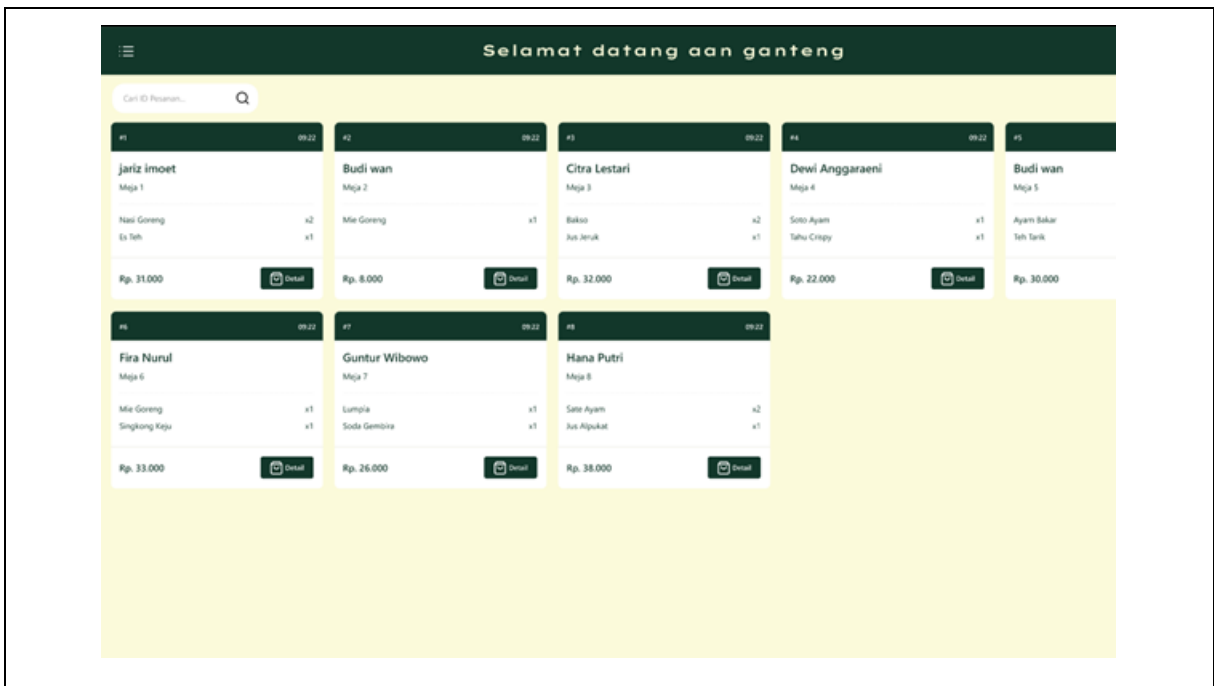
Gambar Menu Minuman



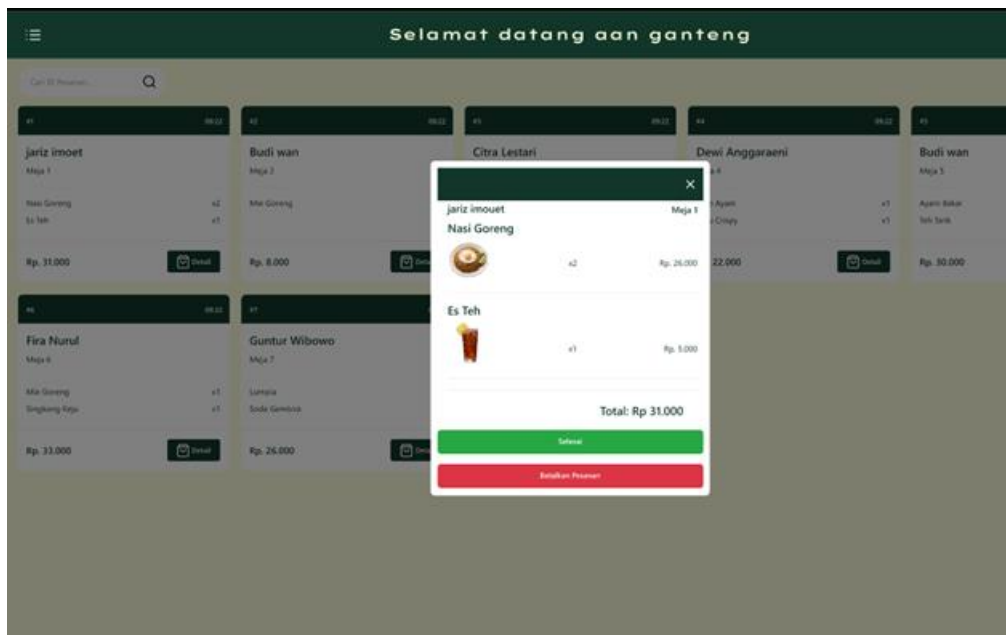
Gambar Menu Snack



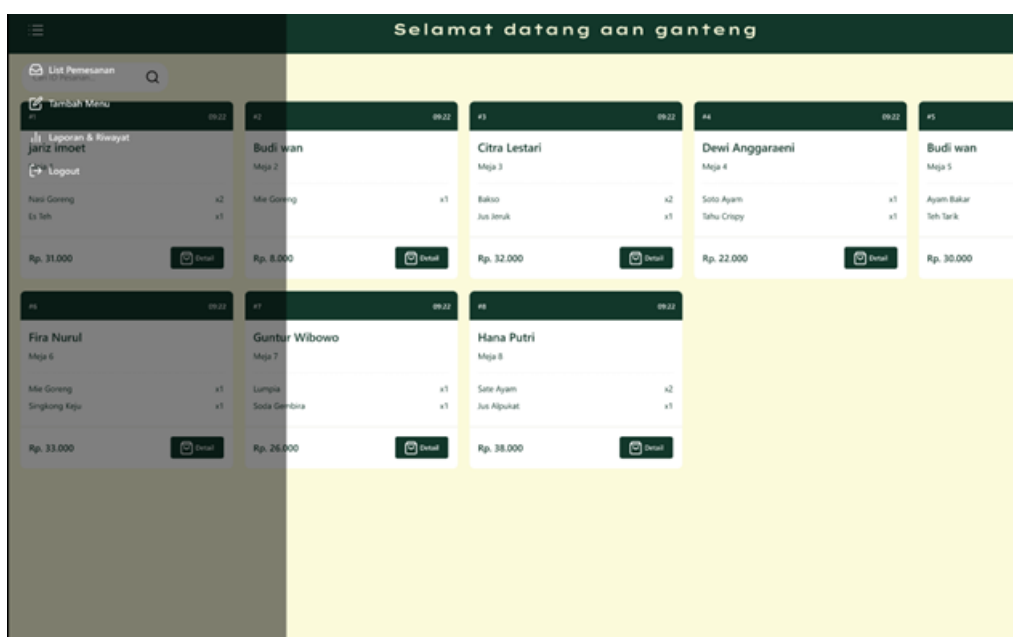
Gambar Menu Login Kasir



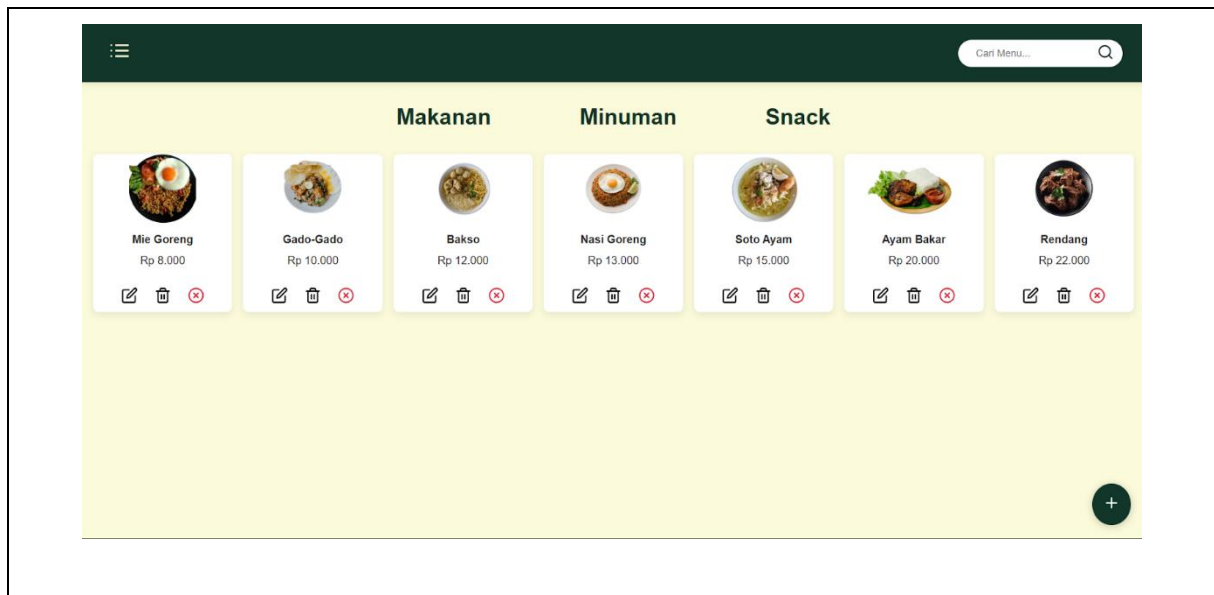
Gambar Menu List Pesanan



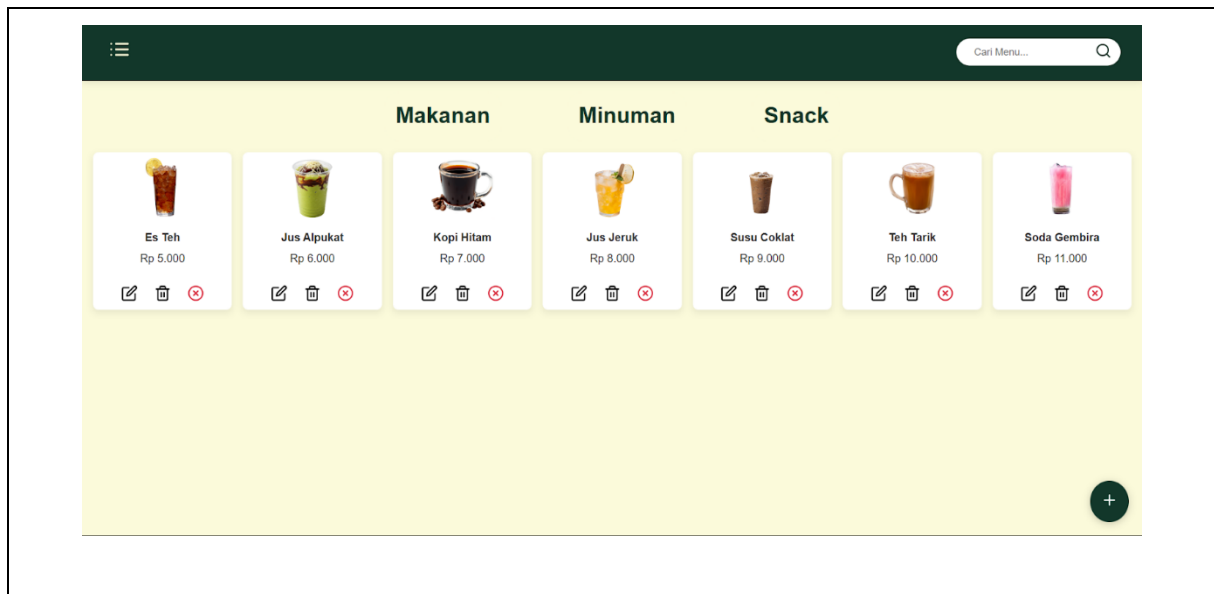
Gambar Menu Rincian Pesanan



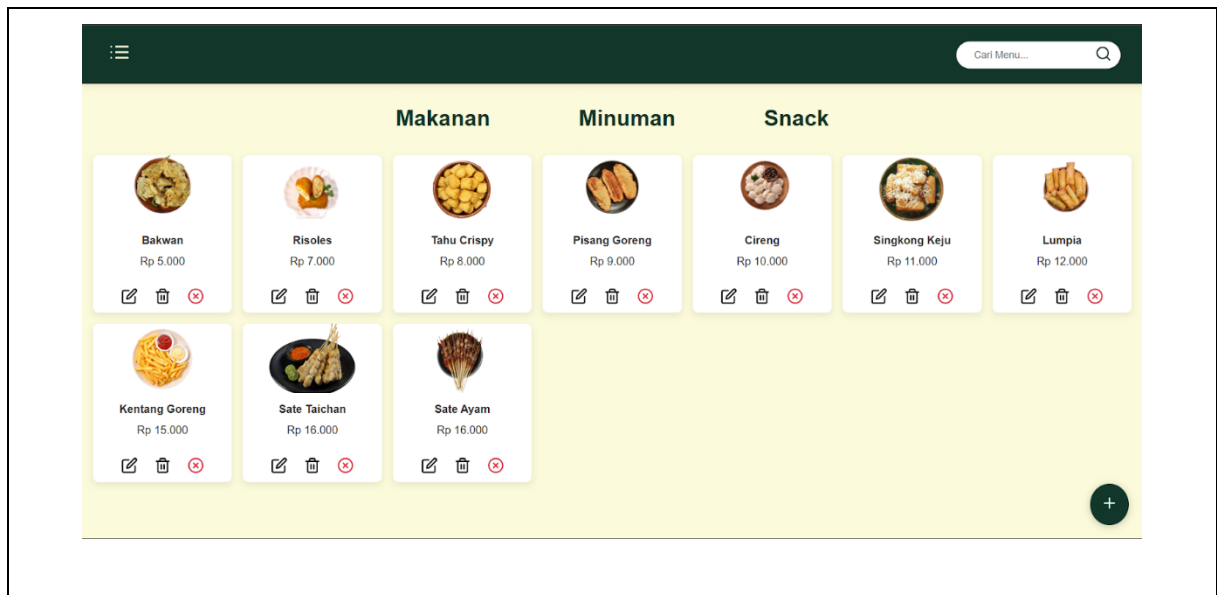
Gambar Menu Navbar List



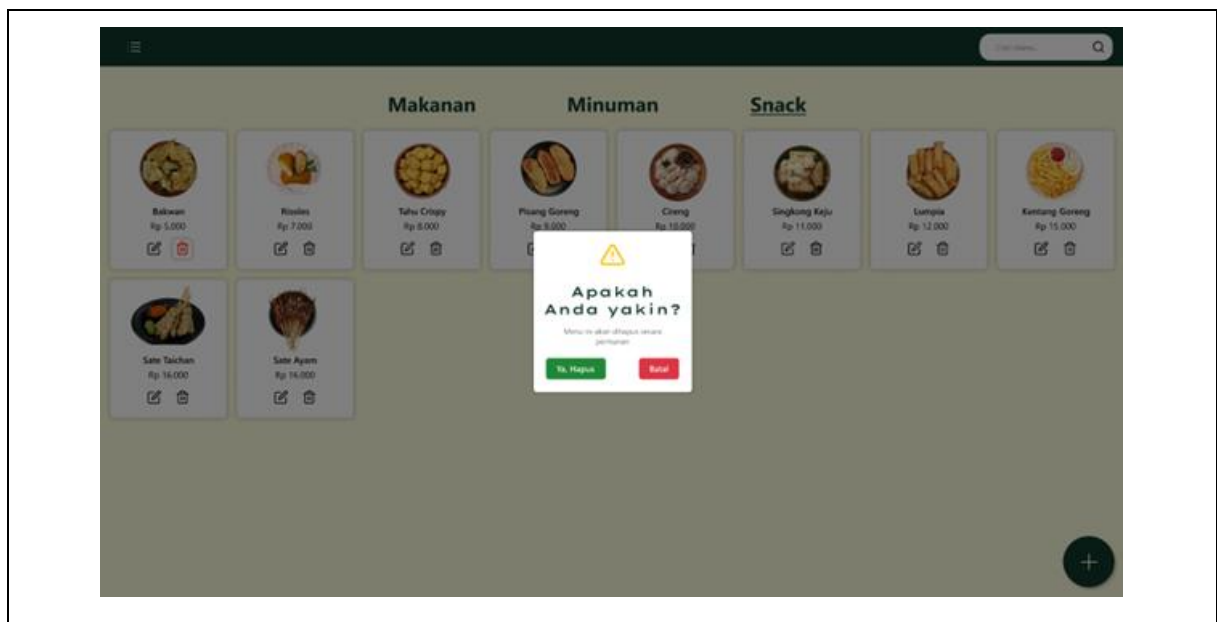
Gambar Menu Tambah Menu Makanan



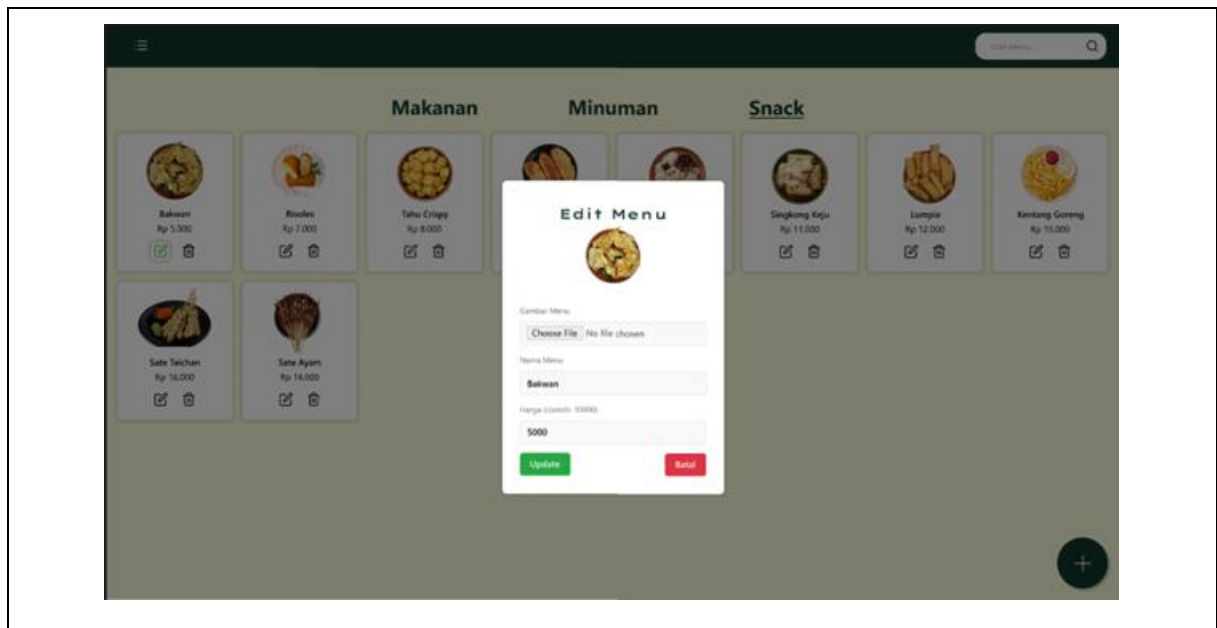
Gambar Menu Tambah Menu Minuman



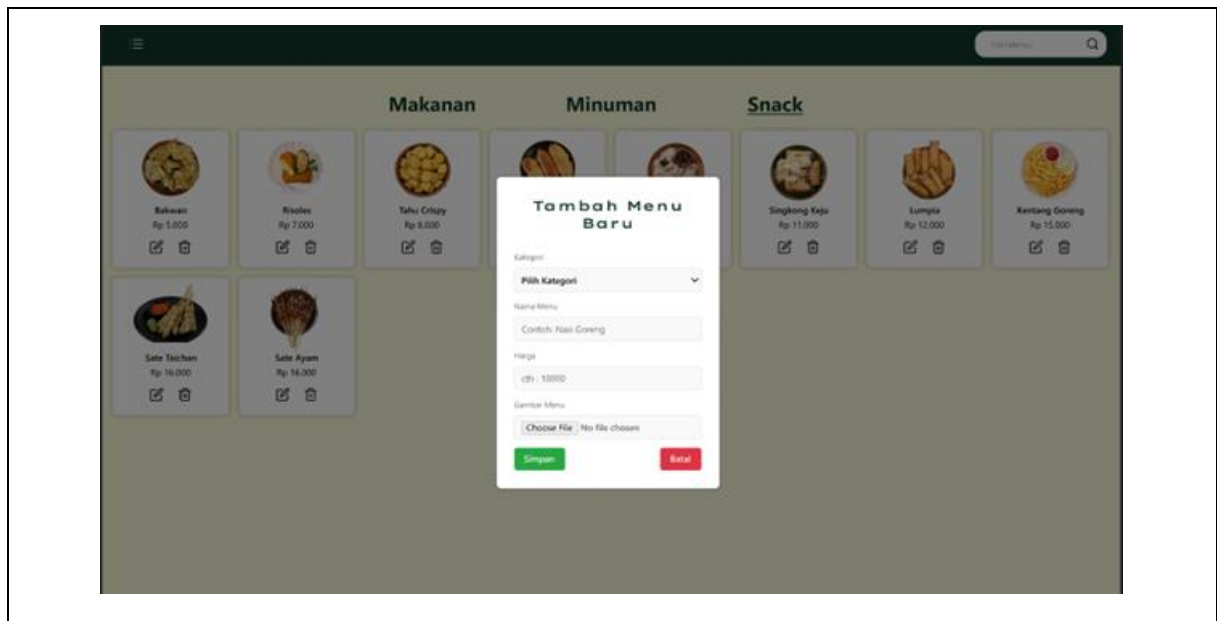
Gambar Menu Tambah Menu Snack



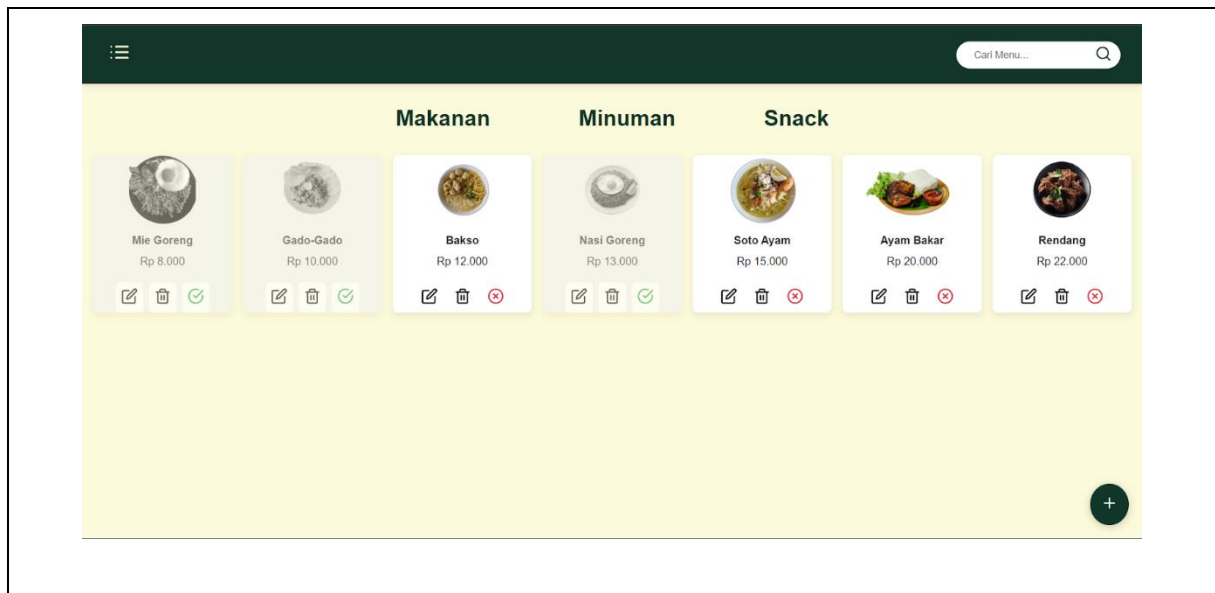
Gambar Menu Menghapus Menu



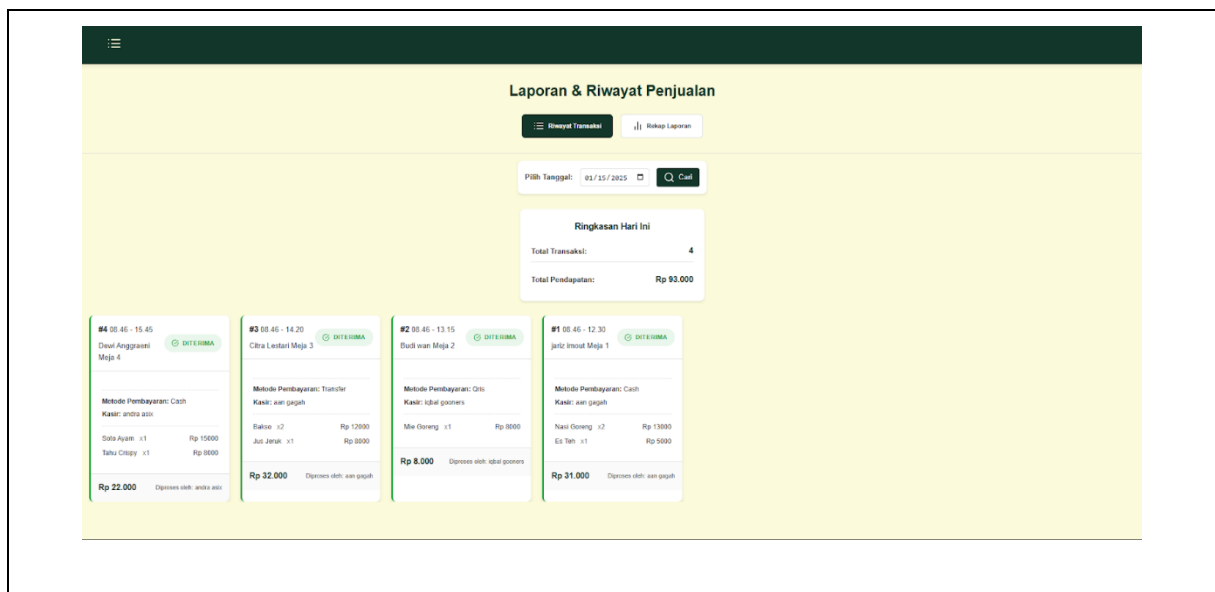
Gambar Menu Mengedit Menu



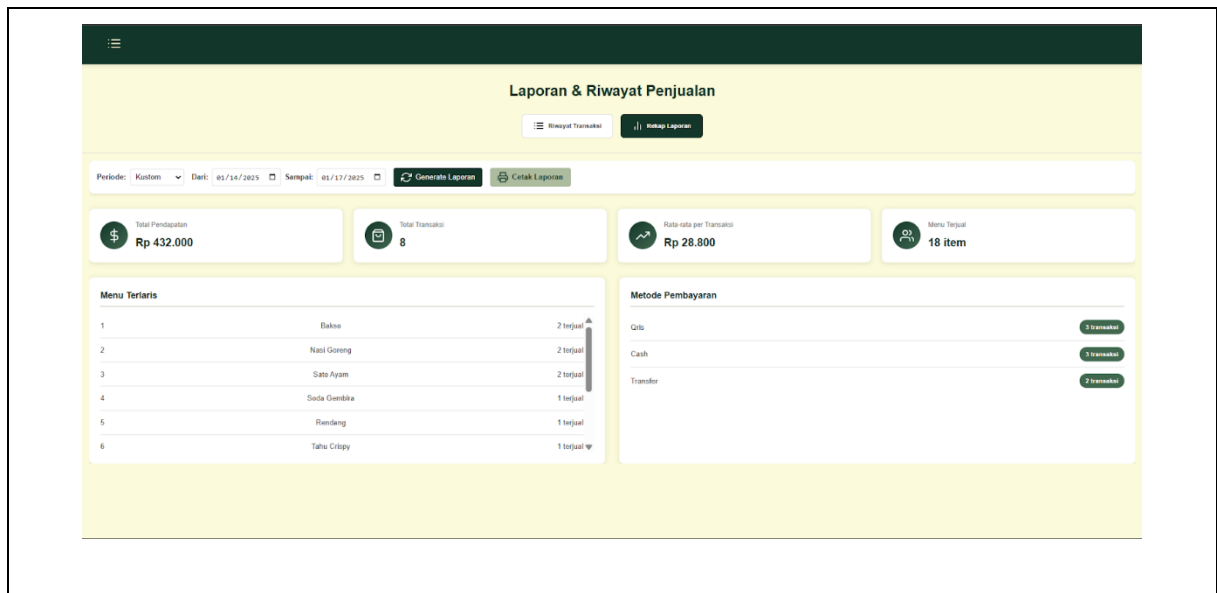
Gambar Menu Tambah Menu Baru



Gambar Menu Menonaktifkan Menu



Gambar Menu Riwayat Transaksi



Gambar Menu Rekap Laporan