

**LAPORAN TUGAS BESAR
PENGENALAN KOMPUTASI KU1102**

SISTEM PEMESANAN MENU RUMAH MAKAN : *McGoofy*

Diajukan untuk memenuhi Tugas Besar 1 Mata Kuliah Pengenalan Komputasi yang diampu
oleh :

Yuda Sukmana, S.Pd., M.T



**PROGRAM TAHAP PERSIAPAN BERSAMA
SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
2023**

Disusun oleh :

ANGGOTA KELOMPOK 11



Nazwan Siddqi Muttaqin	19623200
Ghazy Achmed Movlech Urbayani	19623060
Gita Larasati	16523004
Adhindamuthia Ramadhiani	16523011

DAFTAR ISI

I. PENDAHULUAN.....	4
A. Eksplorasi.....	4
B. Deskripsi Singkat.....	4
II. PERANCANGAN SISTEM.....	4
A. Dekomposisi.....	5
1. Nama dan Sistem Pengemasan.....	5
2. Pemesanan Makanan.....	5
2. 1 Makanan Utama.....	5
2. 2 Snacks.....	5
2. 3 Minuman.....	6
2. 4 Dessert.....	6
3. Sistem Pembayaran.....	6
4. Struk Pembayaran.....	6
B. Program Utama.....	7
III. IMPLEMENTASI SISTEM.....	8
A. Source Code.....	8
B. Cuplikan Program.....	8
IV. KESIMPULAN DAN LESSON LEARNED.....	8
V. PEMBAGIAN TUGAS.....	9
VI. DAFTAR PUSTAKA.....	9

Abstrak-Sebuah sistem pemesanan menu pada rumah makan dimana pengguna dapat memesan makanan dan minuman yang ingin dipesan. Aplikasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman Python.

Keywords–Python, Food ordering-system

I. PENDAHULUAN

A. Eksplorasi

Self order atau sistem pemesanan secara mandiri merupakan sebuah inovasi yang sedang populer di kalangan restoran cepat saji kala ini, salah satunya McDonald's. Inovasi ini memungkinkan user atau pembeli memilih dan memesan menu secara mandiri melalui sebuah sistem atau perangkat teknologi. Berbagai restoran cepat saji memutuskan untuk mengaplikasikan sistem self ordering bertujuan untuk memudahkan pembeli dalam memesan makanan secara efisien.

Sistem pemesanan menu : self ordering, memiliki berbagai fitur yang dapat membantu pembeli. Sistem ini memungkinkan pembeli untuk melihat menu secara keseluruhan seperti makanan, minuman, camilan, dan hidangan penutup. Kemudian pada sistem ini pembeli dapat memilih pesanannya sesuai dengan kuantitas dan permintaan yang mereka inginkan (misalnya, menambahkan atau menghapus sebuah bahan dari menu). Pembeli juga dapat meninjau harga sebelum memesan.

Selain itu, sistem self ordering menu biasanya mendukung berbagai metode pembayaran. Contohnya pada sistem self order McDonald's tersedia pembayaran

melalui kartu kredit, kartu debit, pembayaran e-money, bahkan pembayaran tunai.

B. Deskripsi Singkat

Sistem pemesanan menu rumah makan merupakan sebuah sistem yang dikembangkan untuk pengguna yang ingin memesan menu secara mandiri dan virtual. Sebelum memesan makanan atau minuman yang tersedia pada menu, pengguna diminta untuk mengisikan nama pengguna dan sistem pengemasan yang akan dipilih. Selanjutnya, pengguna memilih menu yang ingin dipesan sesuai dengan kuantitas yang diinginkan. Terakhir, pengguna dapat melakukan pembayaran baik secara virtual ataupun non-virtual.

Kami merancang sistem pemesanan menu rumah makan ini dengan total empat pemilihan menu, yaitu Makanan, Snacks, Minuman, dan Dessert. Dengan adanya kategori ini berguna untuk mempermudah pengguna dalam memilih beragam pilihan menu yang ada dan meningkatkan efisiensi serta kepuasan pelanggan dalam proses pemesanan. Sehingga pengguna bisa dengan cepat menentukan menu yang sesuai dengan keinginan.

Python merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini. Pada pembuatan sistem ini, kami menggunakan algoritma percabangan, perulangan, struktur data array dan subprogram.

II. PERANCANGAN SISTEM

A. Dekomposisi

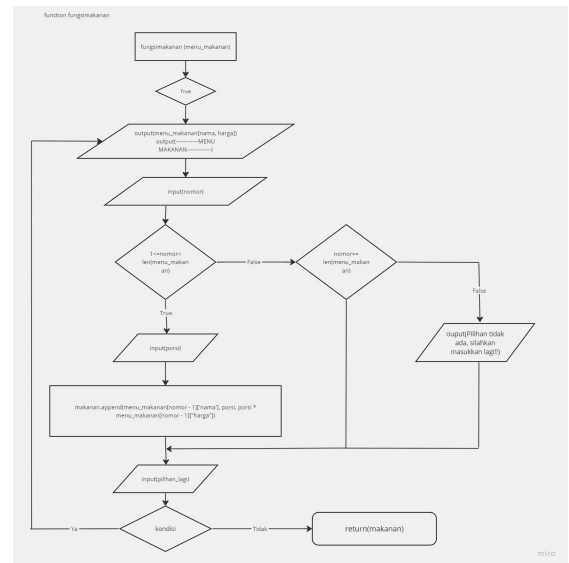
1. Nama dan Sistem Pengemasan

Sebelum menuju ke program utama, pengguna memasukkan nama dan memilih sistem pemesanan terlebih dahulu. Opsi sistem pemesanan yang tersedia yaitu Take away dan Dine In. Apabila pengguna memasukkan input "Take away", setelah penginputan seluruh menu yang ingin dipesan dan perhitungan total biaya, akan ditambahkan biaya take away pada total biaya tagihan pada struk pembelian. Apabila pengguna memasukkan input "Dine In", tidak ada biaya tambahan untuk pengemasan, namun pengguna diharuskan untuk menginput nomor meja.

2. Pemesanan Makanan

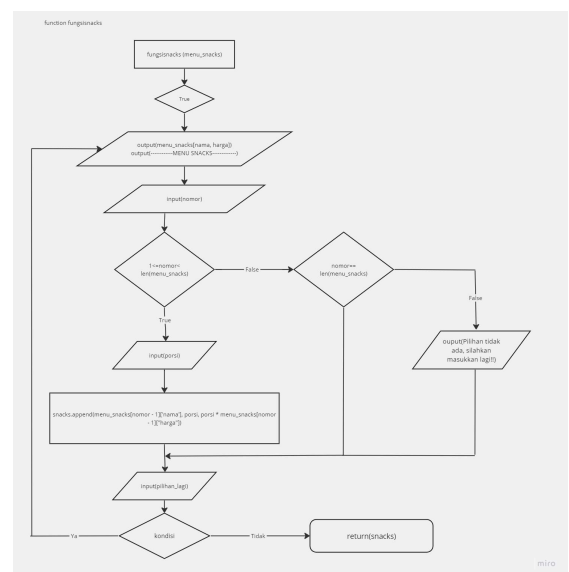
2.1 Makanan Utama

Pengguna diberikan pilihan menu makanan yang tersedia. Pengguna kemudian dapat memilih opsi dalam kategori dan memilih item yang diinginkan. Contoh menu makanan dapat mencakup makanan seperti "Big Mac," "Cheeseburger," dan "Spicy Chicken.". Selain memilih menu, pengguna juga bisa menentukan jumlah pesanan sebanyak kebutuhan.



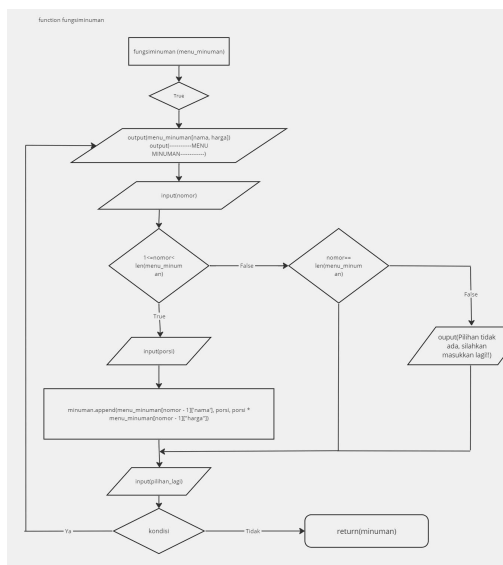
2.2 Snacks

Pengguna diberikan pilihan menu snacks yang tersedia. Pengguna kemudian dapat memilih opsi dalam kategori dan memilih item yang diinginkan. Contoh menu makanan dapat mencakup makanan seperti "McNuggets," "Chicken Fingers," dan "Sweet Corn.". Selain memilih menu, pengguna juga bisa menentukan jumlah pesanan sebanyak kebutuhan.



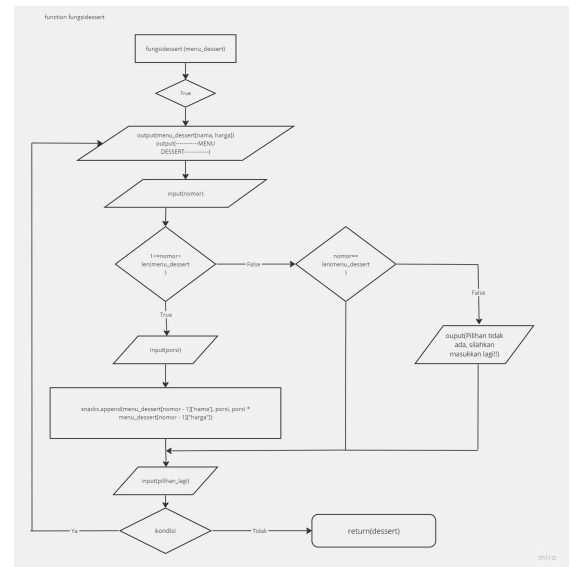
2. 3 Minuman

Pengguna diberikan pilihan menu minuman yang tersedia. Pengguna kemudian dapat memilih opsi dalam kategori dan memilih item yang diinginkan. Contoh menu makanan dapat mencakup makanan seperti "Hot Tea," "Hot Coffee," dan "Coca-cola.". Selain memilih menu, pengguna juga bisa menentukan jumlah pesanan sebanyak kebutuhan.



2. 4 Dessert

Pengguna diberikan pilihan menu dessert yang tersedia. Pengguna kemudian dapat memilih opsi dalam kategori dan memilih item yang diinginkan. Contoh menu makanan dapat mencakup makanan seperti "McFlurry," dan "Choco Sundae.". Selain memilih menu, pengguna juga bisa menentukan jumlah pesanan sebanyak kebutuhan.



3. Sistem Pembayaran

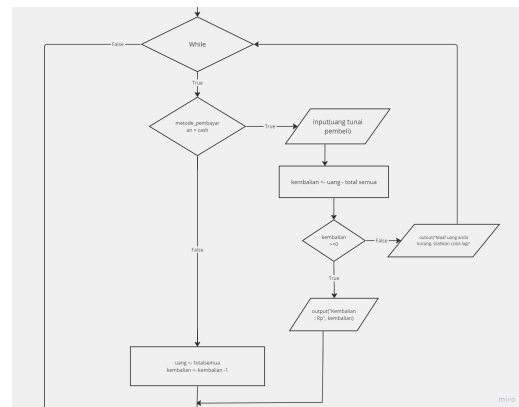
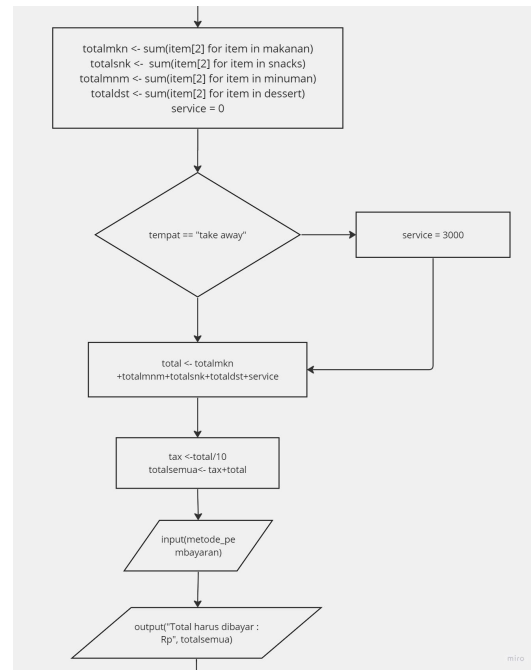
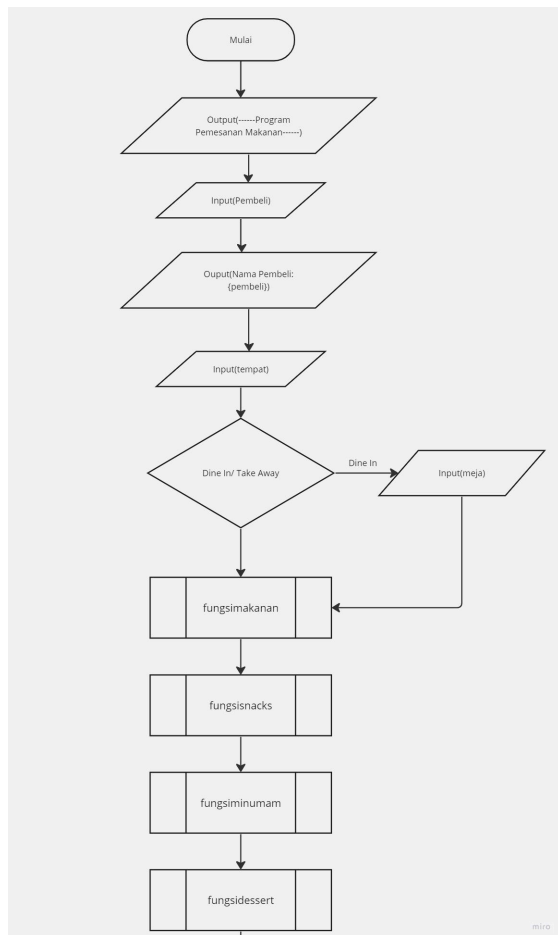
Setelah melakukan seluruh pemesanan menu yang diinginkan, sistem akan menghitung total biaya yang perlu dibayar dari seluruh pemesanan baik Makanan, Minuman, Snacks, dan Dessert. Pengguna diberikan opsi proses pembayaran yang mereka gunakan. Ketika pengguna menginput "cash", pengguna diminta untuk menginput nominal uang yang akan mereka berikan sehingga sistem akan mengeluarkan output kembalian dari pembayaran tersebut. Apabila uang yang pengguna masukan kurang dari total biaya, maka pembayaran dapat diulang. Ketika pengguna menginput selain 'cash', pengguna dianggap menggunakan metode cashless.

4. Struk Pembayaran

Pencetakan struk pembayaran mencakup informasi penting, seperti nama pelanggan, daftar pesanan beserta harga, jumlah total yang harus dibayarkan oleh pelanggan, jumlah uang tunai yang diberikan oleh pelanggan, dan kembalian yang harus diberikan.

B. Program Utama

Untuk menggunakan sistem ini, pengguna diharuskan untuk mengisi nama dan sistem pengemasan yang dipilih. Setelah itu, sistem akan menampilkan list menu makanan dengan memanggil fungsi `fungsimakanan()`, list menu snack dengan memanggil fungsi `funksisnacks()`, list menu minuman dengan memanggil fungsi `fungsiminumam()`, dan list menu dessert dengan memanggil fungsi `fungsidessert()`. Setelah menginput semua pesanan, kalkulasi total biaya akan ditampilkan pada output berupa struk pembelian.



membantu kita mengatasi permasalahan secara efektif dan efisien.

V. PEMBAGIAN TUGAS

Berikut adalah pembagian tugas kelompok 10 dalam pengerjaan proyek ini :

1. Gita Larasati (16523004)
 - membuat dekomposisi
 - membuat flowchart
 - membuat power point
 - membuat laporan
2. Adhindamuthia Ramadhiani (16523011)
 - membuat dekomposisi
 - membuat flowchart
 - membuat power point
 - membuat laporan
3. Ghazy Achmed Moulech Urbayani (19623060)
 - membuat source code
4. Nazwan Siddqi Muttaqin (19623200)
 - membuat source code
 - membuat flowchart

VI. DAFTAR PUSTAKA

Python Software Foundation, Python 3.11.0 documentation,

<https://docs.python.org/3/>

McDonalds, Menu,

<https://www.mcdonalds.co.id/menu>