

# SDD-PA2-03-2023

*by Perpustakaan IT Del*

---

**Submission date:** 27-May-2024 04:25PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2384762286

**File name:** SDD-PA2-03-2023.docx (16.38M)

**Word count:** 5943

**Character count:** 35628

# **Software Design Document**

## **Rancang Bangun Website Pizza**

## **Andaliman Balige**

### **Dibuat Oleh:**

11322003	Adinda Hutasoit
11322019	Silvi Agustina Sihotang
11322035	Niko Alvin Simanjuntak
11322063	Hagai Natasha Sianturi

**Untuk:**  
**Institut Teknologi Del**  
**Desa Sitoluama, Laguboti, Sumatera Utara**



### **1. 1132290 – Proyek Akhir II**

**Institut Teknologi Del**

## 1 1 Introduction

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai tujuan penulisan dari dokumen, ruang lingkup, definisi dan akronim, aturan identifikasi dan penomoran untuk setiap sub-bab dan menjelaskan dokumen tersebut.

### 1.1 10 Purpose of Document

Dokumen ini ditulis oleh pengembang untuk membantu anda lebih memahami pembuatan dan pengembangan Rancang Bangun Website Pizza Andaliman Balige. Dokumen ini berisi beberapa diagram yang mewakili sistem untuk dibangun. Diagram ini adalah 11 *use case diagram, package diagram, class diagram, component diagram, dan sequence diagram*.

### 1.2 12 Scope

Ruang lingkup dokumen ini meliputi deskripsi pemodelan Rancang Bangun Website Pizza Andaliman Balige yang direpresentasikan dengan beberapa diagram. Beberapa diagram tersebut adalah *use case* diagram untuk memberitahu operasi yang dapat dilakukan aktor pada sistem, package diagram untuk menjelaskan struktur dan desain sistem yang akan dibangun, diagram skematik, dan lainnya. Yang dibentuk dalam sistem, diagram komponen untuk menjelaskan gaya dan dasar pemikiran sistem, dan diagram urutan untuk menjelaskan aliran proses dari setiap aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

### 1.3 10 Definition, Acronym and Abbreviation

Di bawah ini berisikan daftar definisi, akronim, dan singkatan yang dipakai dalam penulisan dokumen ini. Daftar definisi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Defenisi**

No	Istilah	Definisi
1.	<i>Access</i>	Perangkat lunak basis data yang berfungsi untuk merancang, membuat, dan memproses banyak jenis data dengan kemampuan hebat.
2.	<i>Architectural Design</i> <span style="background-color: #d9e1f2; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">15</span>	Desain arsitektur yang digunakan untuk menentukan jenis atau metode dalam membangun sistem.
3.	<i>Class Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan struktur sistem dengan cara mendefinisikan kelas-kelas yang akan membangun sistem aplikasi.

4.	<i>Developer</i>	Orang yang bertanggung jawab untuk membangun sistem, merancang arsitektur, mengimplementasikan dan mengembangkan sistem di masa mendatang.
5.	<i>Domain</i>	Alamat yang akan mengantarkan pengguna ke website yang dituju.
6.	<i>Guest</i>	Tamu, pengunjung.
7.	<i>Interface</i>	Secara visual menampilkan produk yang menghubungkan sistem ke pengguna. 10
8.	<i>Layer</i>	Lapisan lembar kerja bertumpuk yang digunakan untuk meletakkan berbagai objek.
9.	<i>Package Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan pengelompokan dari use case dan class diagram yang memiliki sifat yang sama
10.	<i>Password</i>	Serangkaian karakter yang digunakan untuk mengautentikasi pengguna pada sistem komputer.
11.	<i>Username</i>	Nama pengguna yang digunakan sebagai identitas akun.
12.	<i>Sequence Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan alur proses yang terjadi pada user dan sistem terhadap suatu fungsi yang ada.
13.	<i>Software</i> 9	Kumpulan data elektronik yang disimpan dan dimanipulasi oleh komputer dalam bentuk yang mampu menjalankan instruksi.
14.	<i>Use Case Diagram</i>	Diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.
15.	<i>User</i>	Orang yang menggunakan sistem yang telah dibangun 1

Daftar singkatan dan akronim yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Akronim dan Singkatan**

No	Akronim dan Singkatan	Defenisi
1.	MySQL	<i>My Structured Query Language</i>
2.	PHP	<i>Processor Hypertext</i>
3.	SDD	<i>Software Design Description</i> merupakan dokumen yang mendeskripsikan perancangan perangkat lunak yang dikembangkan.

4.	SRS	<i>System Requirement Specification</i>
5.	MoM	<i>Minutes of Meeting</i>
6.	ToR	<i>Term of Reference</i>
7.	PiP	<i>Project Implementation Plan</i>

1

#### 1.4 Identification and Numbering

Identifikasi dan penomoran yang dipakai pada dokumen ini bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Aturan Penomoran

Kategori	Deskripsi dan Aturan yang Digunakan
Jenis font	Judul Dokumen: <i>Times New Roman 24 pt bold-black</i> Judul Bab: <i>Arial 12 pt,bold-black</i> Judul Sub Bab: <i>Arial 12 pt, bold-black</i> Isi Bab: <i>Times New Roman 12 pt, black</i> Judul Tabel: <i>Times New Roman 12 pt, black</i> Judul Gambar: <i>Times New Roman 12 pt, bold-black</i>
Penomoran dan Penamaan Tabel	Aturan penomoran dan penamaan bab : 1. Untuk bab: 1, 2, 3 <b>Contoh : 1. Pembukaan</b> 2. Untuk sub bab: 1.1., 1.2., 1.3. <b>Contoh: 1.1 Tujuan Penulisan</b> 3. Untuk sub-sub bab: 1.1.1., 1.1.2., 1.1.3. <b>Contoh: 2.1.1 Current System</b> Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar: 1. Tabel: <b>Tabel 1. Defenisi</b> 2. Gambar: <b>Gambar 1.</b>

#### 1.5 Reference Documents

Referensi yang dipakai untuk mengembangkan *website* ini sebagai berikut:

- a. SRS-PA2-03-2024

Dokumen ini berisi tentang spesifikasi perangkat lunak *website* Pizza Andaliman Balige atau persyaratan *website*.

## 1.6 Document Summary

Dokumen ini terdiri atas 6 bab yang mana setiap bab dijelaskan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Ringkasan Dokumen**

Bab 1	Bab ini berisi tentang <i>introduction, purpose of document, scope, definition, acronym and abbreviation, identification and numbering, reference documents</i> dan <i>document summary</i> .
Bab 2	Bab ini berisi tentang <i>sistem architectural design, architecture style and rationale, architecture model and use case diagram</i> .
Bab 3	Bab ini berisi tentang <i>detail description of components, complete package diagram</i> , dan <i>complete sequence diagram</i> . <small>11</small>
Bab 4	Bab ini berisi tentang <i>data design, data description, dan data dictionary</i> .
Bab 5	Bab ini berisi tentang <i>user interface design, overview of user interface</i> dan <i>screen image</i> .
Bab 6	Bab ini berisi tentang <i>requirement matrix</i> yang ditujukan dengan format tabular.

## 2 System Architectural Design

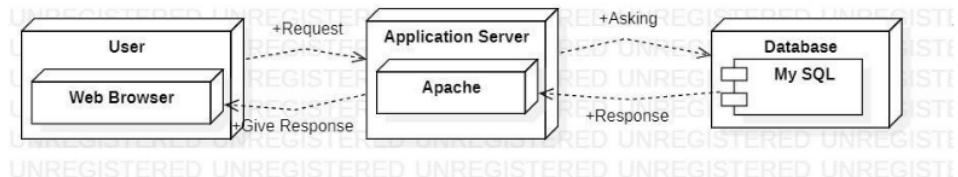
*Architecture Design* bertujuan untuk membangun sistem komputer. Arsitektur membentuk suatu sistem yang sesuai dengan fungsinya dan dapat memenuhi kriteria desain tertentu. Adapun gaya *architecture design* yang kami pakai adalah *Data-Centered Architecture*. Pada desain ini, data *store* berperan sebagai pusat bagi komponen lain untuk mengakses sistem yang bertujuan untuk melakukan *update*. Setiap komponen atau bagian-bagian yang ada pada sistem itu bersifat individual, yang mana jika salah satu komponen ingin melakukan aktivitas *update* maupun penambahan komponen, tidak akan berpengaruh ke komponen lainnya.

### 2.1 Architecture Style and Rationale

Arsitektur sisi server mempunyai 3 lapisan. Lapisan *database* berisi tentang tabel, indeks dan data yang dikelola sistem. Lapisan server aplikasi berisi tentang logika yang digunakan sebagai penghubung *database* dengan *user*. Lalu, ada lapisan *user* yang terhubung langsung dengan *frontend*.

### 2.2 Architecture Model

Pembangunan *Website Pizza Andaliman Balige* ini menggunakan *Laravel* dan *Go Language*. Adapun *style* dan *rationale* sistem yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan *Website Pizza Andaliman Balige* dapat diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Component Model of Pizza Andaliman Balige

Komponen dari model Rancang Bangun *Website Pizza Andaliman Balige*, menurut gambar:

#### 2. User Interface Layer

User Interface Layer merupakan *Interface* yang akan diekspos ke *client*. Berisi berbagai konten dan informasi tentang *website Pizza Andaliman Balige* yang dibutuhkan oleh *user* dan dapat diakses melalui *software* atau *web browser*. Anggota adalah pengembang *frontend programmer* yang bekerja dengan membuat deskripsi konten dan *Interface* yang menarik serta *responsif* yang dapat diakses di semua *platform*.

### 3. Domain Layer

Pada bagian ini berfungsi untuk mempresentasikan konsep *Applications server* dengan bantuan *Web Server*, yang dimana cara kerja web server adalah untuk mengirim permintaan yang ada dan ditampilkan di browser sebagai text, gambar, atau yang lainnya.

### 4. Data Access Layer

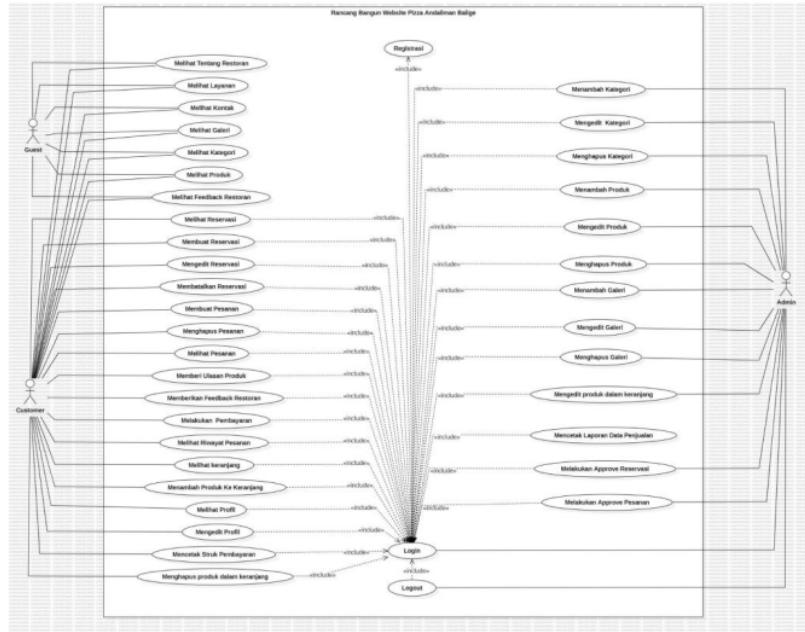
Data Access Layer yang akan dibuat adalah layer yang didalamnya terdapat database atau database manager yang dapat mengakses, menyimpan dan memodifikasi data yang berkaitan dengan website Pizza Andaliman Balige. DB Layer merupakan lapisan yang sangat penting karena menyimpan berbagai masukan data Client.

27

### 2.3 Use Case Diagram

23

Use case diagram dari Rancang Bangun Website Pizza Andaliman Balige terlampir pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case diagram Website Pizza Andaliman Balige

Website ini memiliki 3 peran aktor yaitu *customer*, *admin* dan *guest*. Untuk dapat mengakses fungsi-fungsi yang terdapat dalam website, *guest* harus terlebih dahulu melakukan registrasi, sehingga *guest* akan berubah *role* menjadi *customer*. Akan tetapi ada beberapa fungsi yang tidak memerlukan *login* terlebih dahulu yaitu melihat tentang restoran, melihat layanan, melihat *feedback* restoran melihat kontak, melihat galeri, melihat

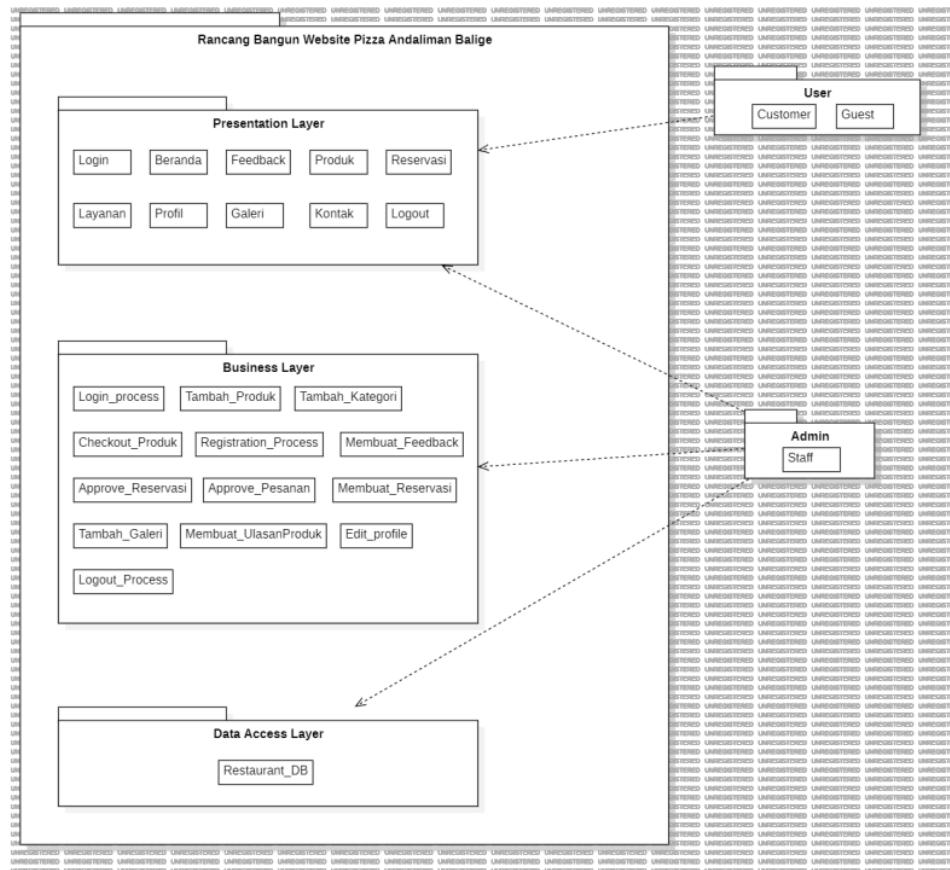
kategori dan melihat produk. Baik customer ataupun *admin* diwajibkan untuk melakukan *login* dengan *username* dan *password* yang telah terdaftar sebelumnya agar dapat mengakses *website*. Setelah *login*, *admin* dapat mengelola kategori, mengelola produk, mengelola galeri melakukan *approve* pembayaran, *approve* reservasi, mengedit produk dalam keranjang dan mencetak laporan data penjualan. Selain itu *customer* melihat tentang restoran, *feedback* restoran, melihat layanan, melihat kontak, melihat galeri, melihat kategori, melihat produk, mengelola reservasi, mengelola pesanan, memberi ulasan produk, memberikan feedback restoran, melakukan pembayaran, melihat riwayat pesanan, melihat keranjang, menambah produk ke keranjang, melihat profil, mengedit profil, mencetak struk pembayaran dan menghapus produk dalam keranjang.

### 3 Detailed Description of Components

Pada bab ini dijelaskan mengenai spesifikasi subsistem dari proyek akhir kelompok 03 yaitu <sup>9</sup> Website Restoran Pizza Andaliman. Daftar yang akan dijelaskan berupa *package diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

#### 3.1 Complete Package Diagram

<sup>21</sup> *Package diagram* merupakan diagram yang menggambarkan pengelompokan elemen-elemen model dari *use case* dan *class diagram*. *Package diagram* Website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 3.



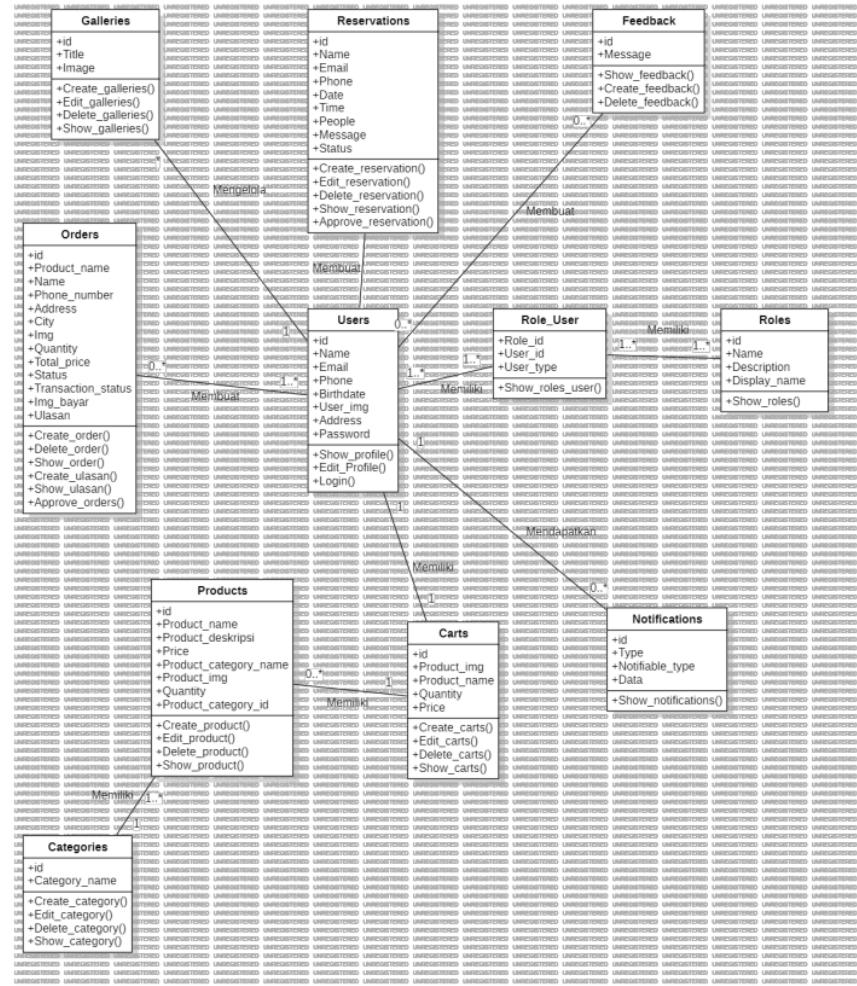
Gambar 3. *Package diagram* Website Pizza Andaliman Balige

*Package diagram* ini akan menjelaskan atau menggambarkan bagaimana dependensi atau ketergantungan antar paket yang ada dalam sistem dan bagaimana objek-objek dalam sistem yang dibangun untuk berinteraksi. Setiap *package* yang saling bergantung satu dengan yang lain, seperti *view layer* yang berisi antarmuka pengguna yang bergantung <sup>30</sup>

dengan *business layer*. *Domain layer* merupakan *layer* yang akan mengelola segala proses yang sedang berlangsung. *domain layer* ber dependensi dengan *data access layer*. *Data access layer* adalah tempat informasi yang diproses, disimpan, dan dikelola. *Data access layer* berkaitan dengan *database*.

### 3.2 Complete Class Diagram 5

*Class diagram* merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dengan cara mendefinisikan lapisan-lapisan yang membangun *website*. *Class diagram Website Pizza Andaliman Balige* terlampir pada Gambar 4.



Gambar 4. *Class Diagram Website Pizza Andaliman Balige*

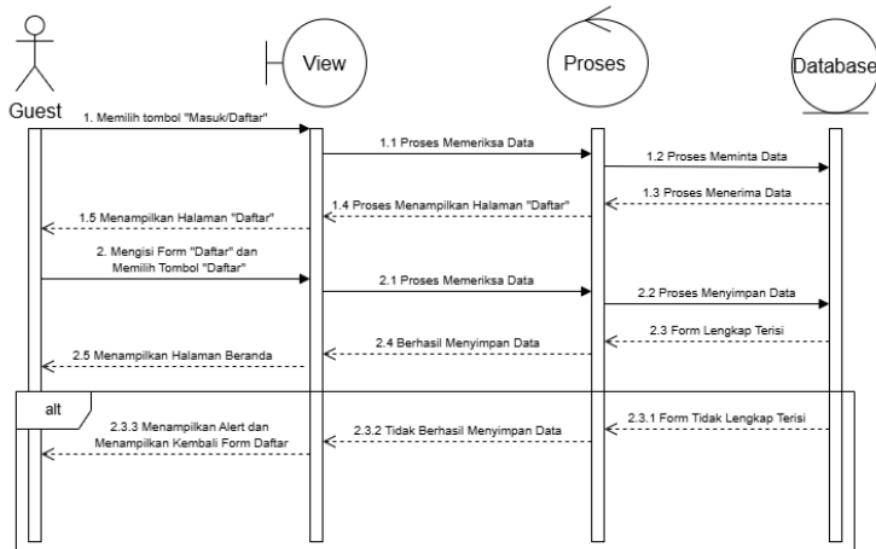
Dalam pembentukan *class diagram* Rancang Bangun Website Pizza Andaliman Balige terdapat 11 kelas yang saling berhubungan. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to many’ dengan kelas *orders*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘many to many’ dengan kelas *reservations*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to one’ dengan kelas *carts*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘many to many’ dengan kelas *feedback*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to one’ dengan kelas *carts*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to many’ dengan kelas *galleries*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to one’ dengan kelas *carts*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘one to many’ dengan kelas *notification*. Kelas *user* memiliki kardinalitas ‘many to many’ dengan kelas *roles*. Kelas kategori memiliki kardinalitas ‘one to many’ dengan kelas *products*, dan ada 2 kelas yang tidak memiliki kardinalitas dengan siapapun yaitu kelas *galleries* dan *notifications*.

### 3.3. Complete Sequence Diagram

*Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah atau interaksi antara objek dalam sebuah sistem untuk mencapai hasil tertentu. Bagian ini berisi *sequence diagram* dari setiap modul atau fungsi dari *Website Restoran Pizza Andaliman*.

#### 3.3.1. SD001: Sequence Diagram Register

*Sequence diagram* registrasi pada *Website Pizza Andaliman Balige* terlampir pada Gambar 5.

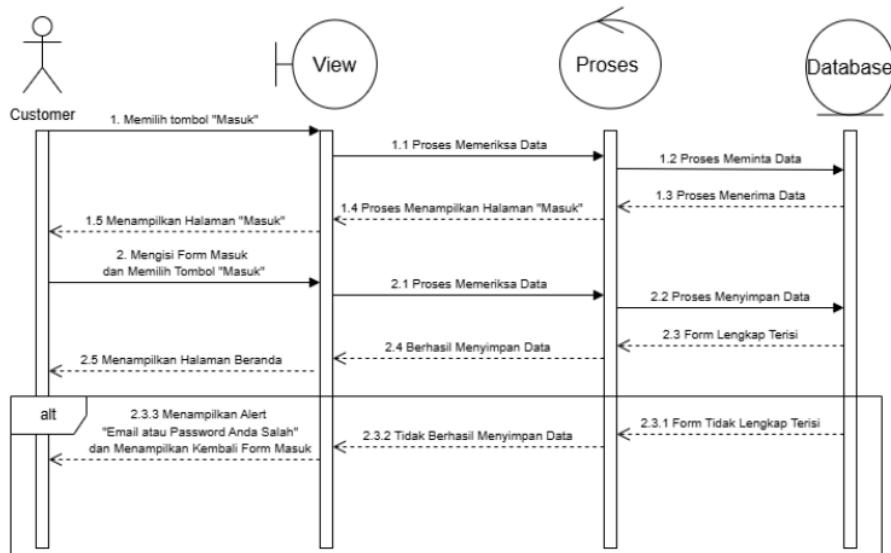


Gambar 5. Sequence Diagram Registrasi

Gambar 5 menampilkan rangkaian kegiatan melakukan registrasi oleh *guest* untuk memiliki akun agar dapat melakukan *login*.

### 3.3.2. SD002: Sequence Diagram Login

*Sequence diagram login* pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 6.

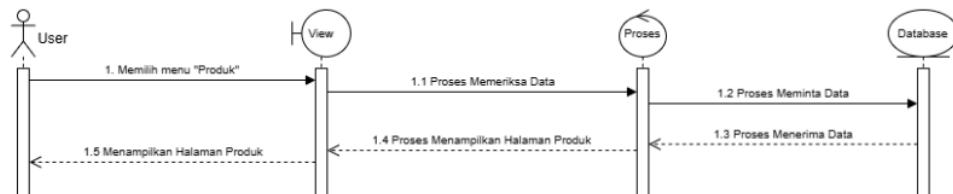


Gambar 6. *Sequence Diagram Login*

Gambar 6 menampilkan rangkaian dari kegiatan *user* ketika ingin melakukan *login* ke dalam Website.

### 3.3.3. SD003: Sequence Diagram Melihat Produk

*Sequence diagram melihat produk* pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 7.

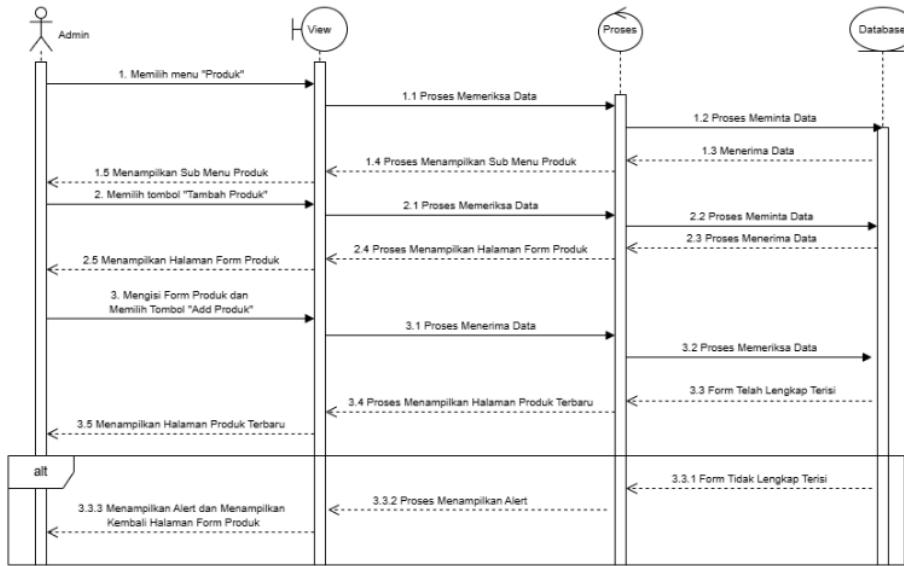


Gambar 7. *Sequence Diagram Melihat Produk*

Gambar 7 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *user* untuk dapat melihat produk pada website. Pada kegiatan ini tidak diperlukan proses *login*.

### 3.3.4. SD004: Sequence Diagram Menambah Produk

Sequence diagram untuk menambahkan produk pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 8.

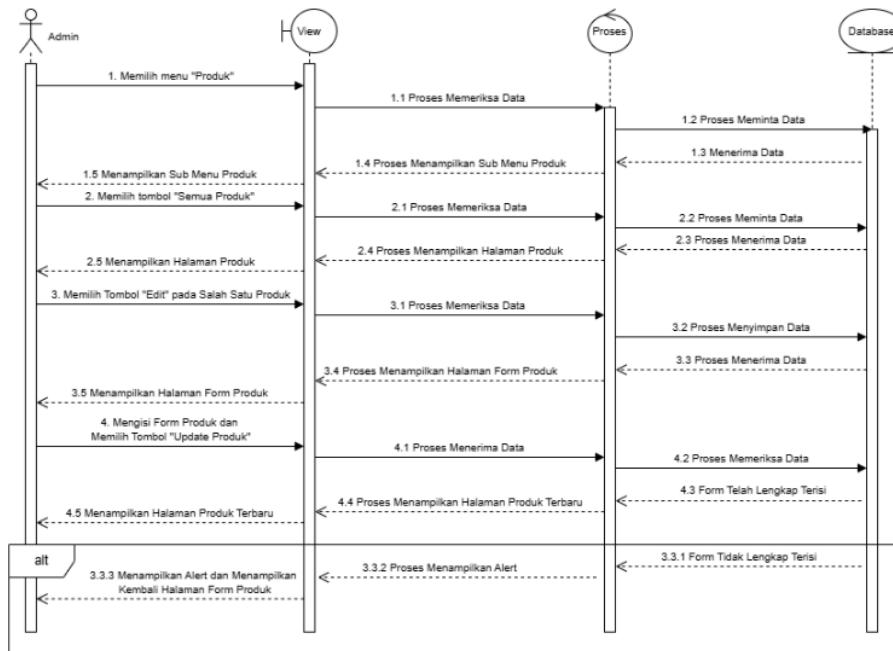


Gambar 8. Sequence Diagram Menambah Produk

Gambar 8 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat menambahkan produk ke dalam *website*.

### 3.3.5. SD005: Sequence Diagram Mengedit Produk

Sequence diagram mengedit produk pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 9.

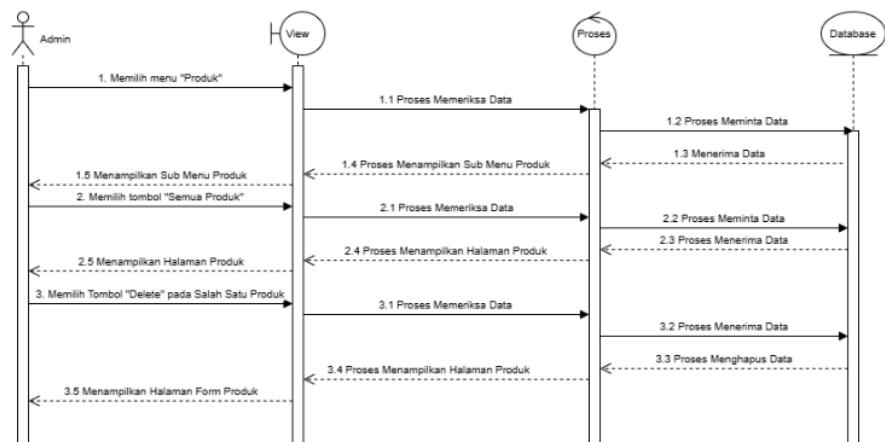


**Gambar 9. Sequence Diagram Mengedit Produk**

Gambar 9 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat mengedit produk pada *website*.

### 3.3.6. SD006: Sequence Diagram Menghapus Produk

*Sequence diagram* menghapus produk pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 10.

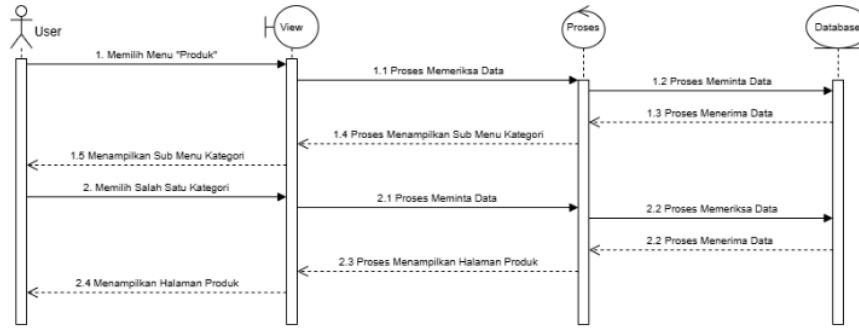


**Gambar 10. Sequence Diagram Menghapus Produk**

Gambar 10 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat menghapus produk dari *website*.

### 3.3.7. SD007 Sequence Diagram Melihat Kategori

*Sequence diagram* melihat kategori pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 11.

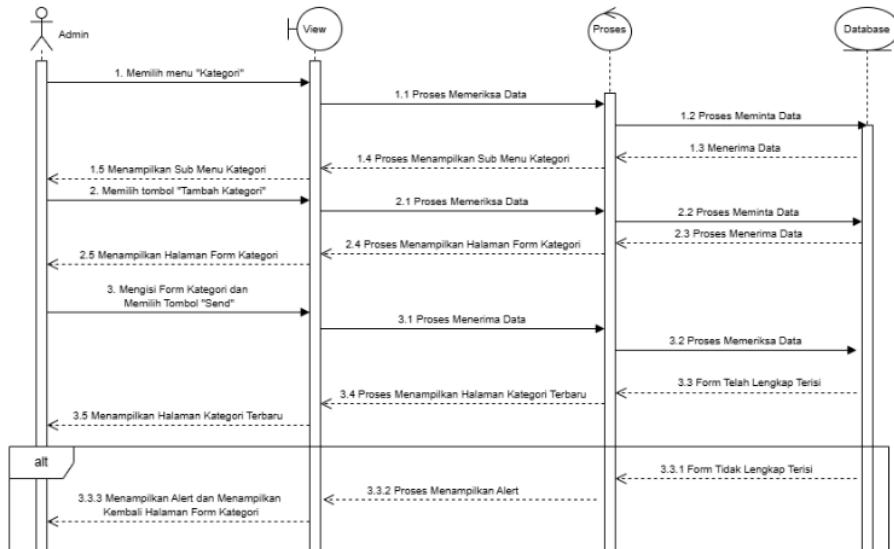


Gambar 11. *Sequence Diagram* Melihat Kategori

Gambar 11 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *user* untuk dapat melihat kategori pada *website*.

### 3.3.8. SD008 Sequence Diagram Menambah Kategori

*Sequence diagram* menambahkan kategori pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 12.

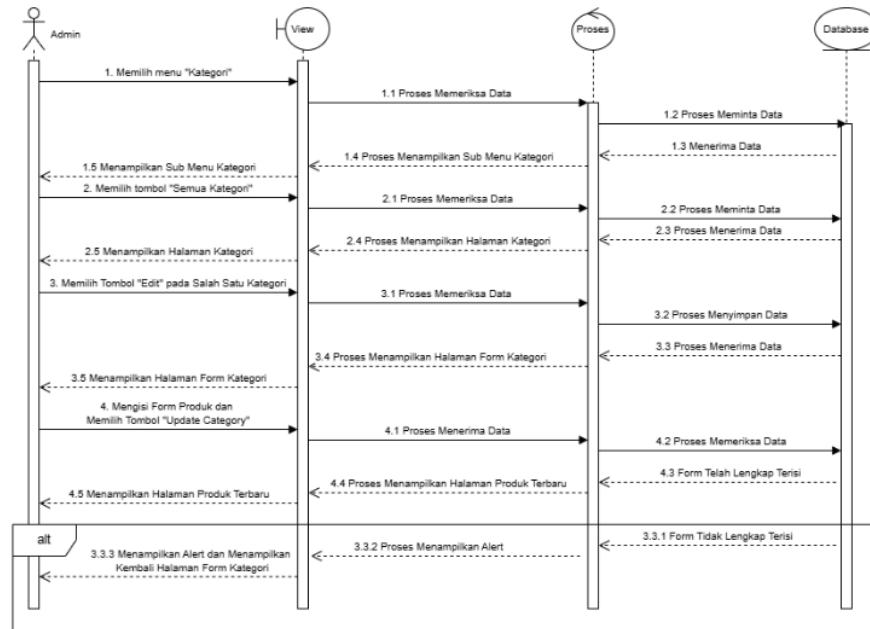


Gambar 12. *Sequence Diagram* Menambahkan Kategori

Gambar 12 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk menambahkan kategori pada *website*.

### 3.3.9. SD009 Sequence Diagram Mengedit Kategori

*Sequence diagram* mengedit kategori pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 13.

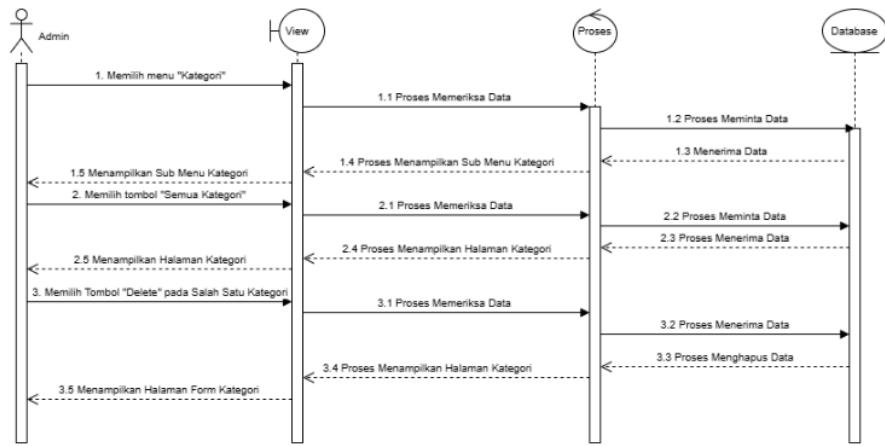


Gambar 13. *Sequence Diagram* Mengedit Kategori

Gambar 13 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat mengedit kategori pada *website*.

### 3.3.10. SD0010 Sequence Diagram Menghapus Kategori

*Sequence diagram* menghapus kategori pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 14.

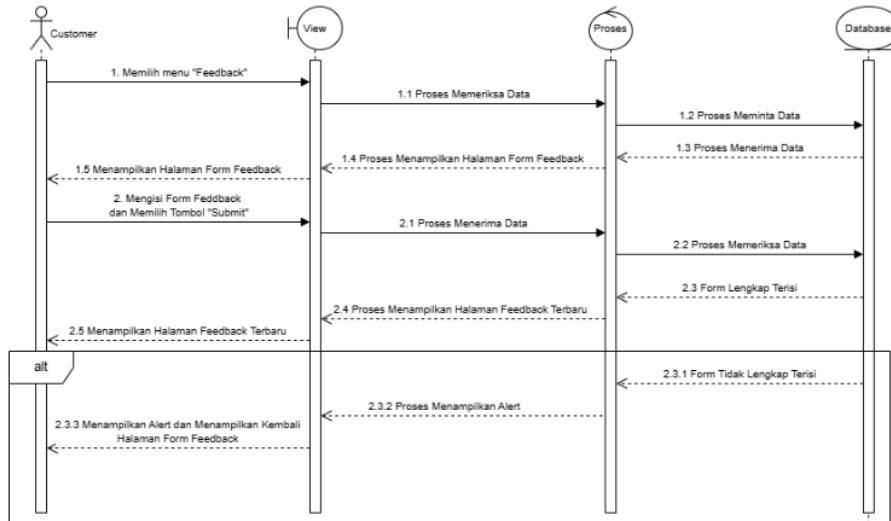


**Gambar 14. Sequence Diagram Menghapus Kategori**

Gambar 14 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat menghapus kategori pada *website*.

### 3.3.11. SD0011 Sequence Diagram Memberikan Feedback Restoran

*Sequence diagram* memberikan *feedback* pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 15.

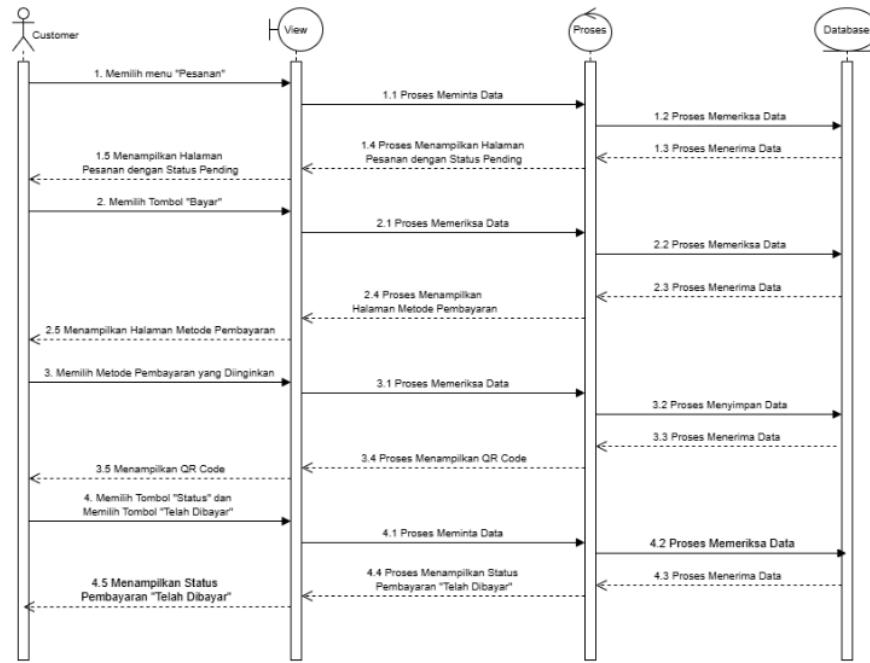


**Gambar 15. Sequence Diagram Memberikan Feedback Restoran**

Gambar 15 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat memberikan *feedback*.

### 3.3.12. SD0012 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

*Sequence diagram* melakukan pembayaran terlampir pada Gambar 16.

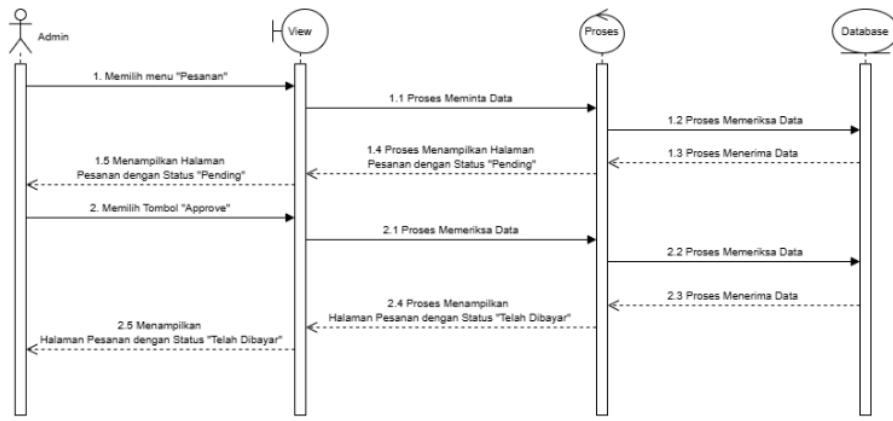


Gambar 16. *Sequence Diagram* Melakukan Pembayaran

Gambar 16 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk melakukan pembayaran.

### 3.3.13. SD0013 Sequence Diagram Melakukan Approve Pesanan

*Sequence diagram* melakukan *approve* pesanan pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 17.

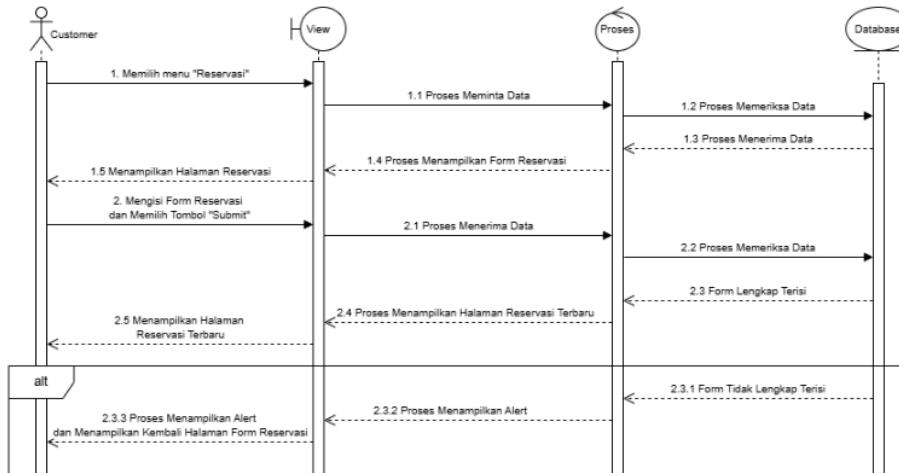


**Gambar 17. Sequence Diagram Melakukan Approve Pesanan**

Gambar 17 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin setelah melakukan *login* untuk dapat melakukan *approve* pembayaran

### 3.3.14. SD0014: Sequence Diagram Membuat Reservasi

Sequence diagram membuat reservasi pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 18.

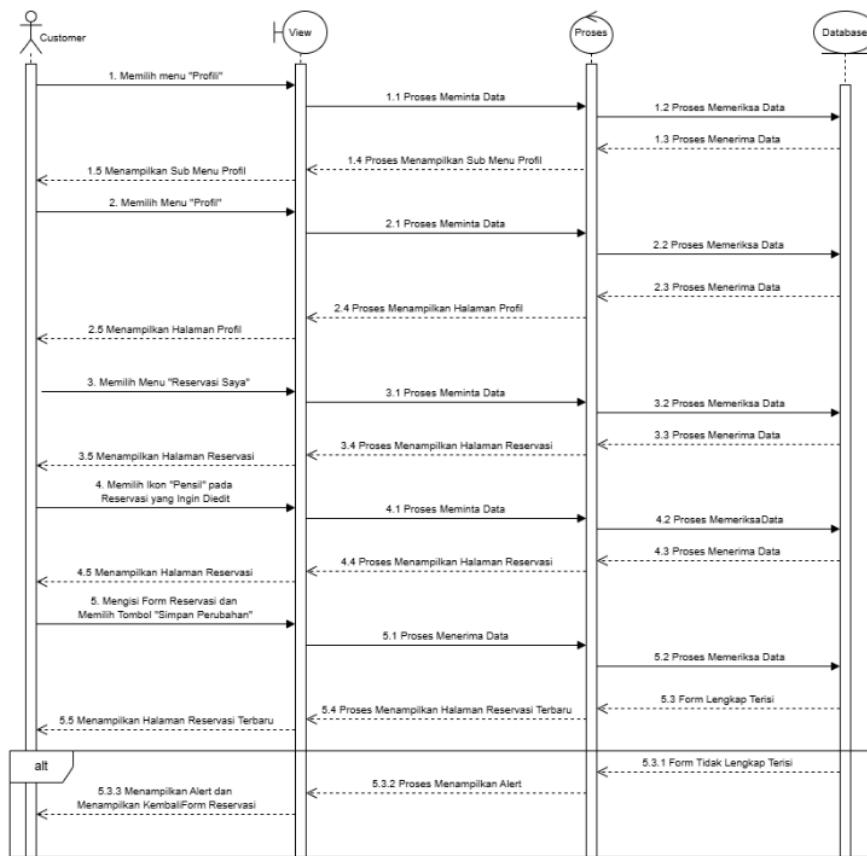


**Gambar 18. Sequence Diagram Membuat Reservasi**

Gambar 18 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat membuat reservasi pada website.

### 3.3.15. SD0015: Sequence Diagram Mengedit Reservasi

Sequence diagram mengedit reservasi pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 19.

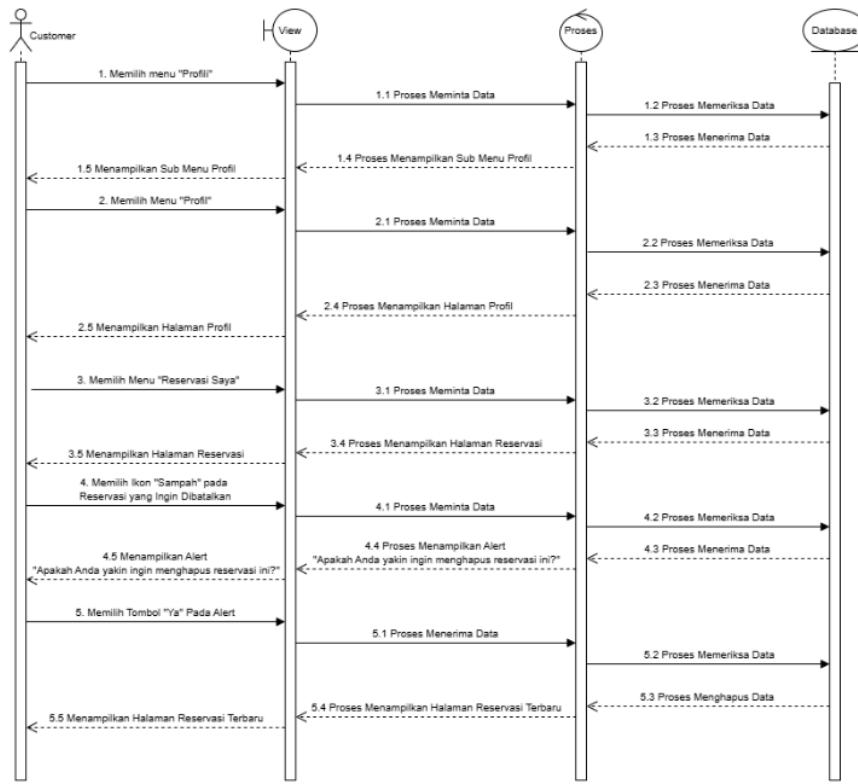


**Gambar 19. Sequence Diagram Mengedit Reservasi**

Gambar 19 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat mengedit reservasi yang ada didalam *website*.

### 3.3.16. SD0016: Sequence Diagram Membatalkan Reservasi

*Sequence diagram* membatalkan reservasi pada *website* Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 20.

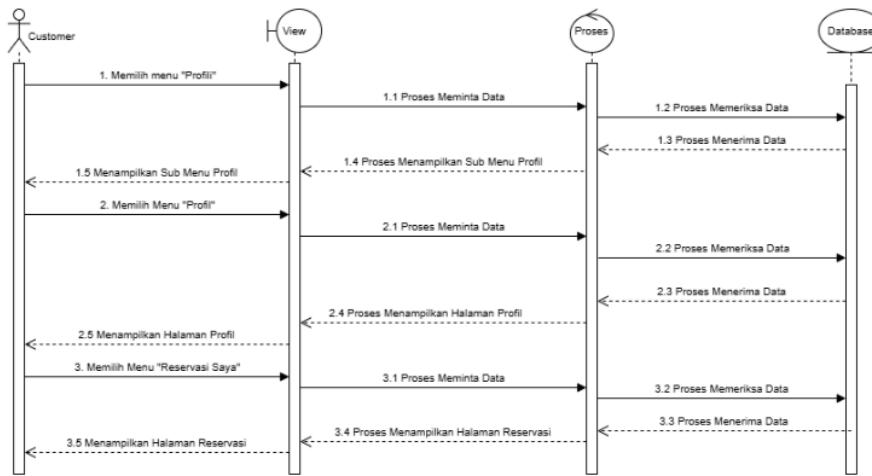


**Gambar 20. Sequence Diagram Membatalkan Reservasi**

Gambar 20 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* apabila tidak jadi melakukan pemesanan tempat.

### 3.3.17. SD0017: Sequence Diagram Melihat Reservasi

*Sequence diagram* melihat reservas pada website Pizza Andaliman Balige terlampir pada Gambar 21.

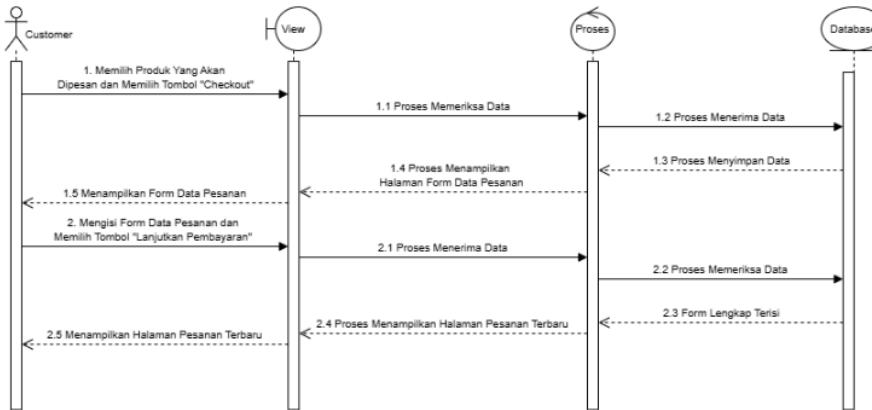


**Gambar 21. Sequence Diagram Melihat Reservasi**

Gambar 21 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat melihat reservasi pada *website*.

### 3.3.18. SD0018 Sequence Diagram Membuat Pesanan

*Sequence diagram* membuat pesanan pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 22.

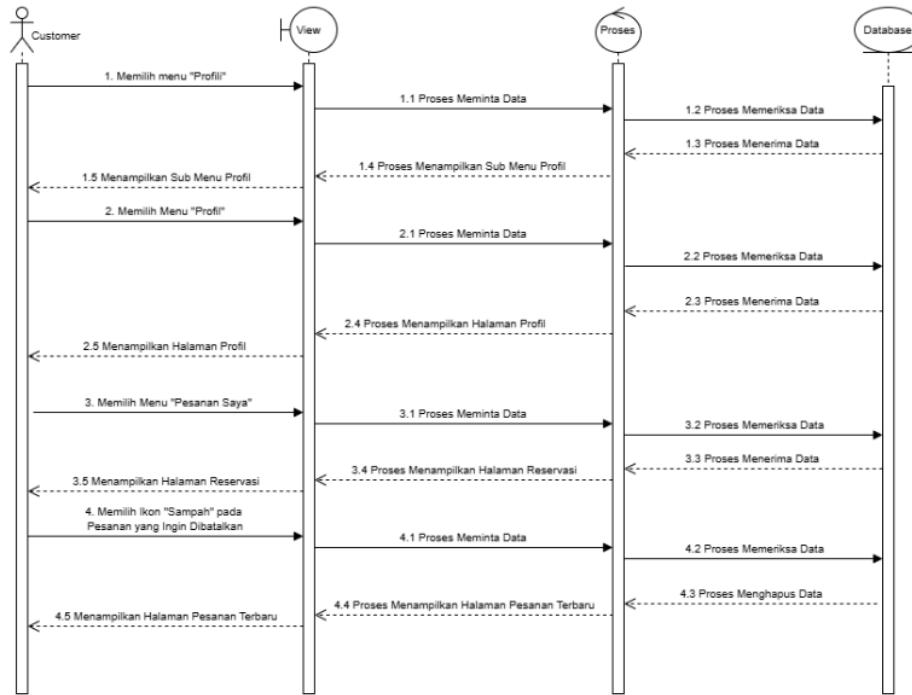


**Gambar 22. Sequence Diagram Membuat Pesanan**

Gambar 22 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat membuat pesanan.

### 3.3.19. SD0019 Sequence Diagram Membatalkan Pesanan

Sequence diagram menghapus pesanan pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 24.

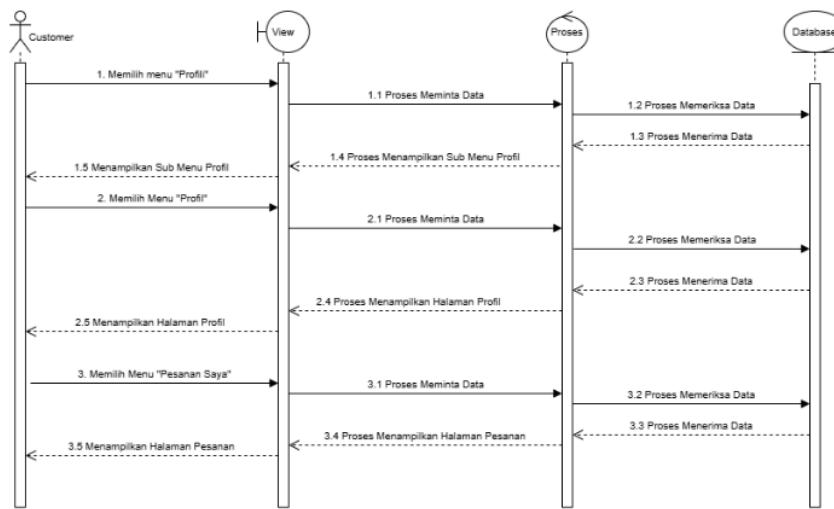


Gambar 24. Sequence Diagram Membatalkan Pesanan

Gambar 24 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat membatalkan pesanan.

### 3.3.20. SD0020 Sequence Diagram Melihat Pesanan 8

Sequence diagram melihat pesanan pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 25.

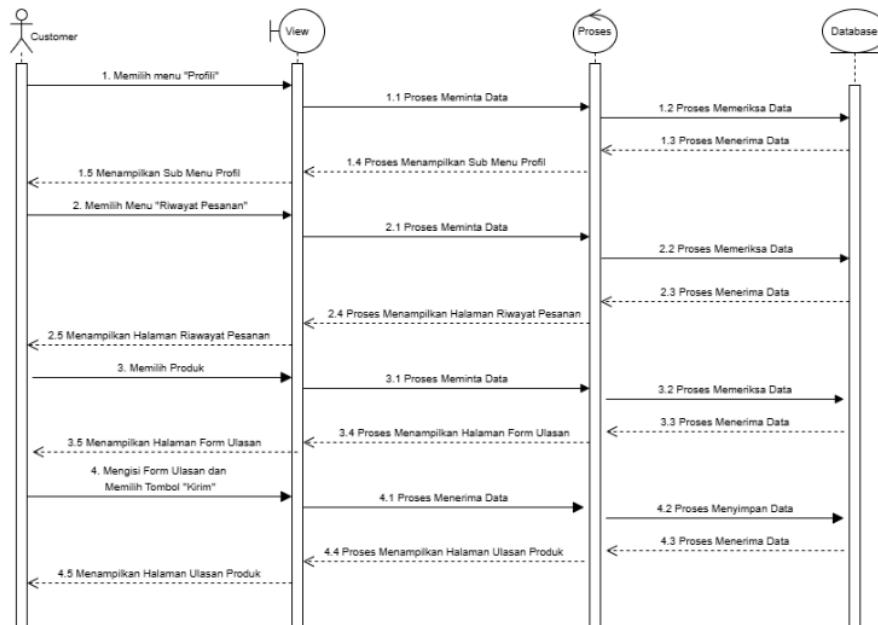


**Gambar 25. Sequence Diagram Melihat Pesanan**

Gambar 25 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat melihat pesanan.

### 3.3.21. SD0021 Sequence Diagram Memberikan Ulasan Produk

*Sequence diagram* memberikan ulasan produk pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 26.

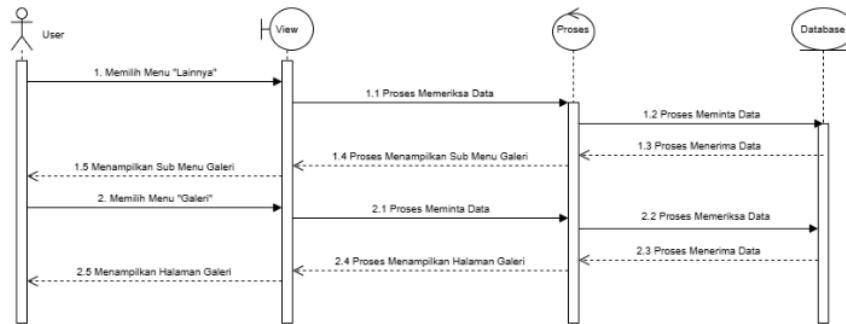


**Gambar 26. Sequence Diagram Memberikan Ulasan Produk**

Gambar 26 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat memberikan rating produk.

### 3.3.22. SD0022 Sequence Diagram Melihat Galeri

*Sequence diagram* melihat galeri pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 27.

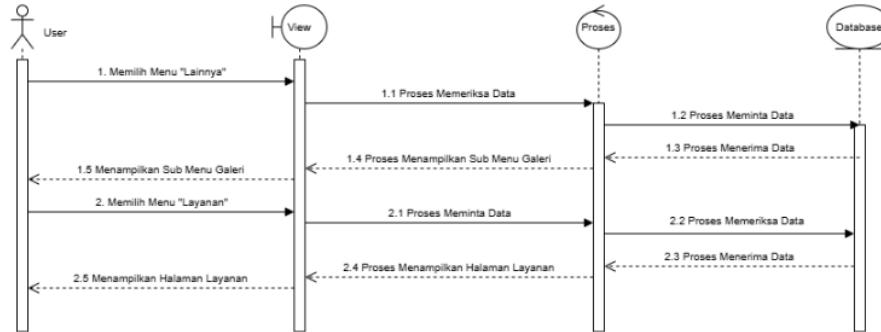


**Gambar 27. Sequence Diagram Melihat Galeri**

Gambar 27 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *user* untuk dapat melihat galeri

### 3.3.23. SD0023 Sequence Diagram Melihat Layanan 5

*Sequence diagram* melihat layanan pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 28.

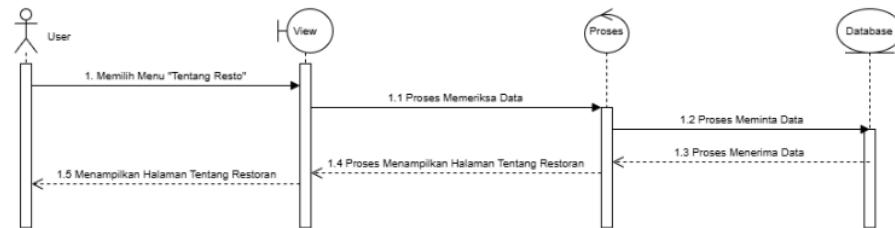


**Gambar 28. Sequence Diagram Melihat Layanan**

Gambar 28 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *guest* untuk dapat melihat layanan.

### 3.3.24. SD0024 Sequence Diagram Melihat Tentang Restoran 32

Sequence diagram melihat tentang restoran pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 29.

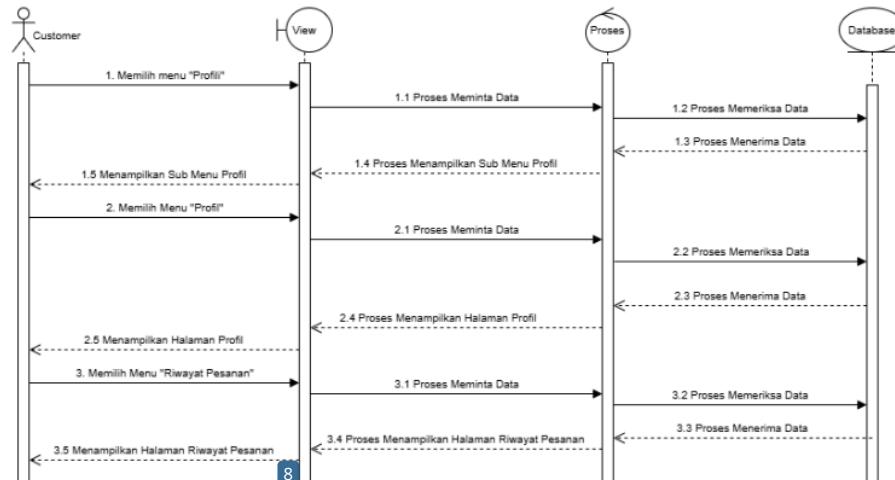


Gambar 29. Sequence Diagram Melihat Tentang Restoran

Gambar 29 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *guest* untuk dapat melihat tentang restoran.

### 3.3.25. SD0025 Sequence Diagram Melihat Riwayat Pesanan 8

Sequence diagram melihat riwayat pesanan pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 30.

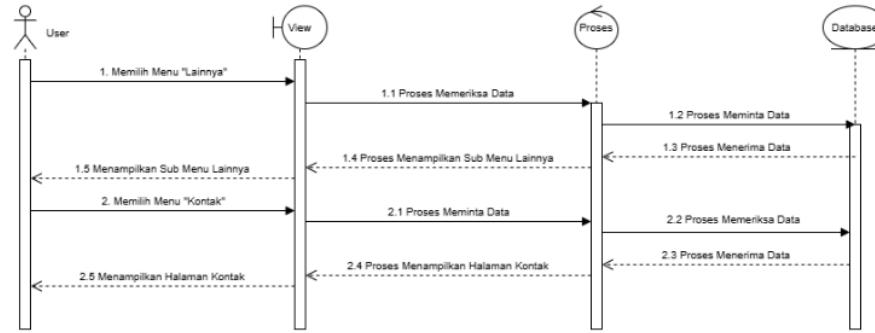


Gambar 30. Sequence Diagram Melihat Riwayat Pesanan

Gambar 30 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* setelah melakukan *login* untuk dapat melihat riwayat pesanan.

### 3.3.26. SD0026 Sequence Diagram Melihat Kontak 5

*Sequence diagram* melihat kontak pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

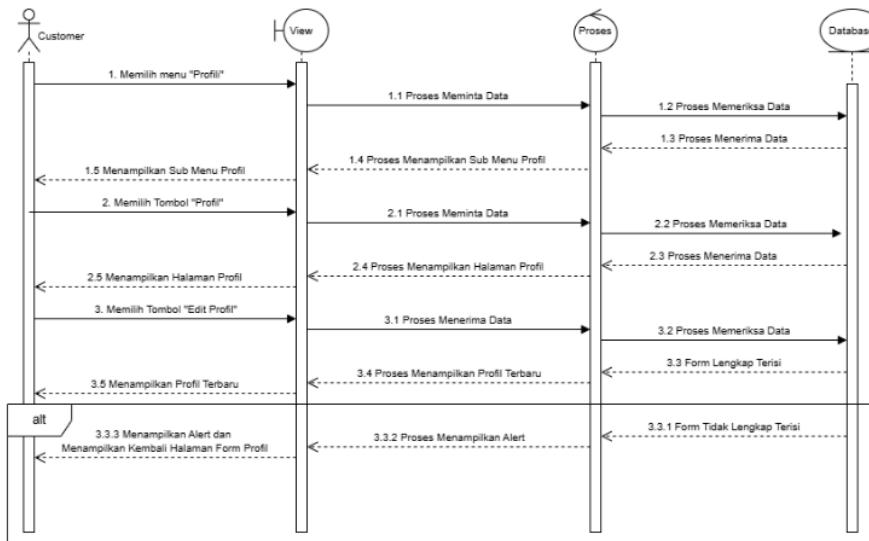


Gambar 31. *Sequence Diagram* Melihat Kontak

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *guest* untuk dapat melihat kontak.

### 3.3.27. SD0027 Sequence Diagram Mengedit Profil

*Sequence diagram* mengedit profil pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

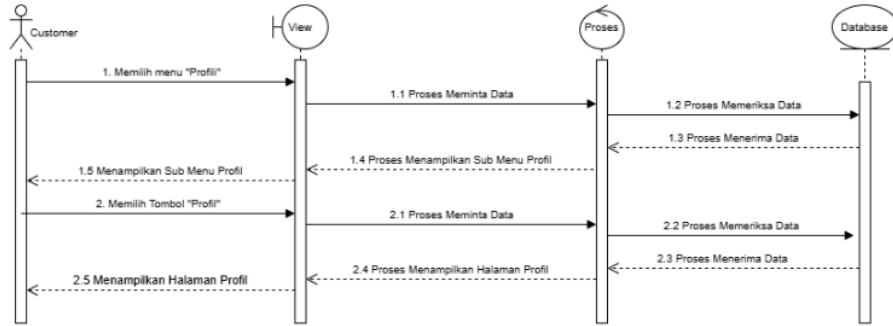


**Gambar 32. Sequence Diagram Mengedit Profil**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk mengedit profil

### 3.3.28. SD0028 Sequence Diagram Melihat Profil 8

*Sequence diagram* melihat profil pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 31.

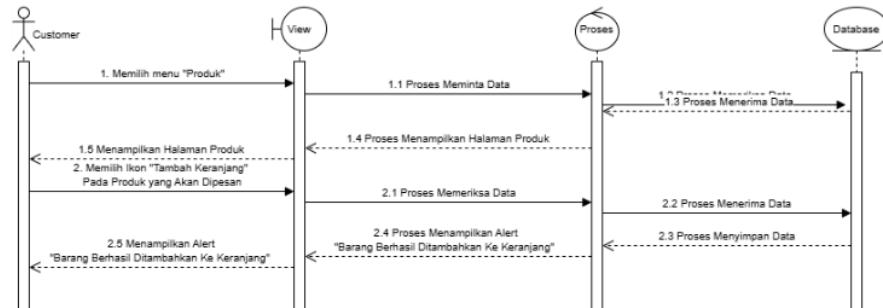


**Gambar 33. Sequence Diagram Melihat Profil**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk melihat profil

### 3.3.29. SD0029 Sequence Diagram Menambah Produk ke Keranjang

*Sequence diagram menambah produk ke keranjang* pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 31.

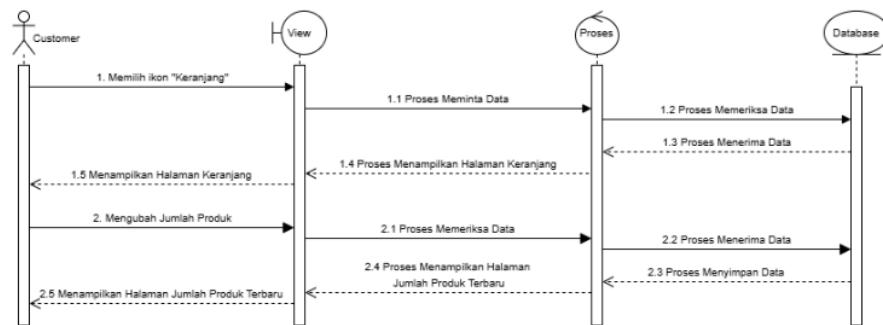


Gambar 34. *Sequence Diagram Menambah Produk ke Keranjang*

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk menambahkan produk ke keranjang

### 3.3.30. SD0030 Sequence Diagram Mengedit Produk dalam Keranjang

*Sequence diagram mengedit produk dalam keranjang* pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 31.

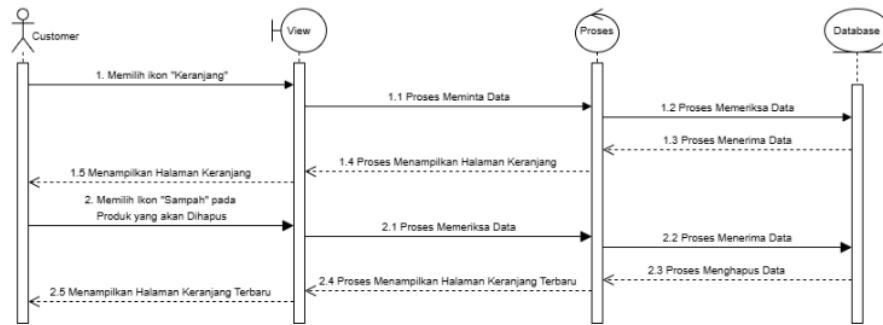


Gambar 34. *Sequence Diagram Mengedit Produk dalam Keranjang*

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk mengedit produk dalam keranjang

### 3.3.31. SD0031 Sequence Diagram Menghapus Produk dalam Keranjang

Sequence diagram menghapus produk dalam keranjang pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

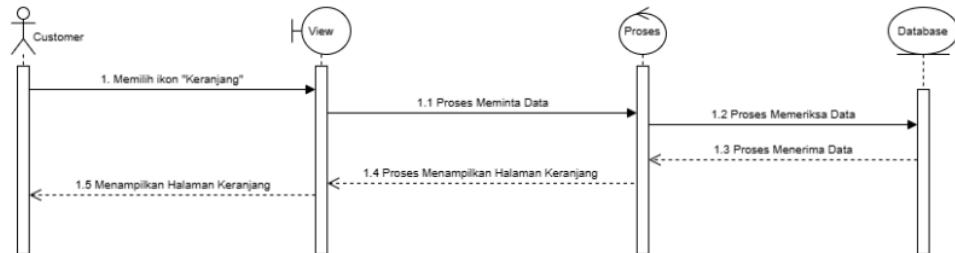


Gambar 34. Sequence Diagram Menghapus Produk dalam Keranjang

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk menghapus produk dalam keranjang

### 3.3.32. SD0032 Sequence Diagram Melihat Keranjang

Sequence diagram melihat produk dalam keranjang pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

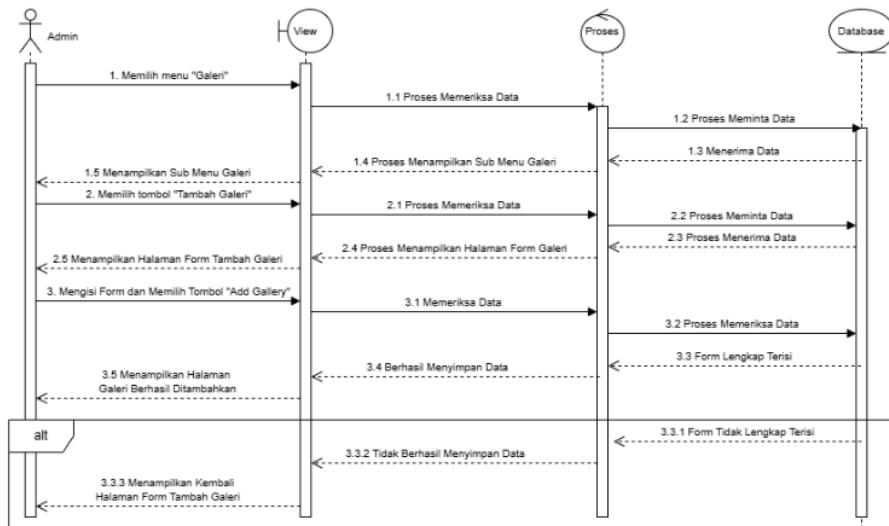


Gambar 34. Sequence Diagram Melihat Keranjang

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk melihat produk dalam keranjang

### 3.3.33. SD0033 Sequence Diagram Menambah Galeri

Sequence diagram menambah galeri produk pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

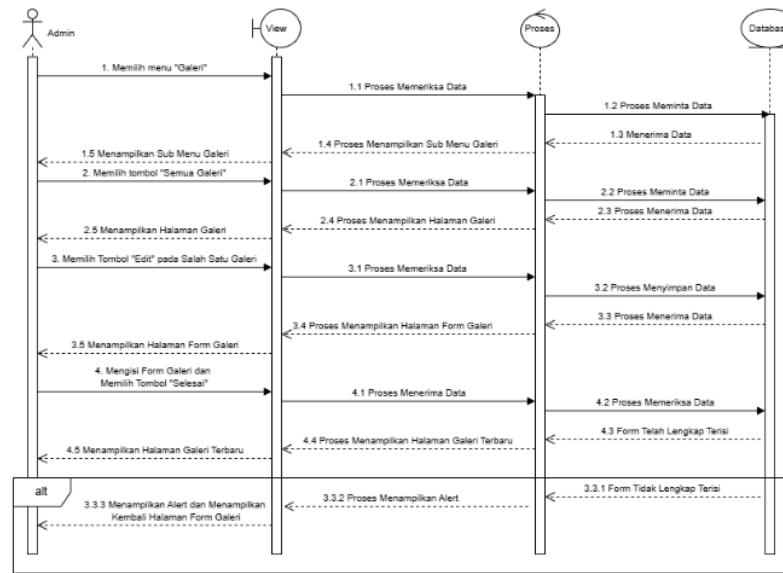


Gambar 34. Sequence Diagram Menambah Galeri

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin untuk menambah galeri.

### 3.3.34. SD0034 Sequence Diagram Mengedit Galeri

Sequence diagram mengedit galeri produk pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

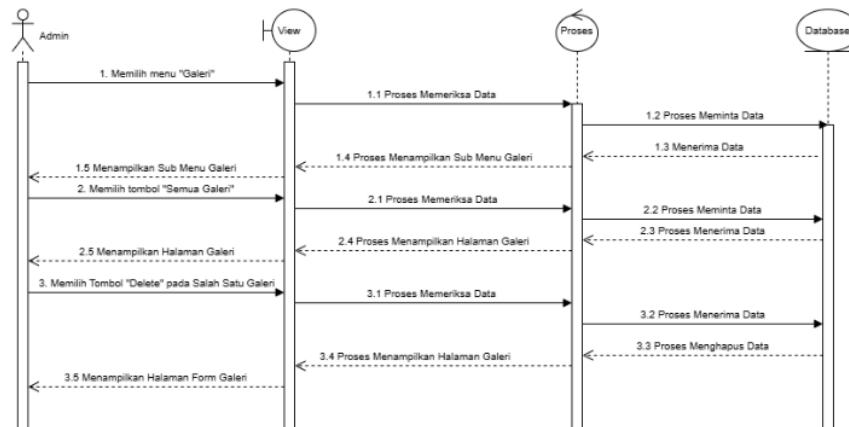


**Gambar 34. Sequence Diagram Mengedit Galeri**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin untuk mengedit galeri.

### 3.3.35. SD0035 Sequence Diagram Menghapus Galeri

Sequence diagram menghapus galeri produk pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.

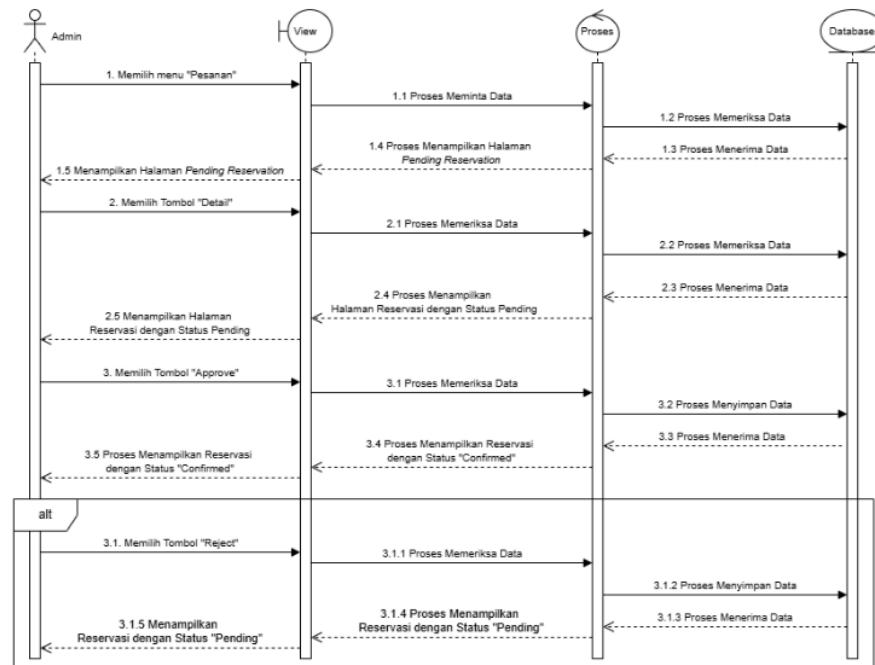


**Gambar 34. Sequence Diagram Menghapus Galeri**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin untuk menghapus galeri.

### 3.3.36. SD0036 Sequence Diagram Approve Reservasi

*Sequence diagram approve reservasi pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.*

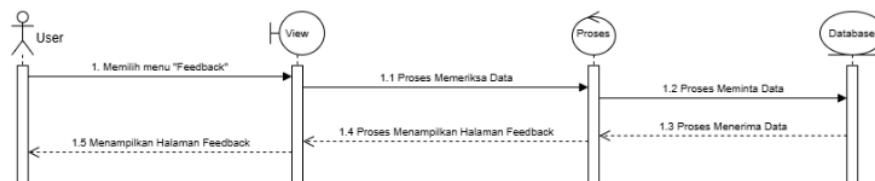


**Gambar 34. Sequence Diagram Approve Reservasi**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *admin* untuk melakukan *approve* pada reservasi.

### 3.3.37. SD0037 Sequence Diagram Melihat Feedback Restoran

*Sequence diagram feedback restoran pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.*

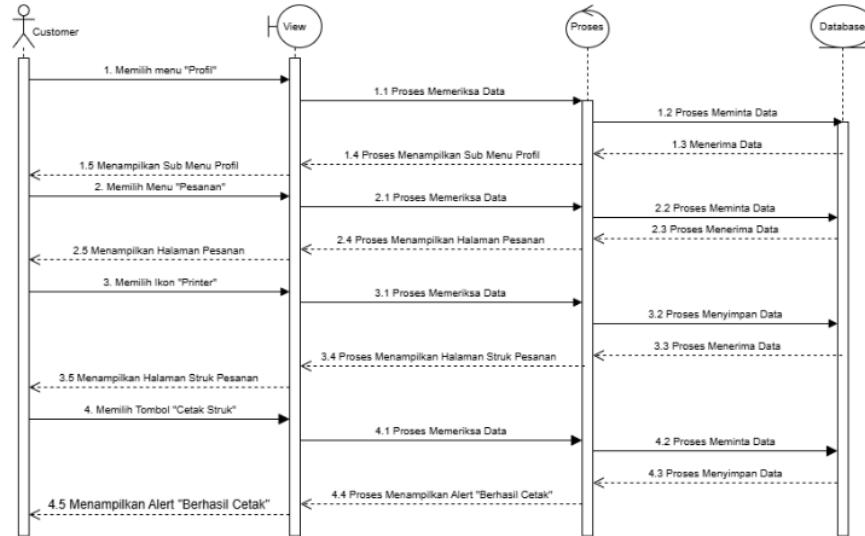


**Gambar 34. Sequence Diagram Feedback Restoran**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *user* untuk melihat *feedback* restoran

**3.3.38. SD0038 Sequence Diagram Mencetak Struk Pembayaran**

*Sequence diagram* mencetak struk pembayaran produk pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 31.

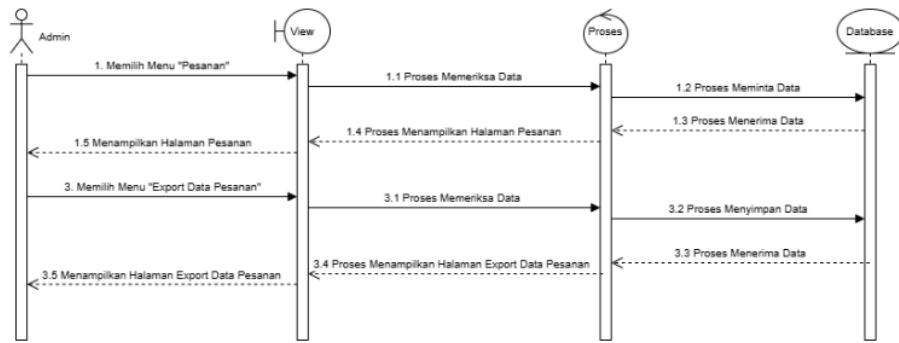


**Gambar 34. Sequence Diagram Mencetak Struk Pembayaran**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *customer* untuk mencetak struk pembayaran.

**3.3.39. SD0039 Sequence Diagram Mencetak Laporan Data Penjualan**

*Sequence diagram* mencetak laporan data penjualan pada *Website Restoran Pizza Andaliman* terlampir pada Gambar 31.

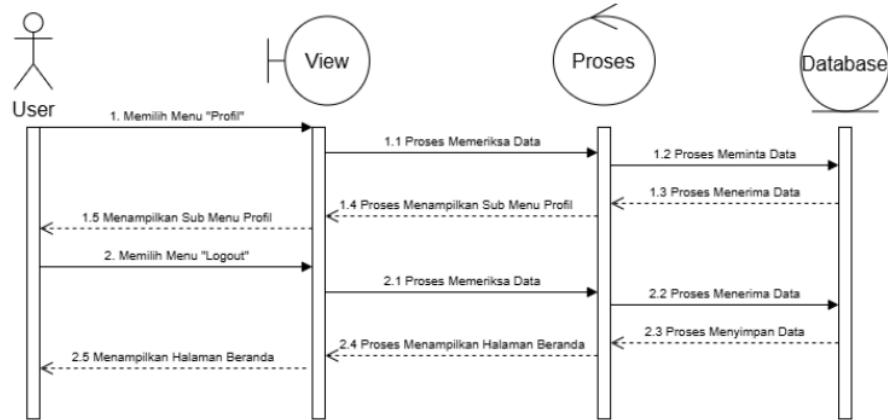


**Gambar 34. Sequence Diagram Mencetak Laporan Data Penjualan**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *admin* untuk mencetak laporan data penjualan..

### 3.3.40. SD0040 Sequence Diagram Logout 5

*Sequence diagram logout* produk pada Website Restoran Pizza Andaliman terlampir pada Gambar 31.



**Gambar 34. Sequence Diagram Logout**

Gambar 31 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *user* untuk *logout* .

## 4 Data Design

Data mengenai *Website Pizza* Andaliman disimpan dalam sebuah *relational database*. Setiap tabel yang terbentuk akan dideskripsikan melalui relasi antar tabel. Subbab berikut akan berisi deskripsi data yang digunakan pada *Website Pizza* Andaliman.

### 4.1 Data description

Berikut ini merupakan daftar tabel dan atribut yang digunakan pada *Website Pizza* Andaliman.

Tabel 5 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *users*.

<sup>3</sup>**Tabel 5. Tabel Users**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
id	BigInt	20
Nama	Varchar	225
Email	Varchar	225
Phone	Varchar	255
Birthdate	Date	-
User_img	Text	-
Address	Varchar	225
Password	Varchar	225

Tabel 6 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *orders*.

<sup>3</sup>**Tabel 6. Tabel Orders**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
id	BigInt	20
Product_name	Text	-
Name	Varchar	225
Phone_number	Text	-
Address	Text	-
City	Text	-
Img	Text	-
Quantity	Text	-
Total_price	Text	-
Status	Varchar	255
Transaction_status	Varchar	255

Img_bayar	Text	-
Ulasan	Text	-

Tabel 7 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *reservations*.

**Tabel 7. Tabel Reservations**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
id	BigInt	20
Name	Varchar	255
Email	Varchar	255
Phone	Varchar	255
Date	Date	-
Time	Time	-
People	Integer	11
Event	Varchar	255
Message	Text	-
Status	Varchar	255

Tabel 8 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *products*.

**Tabel 8. Tabel Products**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
id	BigInt	20
Product_name	Varchar	255
Product_deskripsi	Text	-
Price	Integer	255
Product_category_name	Varchar	255
Product_img	Text	-
Quantity	Integer	11
Product_category_id	BigInt	20

Tabel 9 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *categories*

**Tabel 9. Tabel Categories**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Category_name	Varchar	255

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *carts*.

**Tabel 10. Tabel Carts**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Product_img	Text	-
Product_name	Text	-
Quantity	Integer	11
Price	Integer	11

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *feedback*.

**Tabel 10. Tabel Feedback**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Message	Text	-

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *galleries*.

**Tabel 10. Tabel Galleries**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Title	Varchar	255
Image	Varchar	255

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *notification*.

**Tabel 10. Tabel Notification**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Type	Varchar	255
Notifiable_type	Varchar	255
Data	Text	-

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *role\_users*.

**Tabel 10. Tabel Role User**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Role_id	BigInt	20
User_id	BigInt	20
User_type	Varchar	255

Tabel 10 merupakan isi daftar atribut yang ada pada tabel *roles*.

**Tabel 10. Tabel Roles**

Attribute name	Attribute type	Attribute size
Id	BigInt	20
Name	Varchar	255
Description	Varchar	255
Display_name	Varchar	255

## 4.2 Data dictionary

*Data Dictionary* yaitu bagian yang penting dari *database*. *Data Dictionary* berupa beberapa tabel dan *view* sebagai acuan untuk memberikan informasi *database* terintegrasi terkait *Website Restoran Pizza Andaliman*.

### 4.2.1 Tabel Users

- Identifikasi/Nama : *Users*
- Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data pengguna (user)
- Jenis : Tabel Master
- Volume : 8 field
- Primary Key : id

Data Dictionary tabel users terlampir dalam tabel 11.

Tabel 11. Data Dictionary Tabel Users

<b>Id Field</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tipe &amp; Length</b>	<b>Boleh NULL</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
id	Menjelaskan pengguna	BigInt (20)	No	None	Primary key
Nama	Merupakan pengguna yang ada pada website	Varchar (255)	No	None	Attribute non key
Email	Merupakan email pengguna yang ada pada website	Varchar (255)	No	None	Attribute non key
Phone	Merupakan nomor telepon pengguna yang ada pada website	Varchar (255)	No	None	Attribute non key
Birthdate	Merupakan tanggal lahir pengguna yang ada pada website	Date	No	None	Attribute non key
User_img	Merupakan foto pengguna yang ada pada website	Text	No	None	Attribute non key
Address	Merupakan alamat pengguna yang ada pada website	Varchar (225)	No	None	Attribute non key
Password	Berisi password atau sandi pengguna pada website	Varcharr (225)	No	None	Attribute non key

#### 6 4.2.2 Tabel Orders

Identifikasi/Nama : Orders

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data pemesanan

Jenis : Tabel Master

Volume : 13 field

Primary Key : id

Data Dictionary tabel *categories* terlampir dalam tabel 12.

**Tabel 12. Data Dictionary Tabel Orders**

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id kategori	BigInt (20)	No	None	Primary key
Product_name	Berisi nama produk	Text	No	None	Attribute non key
Name	Berisi nama customer yang melakukan pemesanan	Varchar	No	None	Attribute non key
Phone_number	Berisi nomor telepon customer yang melakukan pemesanan	Text	No	None	Attribute non key
Address	Berisi alamat customer yang melakukan pemesanan	Text	No	None	Attribute non key
City	Berisi nama kota customer yang melakukan pemesanan	Text	No	None	Attribute non key
Img	Berisi foto dari produk	Text	No	None	Attribute non key
Quantity	Berisi jumlah produk	Text	No	None	Attribute non key
Total_price	Berisi jumlah semua pesanan	Text	No	None	Attribute non key
Status	Berisi status dari pesanan	Varchar	No	None	Attribute non key
Transaction_status	Berisi status pembayaran dari pesanan	Varchar	No	None	Attribute non key

Img_bayar	Berisi struk pembayaran dari pesanan	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>
Ulasan	Berisi ulasan produk	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 6 4.2.3 Tabel Reservasi

- Identifikasi/Nama : Reservasi  
 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data reservasi  
 Jenis : Tabel Master  
 Volume : 10 field  
 Primary Key : id

Data Dictionary tabel *reservation* terlampir dalam tabel 13.

Tabel 13. Data Dictionary Tabel Reservation

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id reservasi	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Name	Berisi nama customer yang melakukan reservasi	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Email	Berisi email customer yang melakukan reservasi	Varchar (255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Phone	Berisi nomor telepon customer yang melakukan reservasi	Varchar (255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Date	Berisi tanggal customer yang melakukan reservasi	Date	No	None	<i>Attribute non key</i>
Time	Berisi waktu pelanggan yang melakukan reservasi	Time	No	None	<i>Attribute non key</i>

People	Berisi jumlah orang <i>customer</i> yang melakukan reservasi	Integer(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Event	Berisi event yang dilakukan saat reservasi	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Message	Berisi pesan tambahan <i>customer</i> yang melakukan reservasi	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>
Status	Berisi status reservasi	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 6 4.2.4 Tabel Products

- Identifikasi/Nama : *Products*  
 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data produk  
 Jenis : Tabel Master  
 Volume : 8 field  
 Primary Key : id

Data Dictionary tabel *products* terlampir dalam tabel 14.

Tabel 14. Data Dictionary Tabel Products

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id produk	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Product_name	Berisi nama produk	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Product_deskripsi	Berisi deskripsi produk	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>
Price	Berisi harga dari produk	Integer (255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Product_category_name	Berisi kategori untuk setiap produk	Varchar (255)	No	Null	<i>Attribute non key</i>

Product_img	Berisi gambar dari setiap produk	Text	No	Null	<i>Attribute non key</i>
Quantity	Berisi jumlah produk yang tersedia	Integer (11)	No	Null	<i>Attribute non key</i>
Product_category_id	Berisi id dari kategori produk	BigInt	No	Null	<i>Attribute non key</i>

#### 6 4.2.5 Tabel Categories

Identifikasi/Nama : *Categories*

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data kategori untuk produk

Jenis : Tabel Master

Volume : 2 field

Primary Key : id

Data Dictionary tabel categories terlampir dalam tabel 15.

Tabel 15. Data Dictionary Tabel Categories

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id users	Integer (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Name	Merupakan pengenal <i>nama user</i> pada saat masuk ke dalam sistem	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Email	Merupakan email <i>user</i> yang digunakan untuk <i>login</i>	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Password	Merupakan kode unik yang disimpan <i>user</i> sebagai identitas akun	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Role	Berisi role users	-	-	-	<i>Attribute non key</i>
Created_at	Berisi waktu pembuatan akun users	Timestamp	Yes	Null	<i>Attribute non key</i>

Updated_at	Berisi pembaruan akun users	Timestamp	Yes	Null	<i>Attribute non key</i>
------------	-----------------------------	-----------	-----	------	--------------------------

#### 4.2.6 Tabel Carts

Identifikasi/Nama	: <i>Carts</i>
Deskripsi Isi	: Tabel ini berisi tentang data keranjang
Jenis	: <b>Tabel Master</b>
Volume	: 5 field
Primary Key	: id

Data Dictionary tabel carts terlampir dalam tabel 16.

**Tabel 16. Data Dictionary Tabel Carts**

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id produk	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Product_img	Berisi foto produk	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>
Product_name	Berisi nama produk	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>
Quantity	Berisi jumlah produk yang tersedia	Integer(11)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Price	Berisi harga produk	Integer (11)	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 4.2.7 Tabel Feedback

Identifikasi/Nama	: <i>Feedback</i>
Deskripsi Isi	: Tabel ini berisi tentang data ulasan produk
Jenis	: <b>Tabel Master</b>
Volume	: 2 field
Primary Key	: id

Data Dictionary tabel feedback terlampir dalam tabel 16.

**Tabel 16. Data Dictionary Tabel Feedback**

<b>Id Field</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tipe &amp; Length</b>	<b>Boleh NULL</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<code>id</code>	Berisi <code>id</code> ulasan produk	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Message	Berisi pesan atau ulasan produk	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 4.2.8 Tabel Galleries

Identifikasi/Nama	: <i>Galleries</i>
Deskripsi Isi	: Tabel ini berisi tentang data galeri
Jenis	: Tabel Master
Volume	: 3 field
Primary Key	: <code>id</code>

Data Dictionary tabel *galleries* terlampir dalam tabel 16.

**Tabel 16. Data Dictionary Tabel Galleries**

<b>Id Field</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tipe &amp; Length</b>	<b>Boleh NULL</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<code>id</code>	Berisi <code>id</code> galeri	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Title	Berisi judul galeri	Varchar	No	None	<i>Attribute non key</i>
Image	Berisi foto galeri	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 4.2.9 Tabel Notification

Identifikasi/Nama	: <i>Notifications</i>
Deskripsi Isi	: Tabel ini berisi tentang data notifikasi
Jenis	: Tabel Master
Volume	: 4 field
Primary Key	: <code>id</code>

Data Dictionary tabel *notification* terlampir dalam tabel 16.

**Tabel 16. Data Dictionary Tabel Notifications**

<b>1 Id Field</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tipe &amp; Length</b>	<b>Boleh NULL</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<b>id</b>	Berisi <b>id</b> untuk notifikasi	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
Type	Berisi tipe notifikasi	Varchar (255)	No	None	<i>Attribute non key</i>
Notifiable_type	Berisi tipe notifikasi	Varchar	No	None	<i>Attribute non key</i>
Data	Berisi pesan notifikasi	Text	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 4.2.10 Tabel *Role User*

- Identifikasi/Nama : *Role User*  
 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang peran dari pengguna  
 Jenis : Tabel Master  
 Volume : 3 field  
 Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel *role user* terlampir dalam tabel 16.

**Tabel 16. Data Dictionary Tabel Role User**

<b>Id Field</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Tipe &amp; Length</b>	<b>Boleh NULL</b>	<b>Default</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Role_id</b>	Berisi <b>id</b> peran user	BigInt (20)	No	None	<i>Primary key</i>
User_id	Berisi id user	BigInt(20)	No	None	<i>Attribute non key</i>
User_type	Berisi tipe user	Varchar(255)	No	None	<i>Attribute non key</i>

#### 4.2.11 Tabel *Roles*

- Identifikasi/Nama : *Roles*  
 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang peran pengguna  
 Jenis : Tabel Master

Volume : 4 field

Primary Key : id

Data Dictionary tabel *roles* terlampir dalam tabel 16.

Tabel 16. Data Dictionary Tabel Roles

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id dari peran	BigInt (20)	No	None	Primary key
Name	Berisi nama peran	Varchar(255)	No	None	Attribute non key
Description	Berisi deskripsi peran	Varchar (255)	No	None	Attribute non key
Display_name	Berisi nama peran	Varchar (255)	No	None	Attribute non key

## 5 User Interface Design

Bab ini menjelaskan tentang desain tampilan sistem yang akan tampak pada *user*. Bagian ini terdiri atas overview of *user interface* dan *screen images* dari Website Restoran Pizza Andaliman.

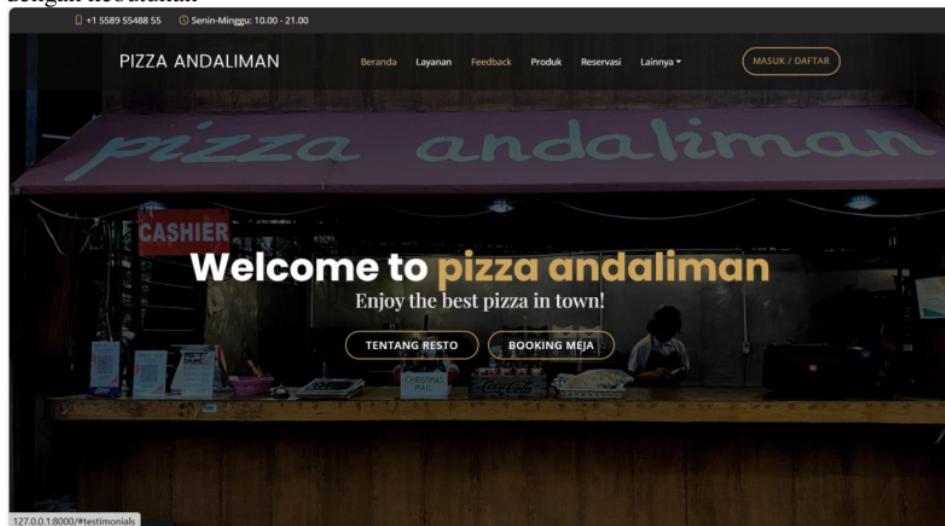
### 5.1 Overview of User Interface

4

Fitur yang ada dalam Website Restoran Pizza Andaliman ini adalah sebagai berikut.

#### 5.1.1 Tampilan Halaman Beranda

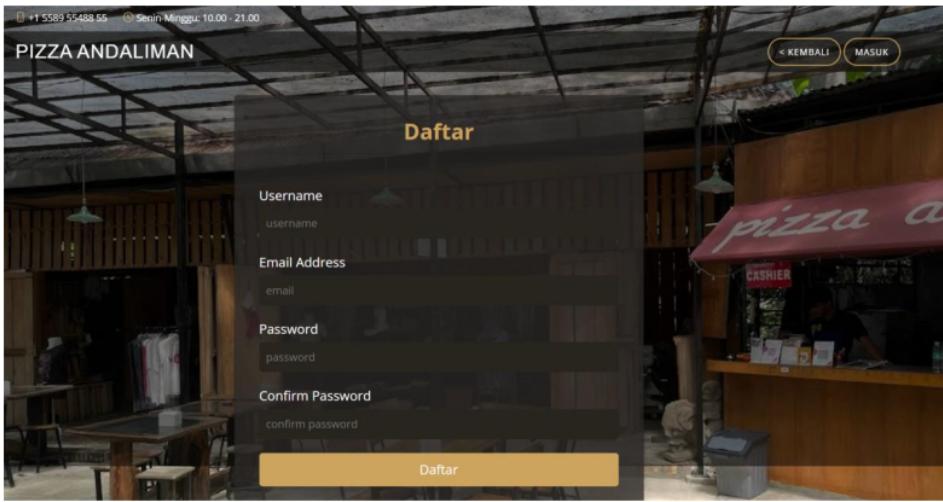
Halaman beranda merupakan halaman yang dapat dilihat ketika mengakses website Pizza Andaliman Balige. Pada halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan



Gambar 23. Halaman Beranda

#### 5.1.2 Tampilan Halaman Registrasi

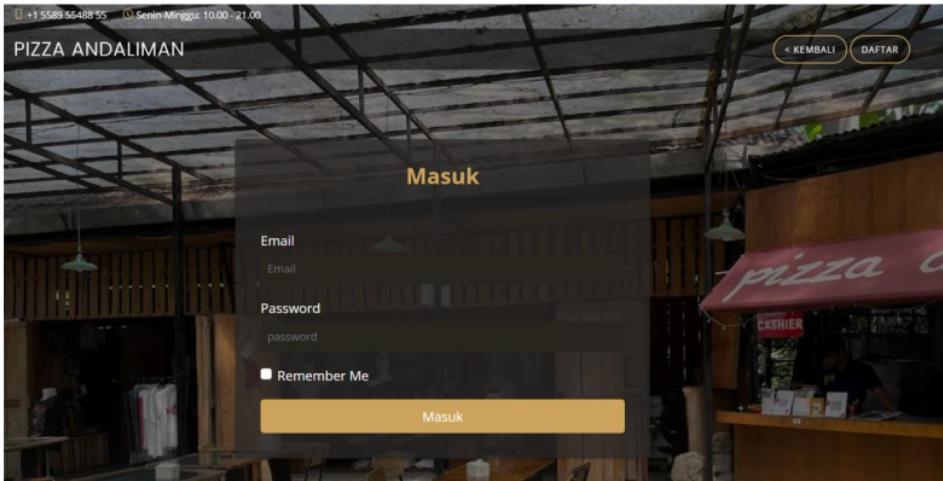
Di halaman register terdapat form isian nama, email, *password*, dan konfirmasi *password*. Guest terlebih dahulu harus melakukan registrasi akun, agar dapat mengakses website. Tampilan halaman registrasi terlampir pada gambar 23.



Gambar 23. Halaman Registrasi

### 13 5.1.3 Tampilan Halaman Login

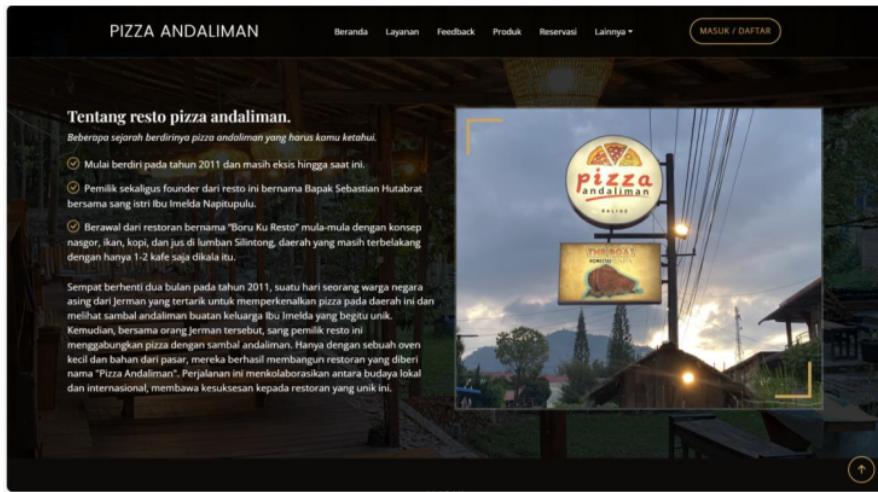
Pada bagian halaman *login* terdapat sebuah *form* isian *email* dan *password*. *User* harus memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar sebelumnya. Tampilan halaman *login* terlampir pada gambar 24.



Gambar 24. Halaman Login

### 33 5.1.4 Tampilan Halaman Tentang Restoran

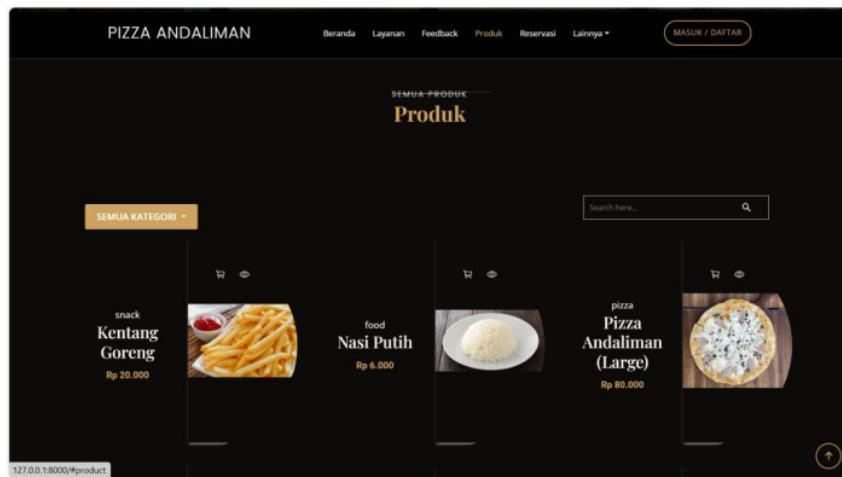
Pada halaman tentang restoran akan terdapat informasi singkat tentang Restoran Pizza Andaliman Balige. Tampilan halaman *about us* terlampir pada Gambar 25.



Gambar 25. Halaman Tentang Restoran

#### 5.1.5 Tampilan Halaman Produk

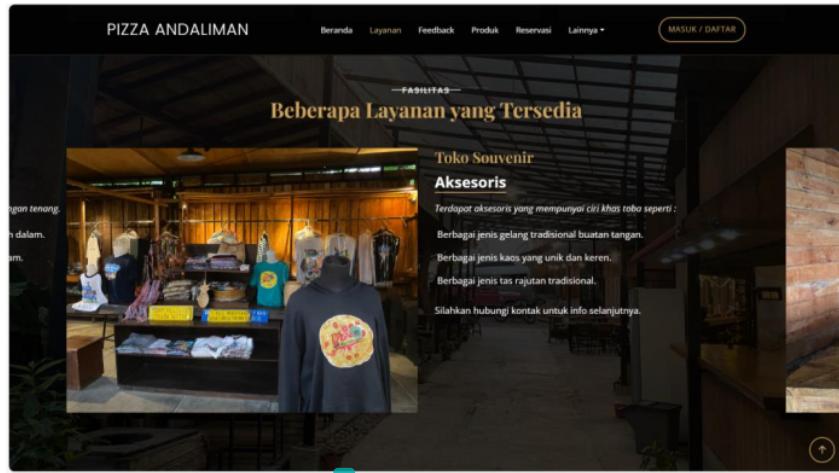
Pada halaman produk terdapat berbagai makanan dan minuman yang ada pada Pizza Andaliman Balige. Tampilan halaman produk terlampir pada gambar 26.



Gambar 26. Tampilan Halaman Reservasi

#### 5.1.6 Tampilan Halaman Layanan

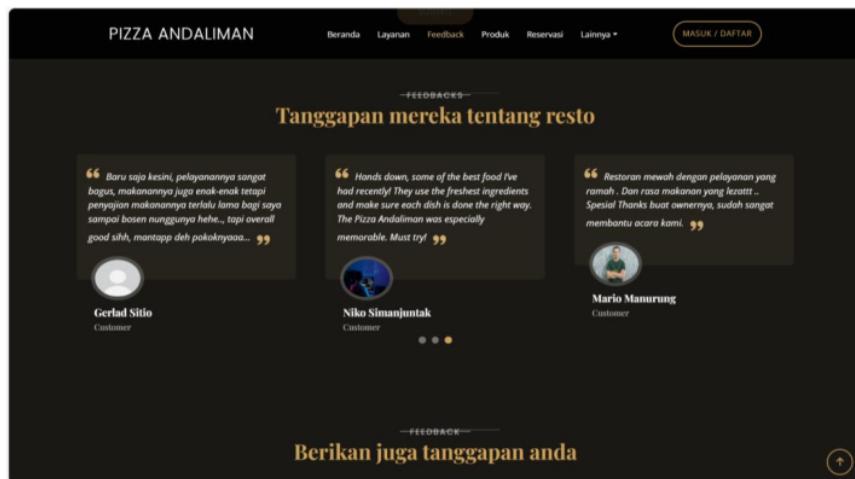
Pada halaman layanan, dapat melihat berbagai layanan selain restoran pada Pizza Andaliman Balige seperti spa dan toko souvenir. Tampilan halaman layanan terlampir pada gambar 27.



Gambar 27. Tampilan Halaman Layanan

#### 5.1.7 Tampilan Halaman *Feedback* Restoran

Pada halaman *feedback* restoran, *guest* dapat melihat *feedback* mengenai Pizza Andaliman Balige. Tampilan halaman Daftar Menu terlampir pada gambar 28.



Gambar 28. Tampilan Halaman *Feedback* Restoran

#### 5.1.8 Tampilan Halaman Reservasi

Pada halaman reservasi *customer* dapat membuat reservasi pada restoran dengan mengisi *form* reservasi yang tersedia. Tampilan halaman reservasi terlampir pada gambar 29.

PIZZA ANDALIMAN

Beranda Layanan Feedback Produk Reservasi Lainnya [MASUK / DAFTAR](#)

**RESERVATION**  
Book a Table

Nama: \_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_ Telepon: \_\_\_\_\_

Tanggal: \_\_\_\_\_ Waktu: \_\_\_\_\_ Jumlah Orang: \_\_\_\_\_

Pesan Tambahan:  
\_\_\_\_\_

**SUBMIT**

127.0.0.1:8000/#book-a-table

4  
**Gambar 29. Tampilan Halaman Reservasi**

### 5.1.9 Tampilan Halaman Keranjang

Berikut halaman keranjang ketika *customer* ingin melihat halaman keranjang atau produk yang telah ditambahkan ke dalam keranjang. Tampilan halaman keranjang terlampir pada gambar 30.

PIZZA ANDALIMAN

+1 5589 55488 55 | Senin-Minggu: 10:00 - 21:00

Beranda Layanan Feedback Produk Reservasi Lainnya [CHECKOUT](#)

**Tambah Keranjang**

Gambar	Nama Produk	Harga	Jumlah	Total
	Kentang Goreng	Rp 20.000	- 2 +	Rp 40.000
	Kentang Goreng	Rp 20.000	- 1 +	Rp 20.000
	Nasi Putih	Rp 6.000	- 1 +	Rp 6.000
	Pizza Andaliman (Large)	Rp 80.000	- 1 +	Rp 80.000

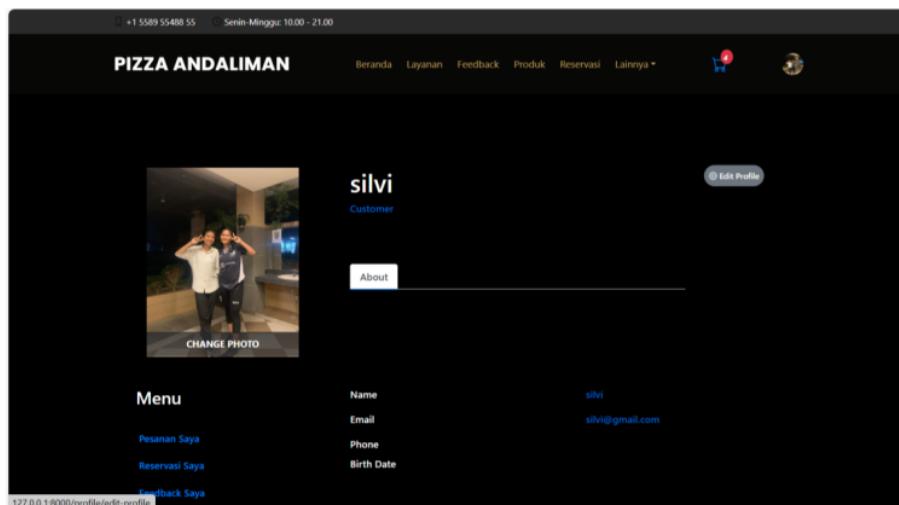
Total Harga Rp 0

**CHECKOUT**

4  
**Gambar 30. Tampilan Halaman Keranjang**

### 5.1.10 Tampilan Halaman Profil

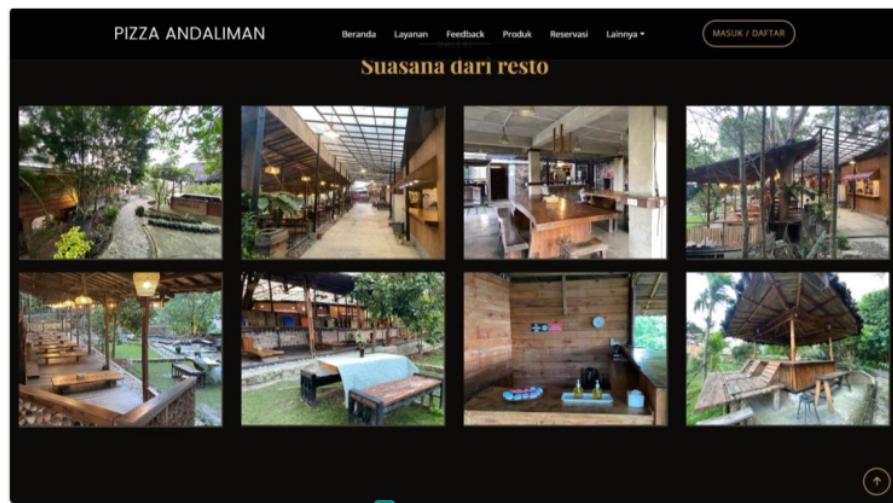
Berikut halaman profil *customer*. Tampilan halaman profil terlampir pada gambar 31.



Gambar 30. Tampilan Halaman Profil

#### 4 5.1.11 Tampilan Halaman Galeri

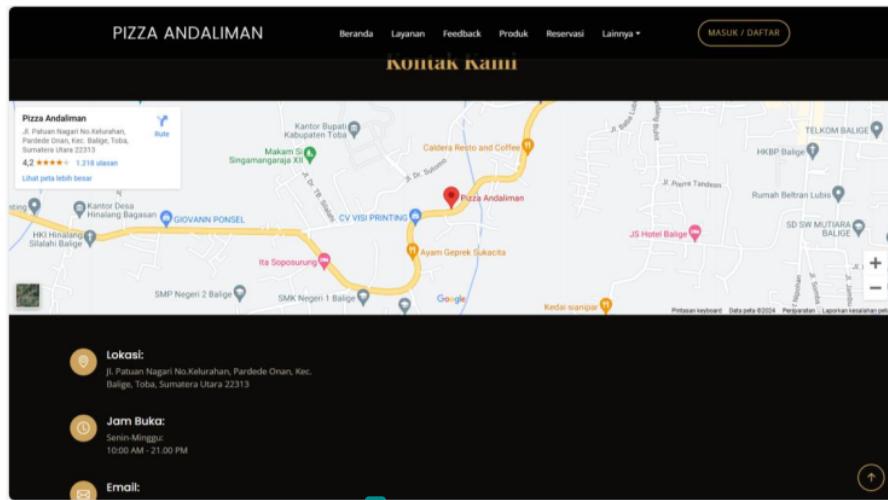
Berikut halaman galeri. Tampilan halaman galeri terlampir pada gambar 31.



Gambar 30. Tampilan Halaman Galeri

#### 5.1.12 Tampilan Halaman Kontak

Berikut halaman profil kontak. Tampilan halaman kontak terlampir pada gambar 31.



Gambar 30. Tampilan Halaman Kontak

### 5.1.13 Tampilan Halaman Pemesanan

Berikut halaman pemesanan ketika *customer* melakukan pemesanan di *website*.. Tampilan halaman pemesanan terlampir pada gambar 31.

A screenshot of the Pizza Andaliman website's order confirmation page. The page title is "Pemesanan". It shows the order number #1437172233 and the date 27 May 2024. Below this, there is a table titled "Pesanan Anda" (Your Order) showing the following items:

Nama Produk:	Jumlah:	Status:	Tanggal Pemesanan
Ayam Penyet	2	Pending	27 May 2024
Ice Cream Coklat	1		
Ice Cream Vanilla	1		

At the bottom of the page are two buttons: "BAYAR" (Pay) in green and "BATALKAN PESANAN" (Cancel Order) in red. A small number '4' is visible in the bottom left corner of the screenshot.

Gambar 30. Tampilan Halaman Pemesanan

## 6 User Interface Design

*Requirement matrix* adalah persyaratan fungsional yang terdapat dalam sistem dengan melakukan referensi silang untuk melacak komponen dan struktur data. *Requirement matrix Website Pizza Andaliman* terlampir pada tabel 17.

Tabel 17. *Requirement Matrix Website Restoran Pizza Andaliman*

	S D 00 1	S D 00 2	S D 00 3	S D 00 4	S D 00 5	S D 00 6	S D 00 7	S D 00 8	S D 00 9	S D 01 0	S D 01 1	S D 01 2	S D 01 3	S D 01 4	S D 01 5	S D 01 6	S D 01 7	S D 01 8
Registrasi UC-01	X																	
Login UC-02		X																
Menambah Produk UC-03			X															
Mengedit Produk UC-04				X														
Menghapus Produk UC-05					X													
Melihat Produk UC-06						X												
Menambah Kategori UC-07							X											
Mengedit Kategori UC-08								X										
Menghapus Kategori UC-09									X									
Melihat Kategori UC-010										X								
Memberikan Feedback Restoran UC-011											X							
Melihat Feedback restoran UC-012												X						



Melihat Layanan UC-027		X				
Melihat Tentang Restoran UC-028			X			
Melihat Kontak UC-029				X		
Melakukan <i>Approve</i> Pesanan UC-030					X	
Melihat Riwayat Pesanan UC-031						X
Melihat Profil UC-032						X
Mengedit Profil UC-033						X
Menambah Produk ke Keranjang UC-034						X
Mengedit Produk ke Keranjang UC-035						X
Menghapus Produk ke Keranjang UC-036						X

	S	S	S	S
	D	D	D	D
	03	03	03	04
	7	8	9	0
Melihat Keranjang UC-037	X			
Mencetak Struk Pembayaran UC-038			X	

Mencetak Laporan Data Penjualan UC-039			X	
<i>Logout</i> UC-040				X

**5. Lampiran**

6. <sup>1</sup>  
**Sejarah Versi**

Versi	Ditulis Oleh	Tanggal	Disetujui Oleh	Tanggal

**7. <sup>1</sup> Sejarah Perubahan**

No. dokumen :

No. versi :

Halaman	Semula	Menjadi	Alasan perubahan

No. dokumen :

No. versi :

Halaman	Semula	Menjadi	Alasan perubahan

**18%**

SIMILARITY INDEX

**15%**

INTERNET SOURCES

**4%**

PUBLICATIONS

**8%**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- |          |                                                                                                                                                                                                |            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1</b> | <b>Submitted to Forum Komunikasi<br/>Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen<br/>Indonesia (FKPPTKI)</b><br>Student Paper                                                                        | <b>6%</b>  |
| <b>2</b> | <b>ejurnal.kemsos.go.id</b><br>Internet Source                                                                                                                                                 | <b>1 %</b> |
| <b>3</b> | <b>Afrasim Yusta, Penny Hendriyati, Priska Nadia<br/>Resma. "Rancang Bangun E-Learning pada<br/>Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan",<br/>Jurnal Insan Unggul, 2023</b><br>Publication | <b>1 %</b> |
| <b>4</b> | <b>repository.unama.ac.id</b><br>Internet Source                                                                                                                                               | <b>1 %</b> |
| <b>5</b> | <b>repository.ub.ac.id</b><br>Internet Source                                                                                                                                                  | <b>1 %</b> |
| <b>6</b> | <b>123dok.com</b><br>Internet Source                                                                                                                                                           | <b>1 %</b> |
| <b>7</b> | <b>gametech.pens.ac.id</b><br>Internet Source                                                                                                                                                  | <b>1 %</b> |

8	<a href="http://www.repository.uinjkt.ac.id">www.repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://repository.atmaluhur.ac.id">repository.atmaluhur.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Mercu Buana Student Paper	<1 %
14	Bayu Priyatna, Topan Trianto, Julifer P Manurung, Nono Heryana, Arip Solehudin. "Sistem Preventive Maintenance Berbasis Web dengan Menggunakan Algoritma Priority Scheduling pada PT. Beta Pharmacon", INTERNAL (Information System Journal), 2021 Publication	<1 %
15	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	Noni Permari, Zulia Imami, Surtika Ayumida, Mohammad Syamsul Aziz, Didih Adityawarman. "Perancangan Sistem InformasiPenerimaan Siswa Baru Berbasis	<1 %

# Web untuk Meningkatkan Efektivitas pada Nassa School Bekasi", Simpatik: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika, 2022

Publication

17	Submitted to Saint Louis University Student Paper	<1 %
18	kupdf.net Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	<1 %
20	dspace.esepoch.edu.ec Internet Source	<1 %
21	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
22	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
23	es.scribd.com Internet Source	<1 %
24	repository.unjaya.ac.id Internet Source	<1 %
25	vdocuments.mx Internet Source	<1 %
26	Akhiruddin Pulungan. "pemanfaatan QR Code dalam Memudahkan proses absensi siswa berbasis aplikasi mobile", Masyarakat	<1 %

# Telematika Dan Informasi : Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2019

Publication

---

27	conference.umk.ac.id	<1 %
28	digilib.unila.ac.id	<1 %
29	publikasi.mercubuana.ac.id	<1 %
30	www.slideshare.net	<1 %
31	jutif.if.unsoed.ac.id	<1 %
32	repository.uin-suska.ac.id	<1 %
33	library.palcomtech.com	<1 %

---

Exclude quotes      On  
Exclude bibliography    On

Exclude matches      Off