**Term Of Reference No. TOR- Kel-03 PA 2**

**Proyek Akhir 2023/2024**

**Pemberi Kerja (*Job owner*)**

Imelda Napitupulu

**Periode Kerja (*Job Period*):**

18 Minggu Akademik mulai 22 Januari 2024 s/d Juni 2024

**Topik (*Topic*):**

Rancang Bangun *Website Pizza* Andaliman Balige

**Penerima Kerja** (Mahasiswa IT-DEL)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Adinda Hutasoit | (11322003) |
| 2. Silvi A. Sitohang | (11322019) |
| 3. Niko A. Simanjuntak | (11322035) |
| 4. Hagai N. Sianturi | (11322063) |

**Uraian Singkat (*Brief Description*):**

*Pizza* Andaliman merupakan salah satu UMKM yang berada di Balige, Sumatera Utara. Restoran ini menarik perhatian di berbagai kalangan, tidak hanya remaja, karena konsepnya yang sesuai dengan zaman. Restoran ini menawarkan harga yang masih terjangkau. Restoran ini sudah menggunakan sistem pembayaran secara non tunai atau *cashless*. Pengunjung datang lalu memilih tempat dan *waitress* yang menghampiri pengunjung dan memberi daftar menu kepada pengunjung. *Waitress* akan menuliskan apa saja yang menjadi pesanan dari pengunjung. Namun, masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui mengenai cafe ini. Walaupun lokasi dari Pizza Andaliman sendiri terletak di pinggir jalan.

Dengan ini, mahasiswa PA 2 Kelompok 3 membangun sebuah website yang diharapkan dapat membantu untuk memperkenalkan *Pizza* Andaliman kepada masyarakat luas. Dengan fitur-fitur yang dibangun, diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di *Pizza* Andaliman.

Peranan aktor :

1. *Administrator*

*Administrator* dapat melakukan login dan mengelola produk, mengelola kategori, mengelola galeri, melakukan *approve* reservasi, mencetak laporan data penjualan dan melakukan *approve* pemesanan.

1. *Customer*

*Customer* dapat melakukan login dan mengelola pesanan, mengelola reservasi, mengelolah keranjang serta memberikan feedback restoran, melakukan pembayaran memberikan rating produk, melihat kategori, melihat *feedback* restoran, melihat galeri, melihat produk, melihat layanan, melihat tentang restoran, melihat kontak, melihat riwayat pesanan, melihat profil dan mengedit profil.

1. *Guest*

*Guest* dapat melakukan registrasi dan melihat kategori, melihat galeri, melihat produk, melihat layanan, melihat tentang restoran, melihat kontak dan melihat *feedback* restoran.

Fungsi-fungsi yang terdapat di dalam *website*:

1. Fungsi Register

Fungsi ini dapat digunakan apabila *guest* akan melakukan pemesanan ataupun reservasi dalam sistem ini. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan adalah mengisi halaman pendaftaran sebagai pengguna baru dari website ini.

1. Fungsi Login

Fungsi ini digunakan oleh *customer* maupun *admin* untuk dapat mengakses beberapa fungsi dari sistem ini.

1. Fungsi Menambah Produk

Fungsi menambah produk digunakan oleh *admin* untuk menambahkan data produk yang dijual ke dalam sistem.

1. Fungsi Mengedit Produk

Fungsi mengedit produk digunakan oleh *admin* untuk mengupdate data produk jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

1. Fungsi Menghapus Produk

Fungsi menghapus data produk digunakan oleh *admin* untuk menghapus data produk yang tidak tersedia lagi.

1. Fungsi Melihat Produk

Fungsi ini digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk melihat daftar produk apa saja yang tersedia.

1. Fungsi Menambah Kategori

Fungsi menambah kategori digunakan oleh *admin* untuk menambahkan data kategori yang ada ke dalam sistem.

1. Fungsi Mengedit Kategori

Fungsi mengedit kategori digunakan oleh *admin* untuk mengupdate data kategori jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

1. Fungsi Menghapus Kategori

Fungsi menghapus data kategori digunakan oleh *admin* untuk menghapus data kategori yang tidak tersedia lagi.

1. Fungsi Melihat Kategori

Fungsi ini digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk melihat daftar kategori apa saja yang tersedia.

1. Fungsi Memberikan *Feedback* Restoran

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk memberi saran dan kritik terhadap pelayanan Pizza Andaliman.

1. Fungsi Melihat *Feedback* Restoran

Fungsi ini digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk memberi saran dan kritik terhadap pelayanan Pizza Andaliman.

1. Fungsi Melakukan Pembayaran

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan pembayaran baik secara *cash* ataupun metode lain seperti *Qris* dan sebagainya.

1. Fungsi Membuat Reservasi

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh *customer* untuk membuat reservasi tempat.

1. Fungsi Mengedit Reservasi

Fungsi mengedit reservasi digunakan oleh *customer* untuk mengubah data-data jika terdapat perubahan.

1. Fungsi Membatalkan Reservasi

Fungsi membatalkan reservasi digunakan oleh *customer* apabila tidak jadi melakukan pemesanan tempat.

1. Fungsi Melihat Reservasi

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melihat daftar reservasi yang telah dibuat.

1. Fungsi Membuat Pesanan

Fungsi membuat pesanan digunakan oleh *customer* untuk membeli makanan ataupun minuman yang tersedia di *Pizza* Andaliman.

1. Fungsi Membatalkan Pesanan

Fungsi membatalkan pesanan digunakan oleh *customer* untuk membatalkan pesanan yang telah dipesan namun fungsi ini dapat dilakukan apabila belum terjadi *approve* pesanan dari admin.

1. Fungsi Melihat Pesanan

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melihat daftar pesanan yang telah dibuat.

1. Fungsi Memberikan Ulasan Produk

Fungsi memberikan ulasan produk digunakan oleh *customer* untuk memberi ulasan terhadap produk-produk yang telah di beli di *Pizza* Andaliman.

1. Fungsi Melakukan *Approve* Reservasi

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk untuk menyetujui atau mengkonfirmasi reservasi tersebut.

1. Fungsi Menambah Galeri

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh *customer* untuk membuat reservasi tempat.

1. Fungsi Mengedit Galeri

Fungsi mengedit reservasi digunakan oleh *customer* untuk mengubah data-data jika terdapat perubahan.

1. Fungsi Menghapus Galeri

Fungsi membatalkan reservasi digunakan oleh *customer* apabila tidak jadi melakukan pemesanan tempat.

1. Fungsi Melihat Galeri

Fungsi melihat galeri digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk melihat informasi visual tentang suasana, menu, dan pengalaman yang ditawarkan.

1. Fungsi Melihat Layanan

Fungsi melihat layanan digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk layanan apa saja yang tersedia di *Pizza* Andaliman.

1. Fungsi Melihat Tentang Restoran

Fungsi melihat tentang restoran digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk melihat informasi tentang restoran tersebut atau bisa dibilang sejarah restoran tersebut.

1. Fungsi Melihat Kontak

Fungsi melihat kontak digunakan oleh *guest* dan *customer* untuk melihat informasi kontak yang relevan, seperti nomor telepon, alamat email, alamat fisik, atau informasi media sosial.

1. Fungsi Melakukan Approve Pesanan

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengkonfirmasi pesanan dari *customer.*

1. Fungsi Melihat Riwayat Pesanan

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk dapat melihat riwayat pesanan yang pernah dipesan sebelumnya dan fungsi ini berfungsi dimana nantinya *Customer* menambahkan *Rating* pada produk yang telah dipesan.

1. Fungsi Melihat Profil

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *customer* untuk melihat profil *customer*.

1. Fungsi Mengedit Profil

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *customer* untuk mengubah biodata pada profil.

1. Fungsi Menambah produk ke keranjang

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *customer* untuk menambahkan produk yang ingin dipesan ke dalam keranjang.

1. Fungsi Mengedit produk dalam keranjang

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *customer* untuk mengedit jumlah produk yang akan dipesan..

1. Fungsi Menghapus produk dalam keranjang

Fungsi ini dapat digunakan oleh *customer* untuk menghapus produk yang ada dalam kerancang.

1. Fungsi Melihat keranjang

Fungsi ini dapat digunakan oleh *customer* untuk melihat produk yang telah dimasukkan ke keranjang.

1. Fungsi Mencetak Struk Pembayaran

Fungsi ini digunakan ketika *customer* ingin mencetak bukti struk pembayaran.

1. Fungsi Mencetak Laporan Data Penjualan

Fungsi ini digunakan oleh *admin* ketika ingin mencetak data penjualan *Pizza* Andaliman Balige selama sebulan dalam bentuk excel.

1. Fungsi *Logout*

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *customer* dan *admin* untuk keluar dari sistem jika sudah selesai mengakses *website* ini.

**Hasil dan *Deliverables* (*Result*):**

Adapun produk yang dihasilkan dalam Proyek Akhir 2 adalah sebuah *Website* Pizza Andaliman. Daftar *deliverables* dalam Proyek Akhir 2 ini dilampirkan pada Tabel 1. Hasil dan *deliverables.*

**Tabel 1. Hasil dan *Deliverables***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Id\_Deliverables** | **Deliverables** | **Keterangan** |
| ToR | *Term of Reference* | Dokumen ini berisi tentang gambaran umum mengenai sistem, pendekatan dalam melaksanakan pekerjaan, lingkup (*scope*), persyaratan masukan (*input requirement)*, dan perkiraan  pelaksanaan aktivitas |
| PiP | *Project Implementation Plan* | Dokumen ini berisi tentang jadwal dan rencana kerja dalam pengembangan sistem yang mencakup pendahuluan, deskripsi umum proyek, pengelolaan proyek (manajemen), paket kerja dan  jadwal, dan penutup. |
| MoM | *Minutes of Meeting* | Dokumen ini berisi tentang agenda  pertemuan yang dilakukan dengan dosen pembimbing. |
| LA | *Log Activity* | Dokumen ini berisi tentang pertemuan kegiatan yang dilakukan oleh anggota  kelompok. |
| SRS | *Software Requirement Specification* | Dokumen ini berisi tentang pertemuan  kegiatan yang dilakukan oleh anggota kelompok. |
| SDD | *Software Design Document* | Dokumen ini berisi tentang deskripsi umum sistem yang akan dibangun, kebutuhan fungsional serta  nonfungsional sistem. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWTD | *Software Technical Document* | Dokumen ini berisi tentang desain  arsitektur sistem secara lebih spesifik. |
| *Website* Pizza  Andaliman | Produk | *Website* ini merupakan hasil akhir  pengerjaan proyek. |

**Pendekatan dalam Melaksanakan Pekerjaan (*Job Approach*) :**

Kegiatan yang kami lakukan untuk mencapai tujuan Proyek Akhir 2 adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan kebutuhan melalui requirement yang dibuat dengan *client.*
2. Studi literatur mengenai *website* yang akan dibuat.
3. Analisis terhadap data dan informasi yang diperoleh.
4. Mendokumentasikan *progress* pelaksanaan kerja dalam *Log Activity (*LA), *Minutes of Meeting (*MoM).
5. Membuat desain awal *website* agar lebih mudah diimplementasikan.
6. Melakukan *explore* mengenai bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk membangun dan mengembangkan *website*.
7. Menyusun laporan mengenai Proyek Akhir 2.
8. Mempresentasikan hasil dalam bentuk laporan dan presentasi lisan di acara sidang seminar yang dihadiri oleh dosen penguji.

**Lingkup (*Scope*):**

1. Mempersiapkan rencana kerja dan menuangkannya menjadi dokumen *Project lamentations Plan* (PiP).
2. Mengumpulkan kebutuhan dan informasi yang dapat membangun dan mengembangkan

*website*.

1. Menggunakan metode Waterfall.
2. Melakukan analisis terhadap kebutuhan dan informasi yang telah terkumpul.
3. Membuat rancangan desain, kerangka, dan implementasi sistem sesuai hasil konsultasi dengan dosen pembimbing.
4. Melakukan test terhadap produk dengan dosen pembimbing.
5. Mempersiapkan laporan dokumen yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.
6. Mempersiapkan bahan presentasi dan mempresentasikannya di acara sidang seminar.

**Persyaratan Masukan (*Input requirement*):**

1. Proyek dilakukan selama 14 minggu waktu belajar mahasiswa, dilaksanakan oleh kelompok 03 yang terdiri dari 4 orang;
   1. Niko Alvin Simanjuntak : *Project Manager* dan *Programmer*
   2. Silvi Agustina Sitohang : *Data Analysis*
   3. Adinda Hutasoit : *Front end*
   4. Hagai Natasha Sianturi : Dokumen
2. Pembimbing teknis 1 : Rudy Chandra, S.Kom., M.Kom
3. Pembimbing teknis 2 : Monalisa Pasaribu, S.S, M.Ed (TESOL)
4. Perangkat yang digunakan selama kegiatan proyek:
   1. Laptop

|  |  |
| --- | --- |
| Merk | *HP 14 inch Laptop 14s-dq4016TU* |
| Prosesor | *Intel Core i7-10870H Processor 2.2GHz*  *(16M Cache, up to 5.0 GHz, 8 cores)* |
| Memori | *8GB DDR4 SO-DIMM(2933MHz for i5-*  *10300H/i7-10750H/i7-10870H), Max*  *Capacity:32GB)* |
| Layar | *15.6-inch, FHD (1920x1080) 16:9, Value*  *IPS-level, Anti-glare display, sRGB:62.5% Adobe:47.1%, Refresh Rate:144Hz, Optimus* |
| Ruang Penyimpanan | *512GB PCle 3.0 NVMe M.2 SSD* |
| Konektivitas | *Wi-fi 6(802.11ax) + Bluetooth 5.1(Dual*  *band) 2\*2* |
| Sistem Operasi | *Windows 10* |

**Perkiraan Pelaksanaan Aktivitas (*Activity Estimation*):** *Progress Pelaksanaan kegiatan ISP dapat dilihat pada Tabel 2.* **Tabel 2. Perkiraan Pelaksanaan PA2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Waktu | Keterangan |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Penentuan Topik | Minggu 1 – Minggu 3 | Konsultasi dengan pembimbing terkait judul yang akan  dikerjakan/sesuai dengan tema. |
| 2 | *Requirement Gathering* | Minggu 3 – Minggu 4 | Membuat list pertanyaan yang akan diajukan ke *client* wawancara dengan *client*, mendokumentasikan hasil  wawancara. |
| 3 | Analisis | Minggu 5 – Minggu | Mengolah hasil wawancara dan mendefinisikan kebutuhan yang tepat  untuk *client.* |
| 4 | Desain | Minggu 6 – Minggu 9 | Membuat model dari UML, seperti *use case* diagram, *class* diagram, *sequence* diagram, melakukan desain  *interface.* |
| 5 | Implementasi | Minggu 8 – Minggu 16 | Membangun *website* dengan teknologi dan bahasa pemrograman php (bisa juga tergantung teknologi  dari pembimbing). |
| 6 | *Testing* | Minggu 16 | Menguji validitas dari fungsi *website*  yang dibangun. |
| 7 | Seminar PA2 | Minggu 17 | Demo hasil PA1 di hadapan  pembimbing dan penguji. |
| 8 | Unggah Artefak PA2 | Minggu 17 | Mencakup dokumen dan *website* yang  dibangun. |
| 9 | Revisi PA2 | Minggu 18 | Pengumpulan artefak PA1 setelah  revisi ke *Gitlab*. |

**Catatan: Perkiraan Jadwal Pelaksanaan Aktivitas di atas sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan arahan Dosen Pembimbing.**

