

REMEDIAL

PPL

**MEMBUAT MODEL SISTEM
PEMESANAN MAKANAN
KANTIN SEKOLAH**

MUHAMMAD REYHAN



IDENTIFIKASI 5 KEBUTUHAN FUNGSIONAL & NONFUNGSIONAL

FUNGSIONAL

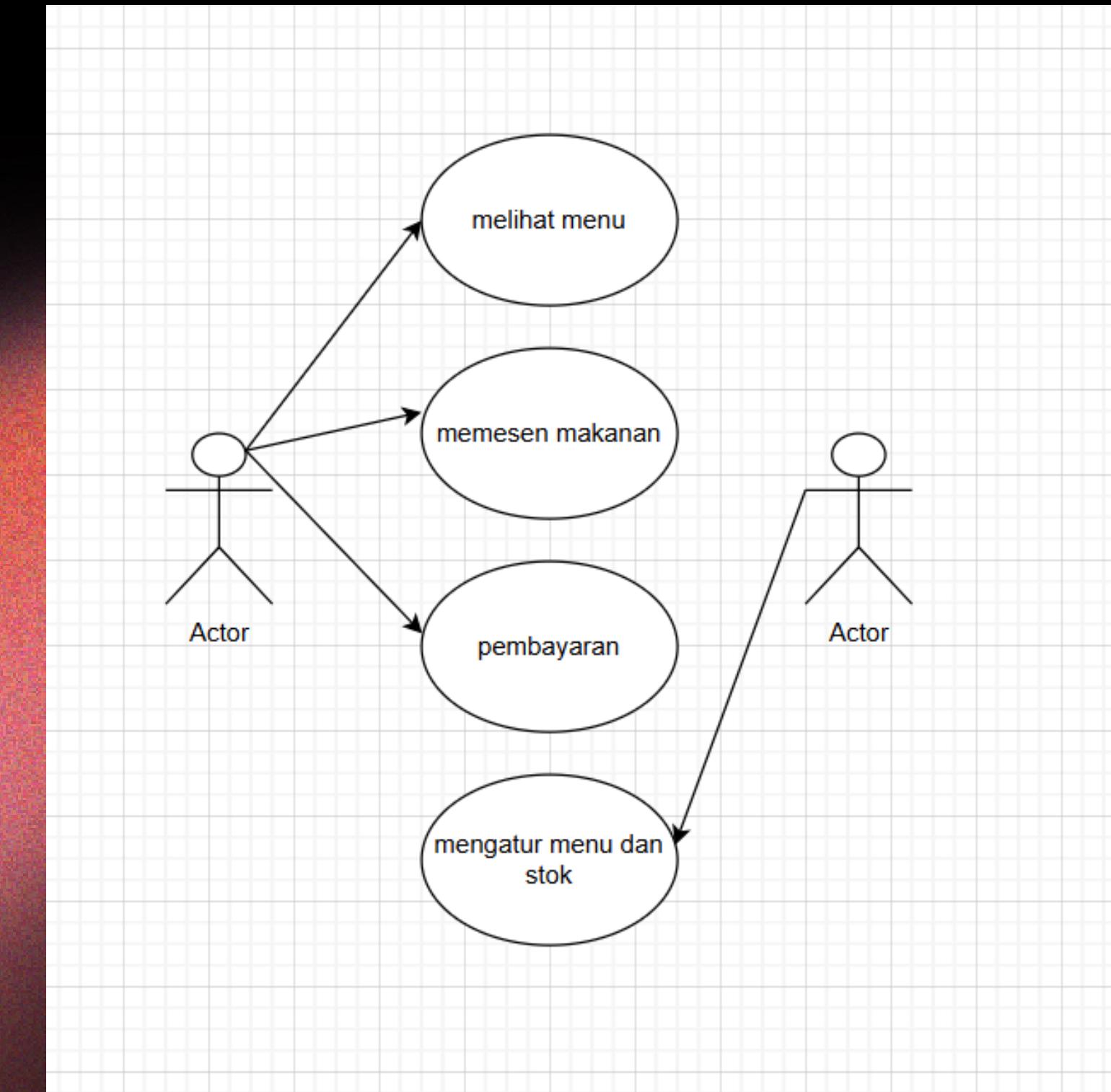
- Sistem dapat menampilkan detail setiap menu, seperti harga, deskripsi, dan ketersediaan.
- Pengguna dapat menambah atau mengurangi item di keranjang pesanan sebelum checkout.
- Pengguna dapat memilih metode pembayaran (misal: tunai di tempat atau saldo kantin).
- Penjual dapat mengonfirmasi pesanan yang masuk dan mengubah status pesanan.
- Sistem dapat mengirim notifikasi status pesanan kepada pengguna (diproses, siap diambil, selesai).

NONFUNGSIONAL

- Reliabilitas (Keandalan) Sistem harus mampu memproses pesanan tanpa error dan menjaga data pesanan tetap konsisten.
- Skalabilitas Sistem harus tetap berjalan lancar meskipun digunakan oleh banyak siswa secara bersamaan, terutama saat jam istirahat.
- Maintainability (Kemudahan Perawatan) Sistem harus mudah diperbarui atau diperbaiki oleh developer tanpa mengganggu penggunaan aplikasi.

DIAGRAM USE CASE

APLIKASI KANTIN



BUAT USE CASE DESCRIPTION UNTUK 2 USE CASE UTAMA

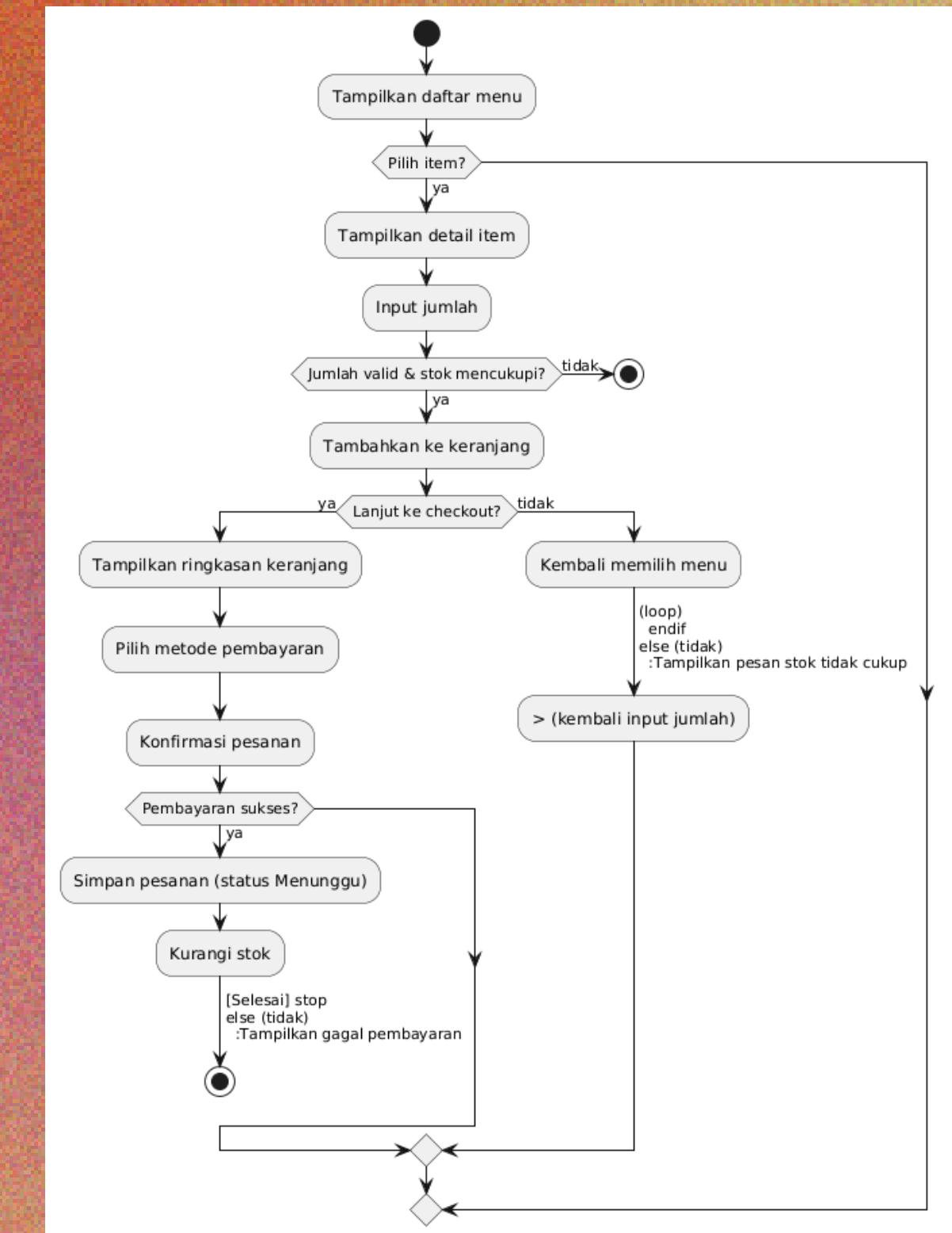
Elemen	Deskripsi
Nama Use Case	Melihat Menu
Tujuan	Menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia di kantin.
Aktor	Siswa (pembeli)
Preconditions	Siswa sudah membuka aplikasi. Sistem terhubung dengan database menu.
Flow of Events	1. Siswa memilih fitur 'Lihat Menu'. 2. Sistem mengambil data menu dari database. 3. Sistem menampilkan daftar menu. 4. Siswa dapat melihat detail item.
Postconditions	Daftar menu berhasil ditampilkan. Siswa mengetahui pilihan makanan.

DIAGRAM MELIHAT MENU

Elemen	Deskripsi
Nama Use Case	Memesan Makanan
Tujuan	Memungkinkan siswa melakukan pemesanan makanan secara digital.
Aktor	Siswa (pembeli)
Preconditions	Siswa sudah melihat menu. Sistem online. Item tersedia.
Flow of Events	1. Siswa memilih item makanan. 2. Siswa memasukkan jumlah. 3. Sistem menampilkan ringkasan pesanan. 4. Siswa konfirmasi. 5. Sistem mencatat pesanan. 6. Sistem mengirim notifikasi ke penjual.
Postconditions	Pesanan tercatat. Penjual menerima pesanan. Siswa mendapat nomor antrian.

DIAGRAM MELIHAT MENU

BUAT DIAGRAM ACTIVITY UNTUK PROSES “MEMESAN MAKANAN”



BUAT CLASS DIAGRAM SEDERHANA

