

# Use Case Description - KantinKu

## Use Case 1: Melihat Menu

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.

## Use Case 2: Memesan Makanan

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.