

**Pengembangan Aplikasi Manajemen dan
Reservasi *The Deck Restaurant and
Lounge***

1 Deskripsi Umum

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran sistem yang akan dikembangkan (*Target System*) dan sistem yang sedang digunakan (*Current System*).

1.1 Deskripsi Umum Sistem

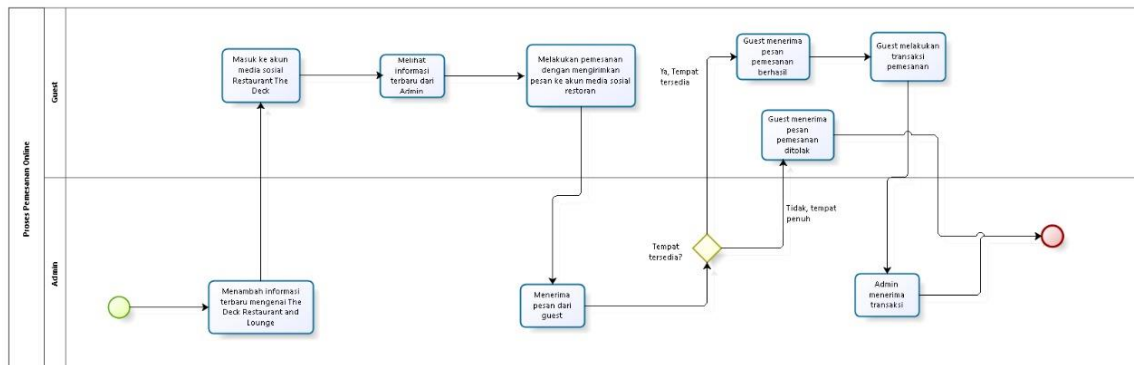
The Deck Restaurant and Lounge adalah salah satu restoran yang terletak di Jalan Sisingamangaraja No.168, Balige, Kabupaten Toba Samosir, Sumatera Utara, Indonesia. Restoran ini merupakan bagian dari Purnama Balige Hotel yang menawarkan pengalaman kuliner yang istimewa dengan ragam hidangan makanan dan minuman yang lezat. Selain itu, restoran ini juga menyediakan fasilitas permainan yang menyenangkan bagi para pengunjungnya.

Dikelilingi oleh keindahan alam yang memukau dengan pemandangan langsung ke Danau Toba memberi kesan yang sangat nyaman dan cocok bagi para pengunjung sehingga menjadi tempat pilihan utama bagi mereka yang ingin menikmati santap malam yang istimewa atau merencanakan acara khusus. Namun meskipun menjadi destinasi populer, *The Deck Restaurant and Lounge* menghadapi tantangan dalam sistem pemesanan dan reservasi. Terkadang saat pelanggan memesan, restoran ini kewalahan dalam mengelola berbagai pesanan tersebut terlebih jika diadakan *event* besar di sekitaran Danau Toba seperti *F1H20*. Hal ini terjadi karena sistem pemesanan yang masih bersifat manual, terutama pesanan yang dibuat melalui akun Instagram mereka. Hal ini juga mengakibatkan kesulitan bagi pengunjung yang tidak mengetahui akun restoran tersebut karena mereka harus melakukan pemesanan secara langsung. Selain itu, restoran ini hanya dapat membagikan informasi tentang restoran dalam akun tersebut sehingga promosi tidak banyak diketahui masyarakat yang tidak mengenal akun restoran ini.

1.1.1 Current System

Saat ini, untuk memesan di *The Deck Restaurant and Lounge*, pengunjung dapat melakukannya melalui akun media sosial resmi restoran atau langsung datang ke lokasi. Admin restoran akan berbagi informasi terbaru, termasuk acara khusus, di akun media sosial untuk menarik minat pengguna. Pengunjung dapat mengirim pesan pemesanan melalui Instagram dan menunggu konfirmasi dari Admin. Jika pesanan disetujui, pengunjung dapat melanjutkan transaksi. Di lokasi, pelayan akan memberikan daftar meja yang tersedia, menu, dan informasi tentang fasilitas yang tersedia. Pengunjung dapat

memilih menu dan melakukan pemesanan, lalu melanjutkan proses transaksi dengan pelayan.



Gambar 1. BPMN Tampilan Customer Melakukan Pemesanan

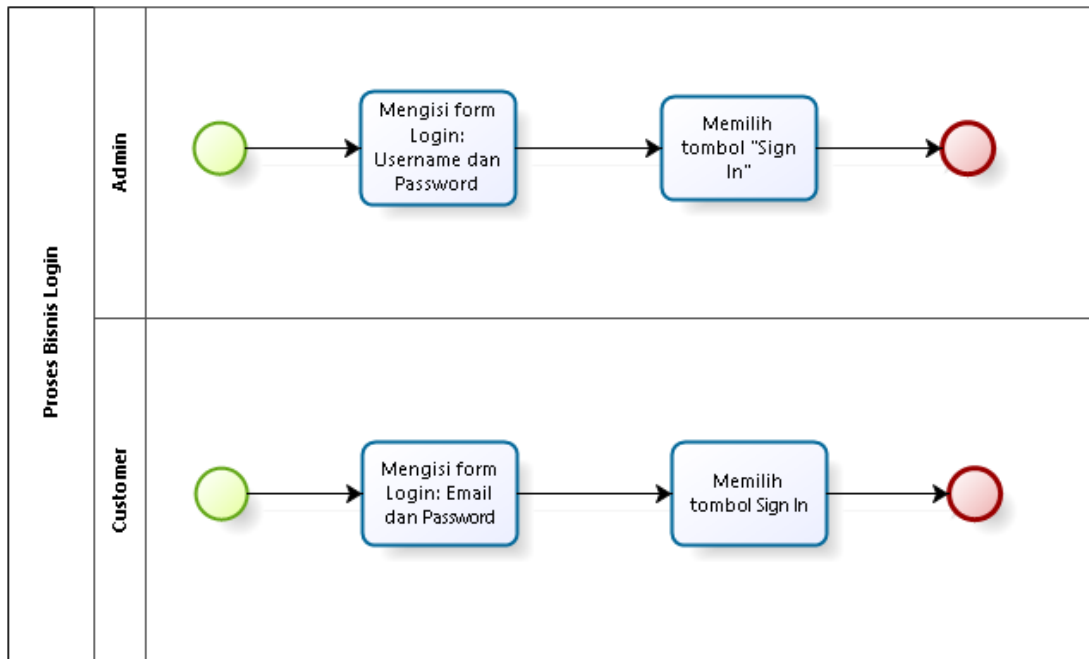
1.1.2 Target System

Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* diciptakan dengan tujuan untuk memberikan informasi terbaru kepada masyarakat lokal maupun wisatawan tentang berbagai perkembangan terkait restoran ini. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk memudahkan masyarakat yang ingin melakukan pemesanan dengan menyediakan *platform* yang lebih *user-friendly*, sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam proses pemesanan, kelebihan pesan yang tidak terkelola, dan kesulitan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.

Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* menyediakan fitur-fitur sebagai berikut:

1.1.1 Business Process Login

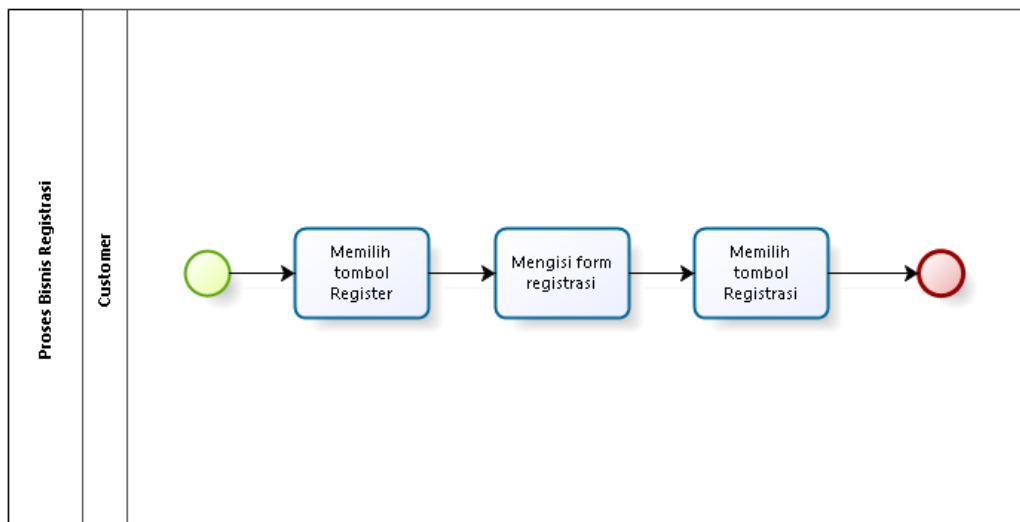
Dalam proses bisnis ini *admin* dan *customer* dapat melakukan *login* terhadap aplikasi *web* dan aplikasi *mobile*. Pada diagram ini dijelaskan siklus bagaimana admin melakukan *login* pada *web*. Dan sama hal nya dengan *customer* melakukan *login* pada aplikasi *mobile*.



Gambar 2. BPMN Login

1.1.2 Business Process Registrasi

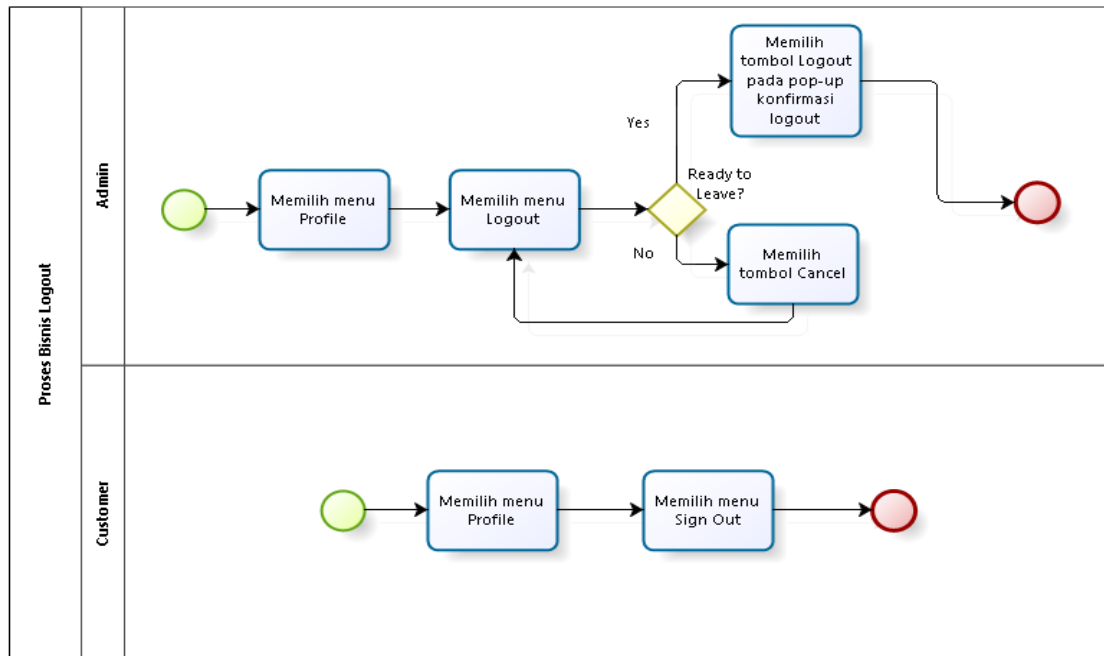
Pada proses bisnis ini terdapat gambaran *customer* dalam melakukan registrasi sebelum masuk ke dalam aplikasi. Registrasi dilakukan oleh pengguna baru agar mendapatkan akun dan dapat *login* ke dalam aplikasi.



Gambar 3. BPMN Registrasi Customer

1.1.3 Business Process Logout

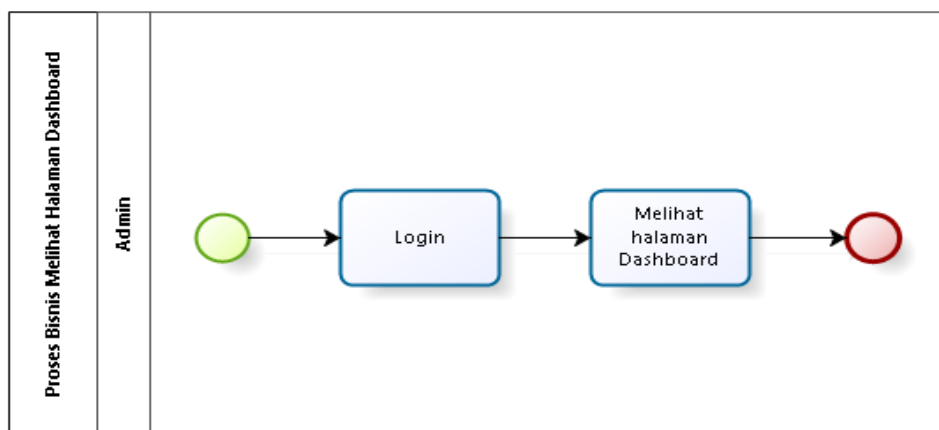
Pada proses bisnis ini dijelaskan alur *admin* dan *customer* akan meninggalkan aplikasi setelah berhasil *login*. *Admin/customer* memilih menu *Profile* lalu sistem menampilkan halaman *Sign Out*. Setelah itu *admin/customer* memilih tombol *Sign Out*.



Gambar 4. BPMN Logout

1.1.4 Business Process Melihat Halaman Dashboard bagi Admin

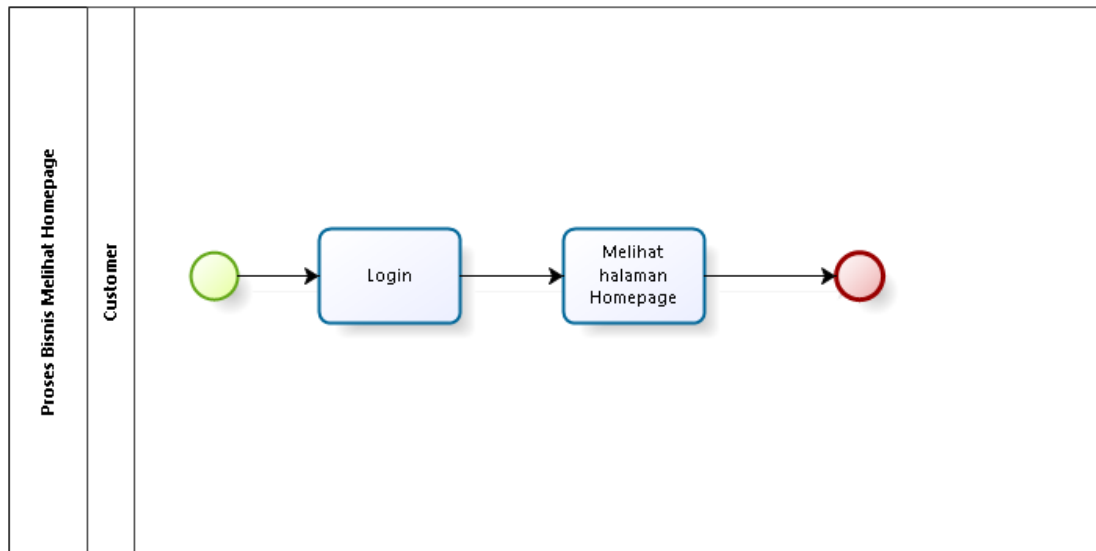
Proses bisnis melihat halaman *dashboard* ini, *admin* harus melakukan *login* pertama sekali. Setelah selesai, sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. *Admin* dapat melihat halaman *dashboard*.



Gambar 5. BPMN Melihat Halaman Dashboard bagi Admin

1.1.5 Business Process Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

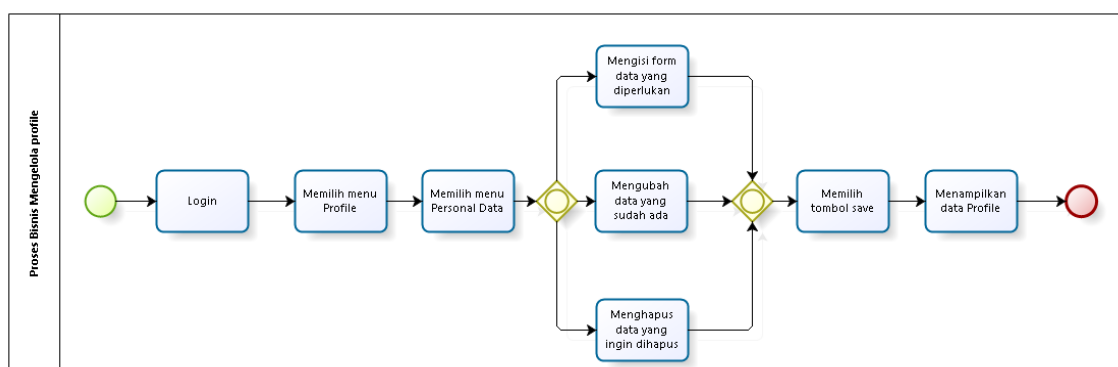
Dalam hal ini, proses melihat halaman *homepage* dilakukan oleh *customer* dengan melakukan *login* lalu sistem akan menampilkan halaman *homepage*.



Gambar 6. BPMN Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

1.1.6 Business Process Mengelola *Profile*

Customer dapat menambahkan data, mengubah data, menghapus data, serta melihat *profile* dengan *login* terlebih dahulu lalu memilih menu *profile* pada bagian bawah tampilan *homepage*. Setelah itu, sistem akan menampilkan halaman *Profile Settings* dan terdapat menu *Personal Data*. Lalu memilih menu tersebut dan sistem akan menampilkan form data *profile*.

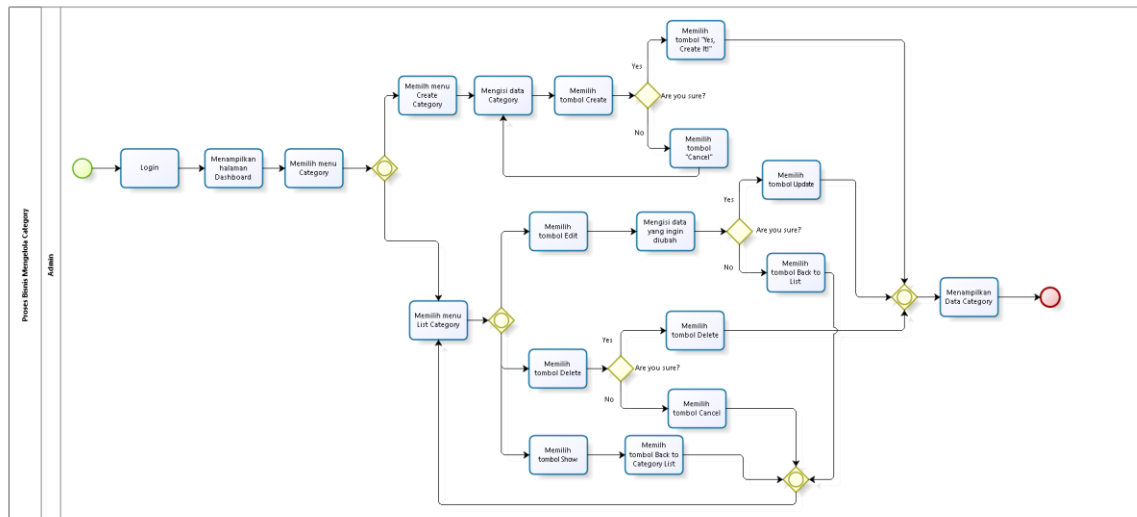


Gambar 7. BPMN Mengelola *Profile*

1.1.7 Business Process Mengelola *Category*

Dalam proses bisnis ini, *admin* harus terlebih dahulu melakukan *login* lalu dapat memilih menu *Category*. Lalu sistem akan mengarahkan untuk memilih menu yaitu *Create*

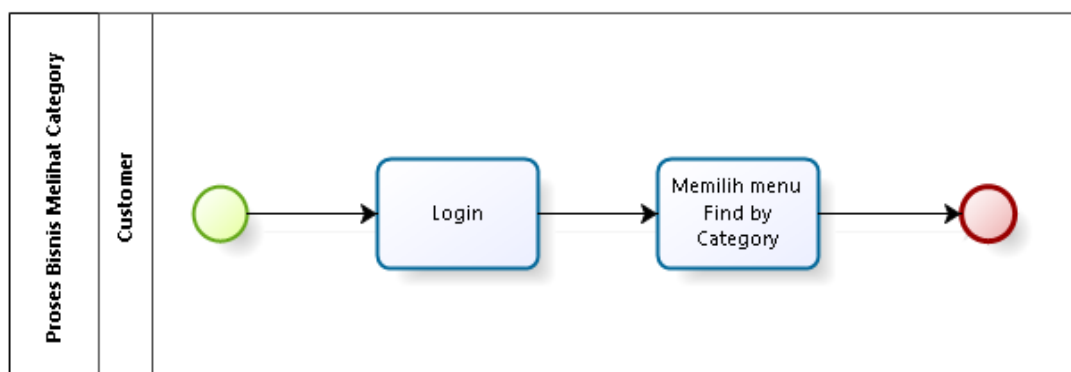
Category. *Admin* akan diberikan tampilan form *category* yang harus diisi, setelah itu memilih tombol *Create*. Dalam proses bisnis ini, *admin* juga dapat mengubah data kategori dengan memilih menu Edit pada kategori yang ingin diubah lalu mengisi atau mengubah data nya. Setelah itu, memilih tombol Update. *Admin* dapat menghapus data kategori dengan memilih data kategori yang ingin dihapus lalu memilih tombol Delete serta memilih tombol pada pop-up konfirmasi penghapusan yang ada. Setelah itu sistem menampilkan data.



Gambar 8. BPMN Mengelola *Category*

1.1.8 Business Process Melihat *Category* bagi *Customer*

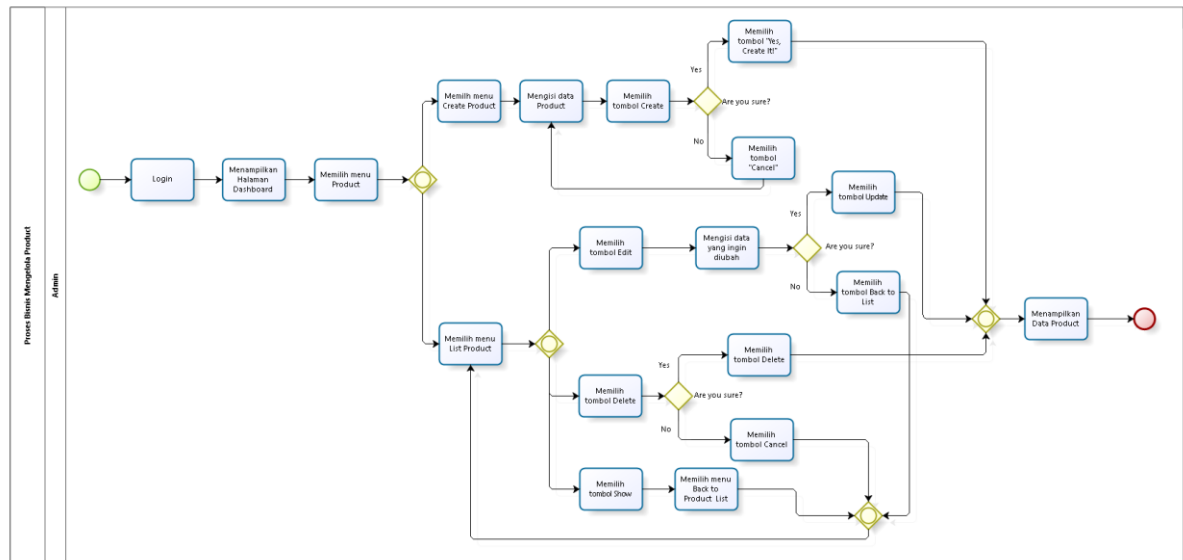
Pada proses bisnis ini dijelaskan alur *customer* melihat *category*. *Customer* harus melakukan *login* terlebih dahulu, jika *login* berhasil maka akan muncul halaman *homepage*. Pada halaman ini akan ada menu “*Find by Category*” yang dimana *customer* dapat memilih menu tersebut dan dapat melihat *category*.



Gambar 9. BPMN Melihat *Category* bagi *Customer*

1.1.9 Business Process Mengelola *Product*

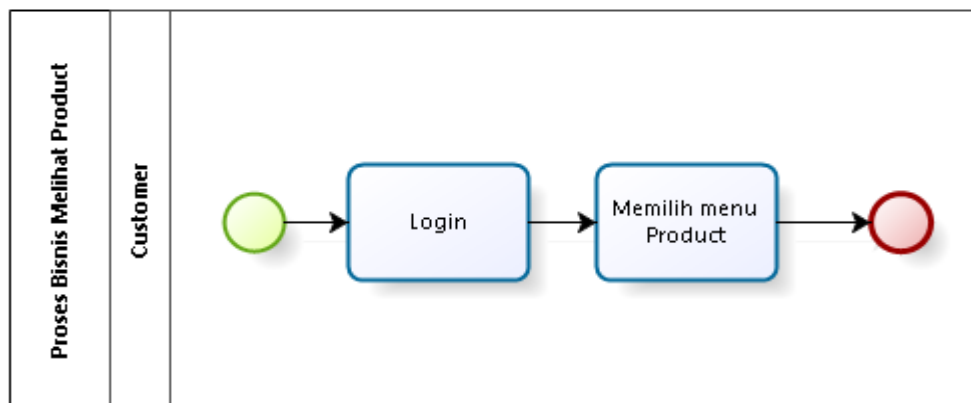
Dalam proses bisnis ini, *admin* dapat menambah data produk yang sama hal nya saat menambah kategori. Proses bisnis ini, *admin* jugas dapat mengubah data produk dengan memilih menu Edit pada data produk yang akan diubah. Lalu mengubah data dan memilih tombol Update. *Admin* dapat menghapus data produk yang ada dengan memilih tombol Delete pada data yang ingin di hapus. Lalu akan muncul *alert* konfirmasi penghapusan data. Jika sudah yakin ingin menghapus, maka memilih Delete.



Gambar 10. BPMN Mengelola *Product*

1.1.10 Business Process Melihat *Product* bagi *Customer*

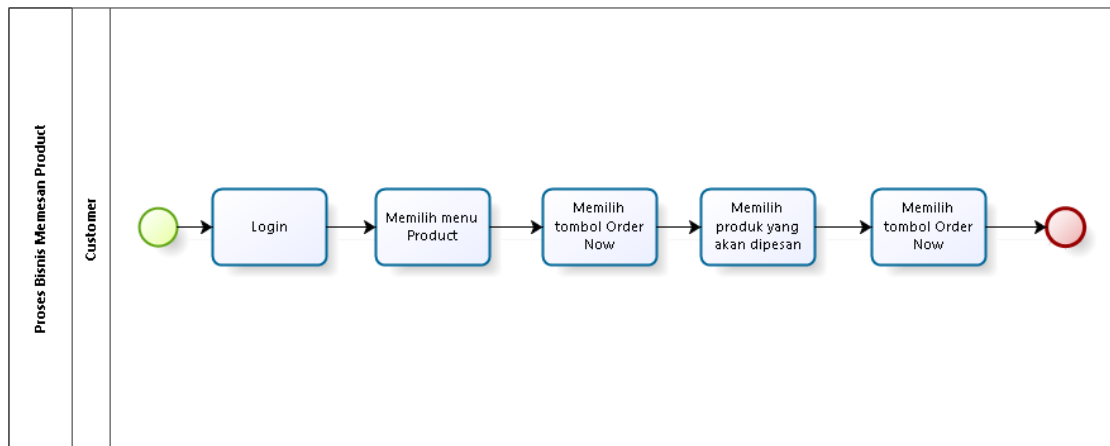
Pada proses bisnis ini dijelaskan alur *customer* melihat *product*. *Customer* harus melakukan *login* terlebih dahulu, jika *login* berhasil maka akan muncul halaman *homepage*. Pada halaman ini akan ada menu “*Product*” yang dimana *customer* dapat memilih menu tersebut dan dapat melihat *product*.



Gambar 11. BPMN Melihat *Product* bagi *Customer*

1.1.11 Business Process Memesan *Product* bagi *Customer*

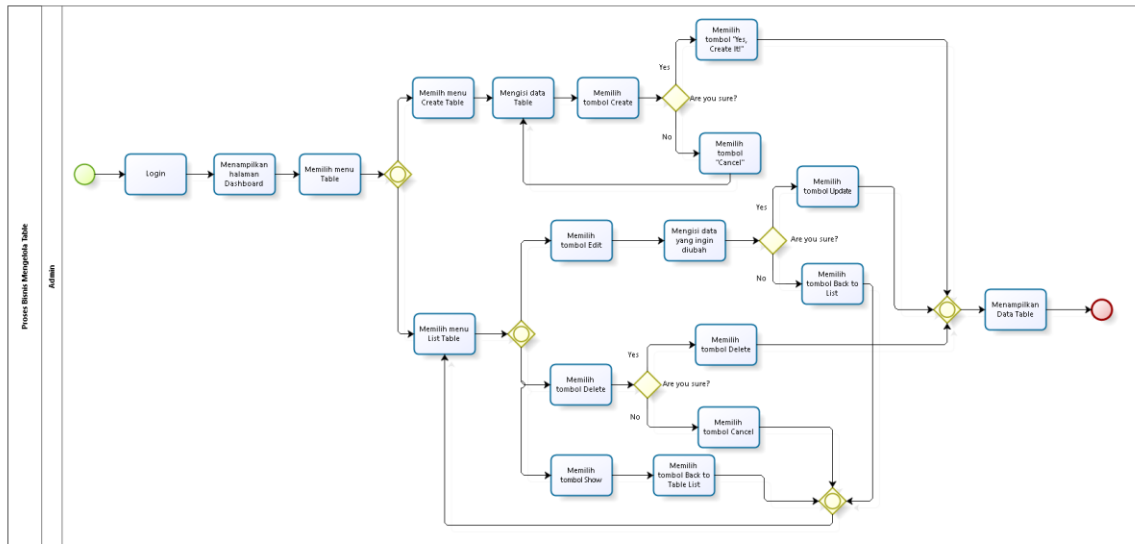
Pada proses bisnis ini dijelaskan bahwa *customer* untuk menambahkan *product* ke dalam keranjang belanja dan menyelesaikan proses pembelian. Dengan ini, *customer* dapat memilih *product* yang mereka inginkan, menentukan jumlahnya, dan melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang disediakan.



Gambar 12. BPMN Memesan *Product* bagi *Customer*

1.1.12 Business Process Mengelola *Table*

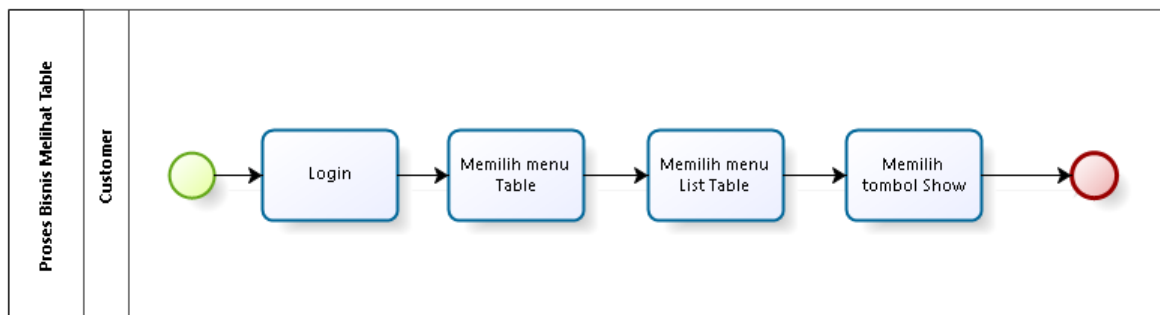
Pada proses bisnis ini dijelaskan bahwa *admin* dapat menambahkan data *table* yang tersedia pada restoran ke dalam aplikasi, mengubah data *table*, dan menghapus data *table* yang tersedia pada aplikasi. Saat ingin menambah data *table*, maka akan ada menu “*Create Table*” lalu mengisi data yang diperlukan pada form yang disediakan pada sistem. Jika ingin mengubah, melihat, dan menghapus maka *admin* memilih menu “*List Table*” setelah *login*. Lalu memilih tombol Edit untuk mengubah, tombol Show untuk melihat data, dan tombol Delete untuk menghapus data yang ingin dihapus atau tidak dibutuhkan lagi.



Gambar 13. BPMN Mengelola Table

1.1.13 Business Process Melihat Table bagi Customer

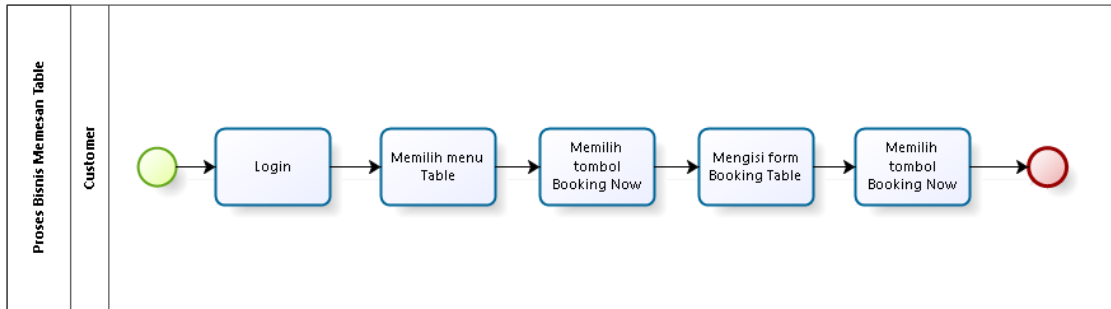
Proses bisnis dibawah ini menunjukkan *customer* dalam melihat data *table*. Setelah *customer* melakukan *login*, maka sistem menampilkan *homepage*. Pada halaman ini akan ada menu Table, *customer* memilih menu tersebut lalu melanjutkan memilih menu *List Table* dan memilih tombol Show.



Gambar 14. BPMN Melihat Table bagi Customer

1.1.14 Business Process Memesan Table bagi Customer

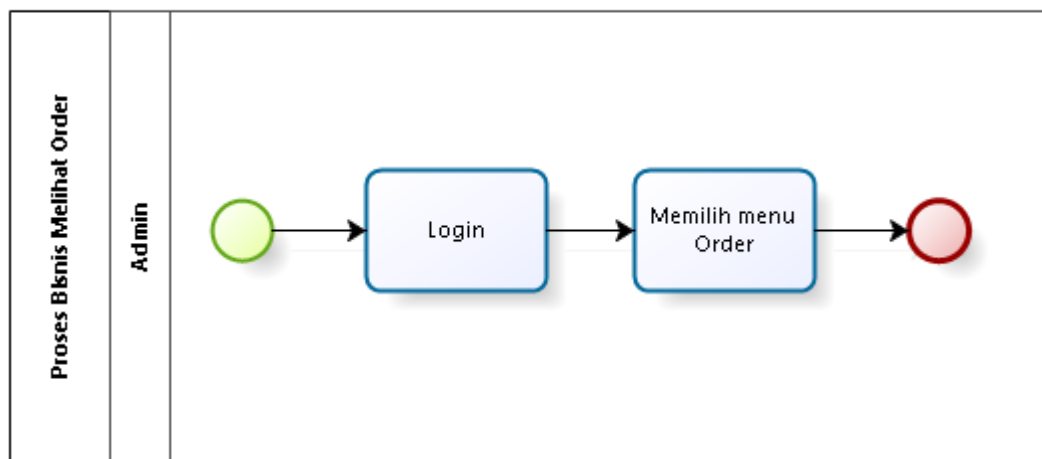
Proses bisnis ini digambarkan saat *customer* melakukan reservasi meja di tempat. Dengan fungsi ini, *customer* dapat memilih tanggal, waktu, dan jumlah orang untuk reservasi mereka.



Gambar 15. BPMN Memesan Table bagi Customer

1.1.15 Business Process Melihat Order bagi Admin

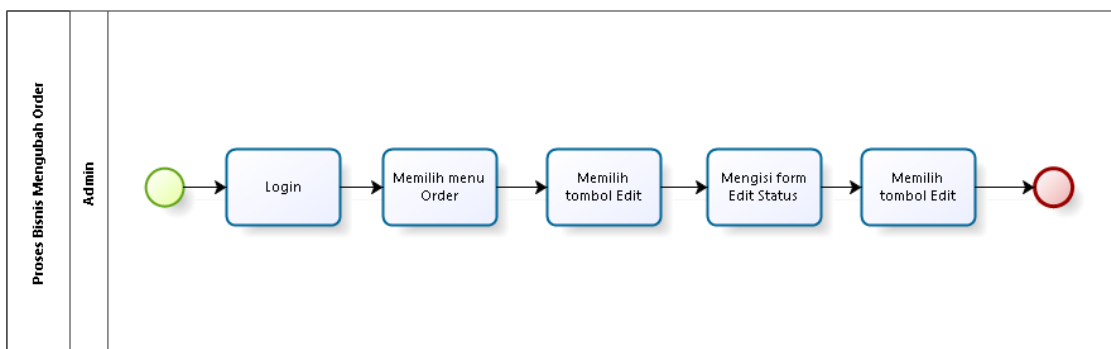
Pada proses bisnis ini, *admin* dapat melihat daftar pesanan yang telah dilakukan oleh *customer*. *Admin* hanya perlu melakukan *login* saat ingin melihat *order* pada aplikasi maka akan muncul tampilan *dashboard* yang dimana terdapat menu *Order* disana.



Gambar 16. BPMN Melihat Order bagi Admin

1.1.16 Business Process Mengubah Order bagi Admin

Pada proses bisnis ini *admin* dapat mengubah detail pesanan yang ada jika diperlukan.



Gambar 17. BPMN Mengubah Order bagi Admin

1.2 Fungsi Utama (*Target System*)

Adapun fungsi-fungsi yang terdapat dalam Pengembangan Aplikasi Manajemen dan Reservasi The Deck Restaurant and Lounge adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Login*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* dan *admin* untuk melakukan *login*.

2. Fungsi Registrasi

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan registrasi.

3. Fungsi *Logout*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* dan *admin* untuk melakukan *logout*.

4. Fungsi Melihat Halaman *Dashboard* bagi *Admin*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk melihat halaman dashboard yang diberikan akses ke ikhtisar data penting seperti jumlah pesanan, penjualan, aktivitas terbaru, dan notifikasi. Tujuannya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang kinerja operasional, memudahkan pengambilan keputusan, dan memungkinkan pemantauan bisnis secara *real-time*.

5. Fungsi Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk mengakses berbagai informasi dan fitur yang disediakan oleh sistem. Saat *customer* mengunjungi halaman Home, mereka akan menemukan fitur "*Find by Categories*" yang memungkinkan mereka untuk mencari produk berdasarkan kategori tertentu.

6. Fungsi Mengelola *Profile* bagi *Customer*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk mengubah dan mengelola informasi pribadi dan preferensi akun mereka. Dengan fungsi ini, *customer* dapat memperbarui informasi seperti alamat, nomor telepon, dan lainnya. Hal ini memungkinkan *customer* untuk menjaga informasi akun mereka tetap terkini dan sesuai dengan kebutuhan mereka, serta mengontrol pengalaman pengguna secara keseluruhan.

7. Fungsi Melihat *Profile* bagi *Admin*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengakses dan meninjau informasi pribadi serta detail akun mereka, seperti nama lengkap, alamat email, nomor telepon, *username*, peran dalam sistem.

8. Fungsi Mengelola *Category*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengelola menu *category* seperti menambah, mengedit, dan menghapus *category*. Tujuannya adalah mengorganisasi produk secara sistematis, memudahkan pencarian, dan memastikan bahwa struktur *category* tetap relevan dan *up-to-date*.

9. Fungsi Melihat *Category* bagi *Customer*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk menelusuri daftar *category* produk yang tersedia dalam sistem. Dengan fungsi ini, *customer* dapat dengan mudah menemukan produk yang mereka minati berdasarkan *customer* yang relevan. Hal ini memberikan kemudahan dalam navigasi dan membantu *customer* untuk menemukan produk yang sesuai dengan preferensi mereka dengan lebih cepat.

10. Fungsi Mengelola *Product*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengelola menu *product* seperti menambah, mengedit, dan menghapus *product*. Dengan fungsi ini, *admin* dapat memastikan informasi *product* selalu akurat dan terkini.

11. Fungsi Melihat *Product* bagi *Customer*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk menelusuri dan melihat detail *product* yang tersedia dalam sistem. Dengan fungsi ini, *customer* dapat melihat deskripsi, gambar, harga, dan detail lainnya dari *product* yang mereka minati. Hal ini memungkinkan *customer* untuk membuat keputusan pembelian yang lebih baik dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih informatif dan memuaskan.

12. Fungsi Memesan Produk

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk menambahkan *product* ke dalam keranjang belanja dan menyelesaikan proses pembelian. Dengan fungsi ini, *customer* dapat memilih *product* yang mereka inginkan, menentukan jumlahnya, dan melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang disediakan.

13. Fungsi Mengelola *Table*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengelola menu *table* seperti mengatur dan memodifikasi informasi terkait meja yang tersedia. Dengan fungsi ini, *admin* dapat mengelola pemesanan meja, mengatur penempatan meja, dan memastikan layanan yang efisien.

14. Fungsi Melihat *Table* bagi *Customer*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melihat informasi mengenai meja yang tersedia untuk pemesanan. Dengan fungsi ini, *customer* dapat meninjau ketersediaan meja, ukuran meja, lokasi, dan informasi lainnya sebelum melakukan reservasi. Hal ini memungkinkan

customer untuk merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik dan memastikan bahwa mereka memiliki tempat yang sesuai dengan preferensi mereka saat mengunjungi tempat tersebut.

15. Fungsi Memesan *Table*

Fungsi ini digunakan oleh *customer* untuk melakukan reservasi meja di tempat. Dengan fungsi ini, *customer* dapat memilih tanggal, waktu, dan jumlah orang untuk reservasi mereka. Setelah melakukan pemesanan, *customer* akan menerima konfirmasi reservasi yang memastikan bahwa meja telah disediakan sesuai dengan permintaan mereka. Hal ini memberikan kenyamanan dan jaminan kepada *customer* bahwa mereka memiliki tempat yang tersedia saat mereka mengunjungi tempat tersebut.

16. Fungsi Melihat *Order*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengakses daftar pesanan yang telah dilakukan oleh *customer*. Dengan fungsi ini, *admin* dapat memantau status pesanan, meninjau detail pesanan, dan mengatur pemenuhan pesanan sesuai kebutuhan.

17. Fungsi Mengubah *Order*

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk mengubah detail pesanan yang ada jika diperlukan.

1.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Pada sub bab ini, dijelaskan karakteristik pengguna yang terdapat pada Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*. Pada Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* terdapat 3 jenis pengguna, yaitu :

Pada Tabel 4. akan dijelaskan karakteristik pengguna yang akan mempengaruhi fungsionalitas dari produk perangkat lunak.

Tabel 4. User Characteristic

Kategori Pengguna	Kepentingan Akses	Hak Akses
<i>Admin</i>	1. Mengelola data kategori dalam aplikasi seperti menambah, mengubah, dan menghapus. 2. Mengelola data produk yang ada pada aplikasi seperti menambah, mengubah dan menghapus.	Akses ke menu utama aplikasi untuk melihat data profil semua pengguna yang sudah registrasi, mengelola data kategori, mengelola data produk, dan mengelola data <i>table</i> .

Kategori Pengguna	Kepentingan Akses	Hak Akses
	3. Mengelola data informasi <i>table</i> yang tersedia pada restoran ke dalam aplikasi, seperti menambah, mengubah, dan juga menghapus. 4. Melihat semua profil yang telah berhasil melakukan registrasi ke dalam aplikasi.	
<i>Customer</i>	1. Melakukan registrasi akun untuk dapat masuk ke dalam aplikasi dan dapat melakukan pemesanan ataupun melihat data produk dan kategori.	Akses ke menu utama aplikasi untuk melihat produk dan kategori serta melakukan pemesanan produk

1.1.1 Kelompok Pengguna-1

Description of user : Admin

Role : Admin

Prerequisite : Admin login ke dalam Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*

Task description : Admin dapat mengelola data kategori, data produk, dan data *table*.

1.1.2 Kelompok Pengguna-2

Description of user : Customer

Role : Customer

Prerequisite : Customer melakukan registrasi ke dalam Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*

Task description : *Customer* melakukan pemesanan ataupun melihat data produk dan kategori.

2 Kebutuhan Rinci

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem secara spesifik yang mencakup *external interface*, *functional description*, *data requirement*, *functional requirement*, *non-functional requirement* dan *design constraints* dari sistem yang akan dibangun.

2.1 Kebutuhan Antarmuka

Sub bab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka yang terdapat dalam sistem. Kebutuhan antarmuka dalam sistem terdiri dari antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka komunikasi. Secara detail, antarmuka sistem akan dijelaskan dalam sub bab berikut.

2.1.1 Antarmuka Sistem

Aplikasi *The Deck Restaurant and Lounge* dikembangkan dalam bentuk *web* bagi *admin* dan dalam bentuk *mobile* bagi *customer*. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian website yang dibangun. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (input) dan keluaran (output) dari dan untuk pengguna.

Perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Monitor

Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan output dari proses yang dilakukan.

2. Keyboard

Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan (menginput) data yang diperlukan ke dalam website.

3. Mouse

Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai pointer kursor di layer monitor).

2.1.2 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian Pengembangan Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* adalah GUI (Graphical User Interface). Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan

pengguna dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (input) dan keluaran (output) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Monitor

Monitor digunakan sebagai layar untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan.

2. Keyboard

Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

3. Mouse

Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai *pointer* kursor di layar monitor).

Tampilan layar atau *user interface* pada aplikasi terlampir pada gambar dibawah sebagai berikut.

Tampilan halaman Registrasi akun pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 18

The image shows a mobile application interface for account registration. It is split into two main sections: 'Login to your account' on the left and 'Create your new account' on the right. The top status bar shows the time as 0:49 and 0:50, along with network and battery icons. The 'Login' section includes fields for 'Email' and 'Password', a 'Forgot password?' link, and a large orange 'Sign In' button. The 'Create account' section includes fields for 'Name' (Full Name), 'Email Address' (Enter Email), 'User Name', 'Password', 'Phone Number', 'Address', and 'Gender'. A 'Register' link is located below the login section.

Login to your account.
Please sign in to your account

Email
Enter Email

Password
Password

[Forgot password?](#)

Sign In

Don't have an account? [Register](#)

Create your new account
Create an account to start looking for the food you like

Name
Full Name

Email Address
Enter Email

User Name
User Name

Password
Password

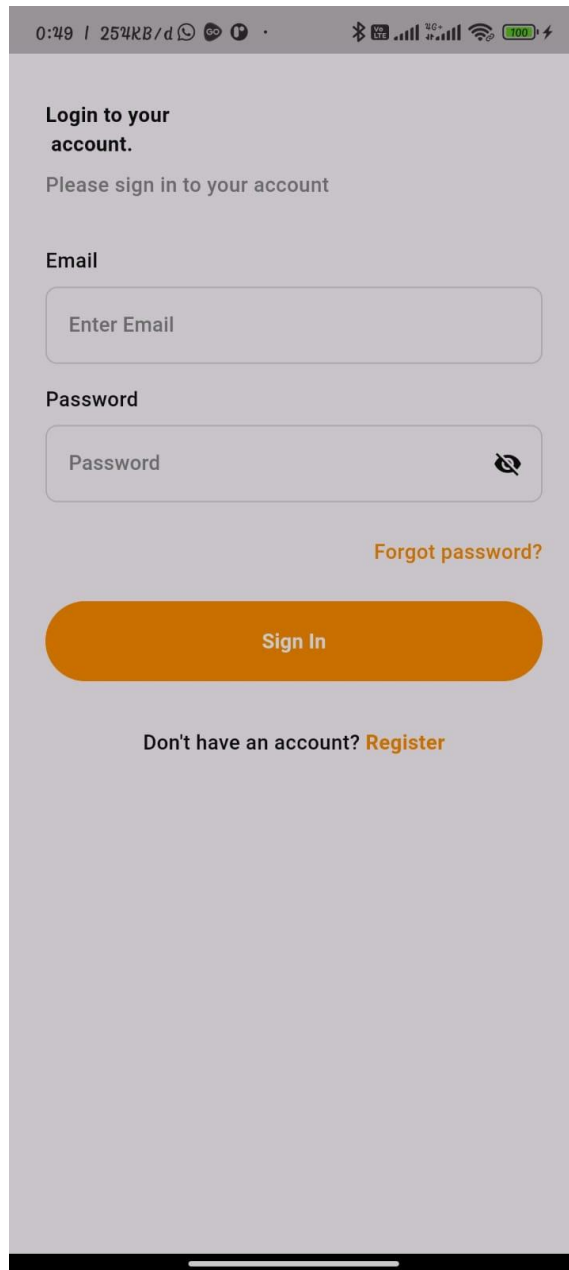
Phone Number
Phone Number

Address
Address

Gender

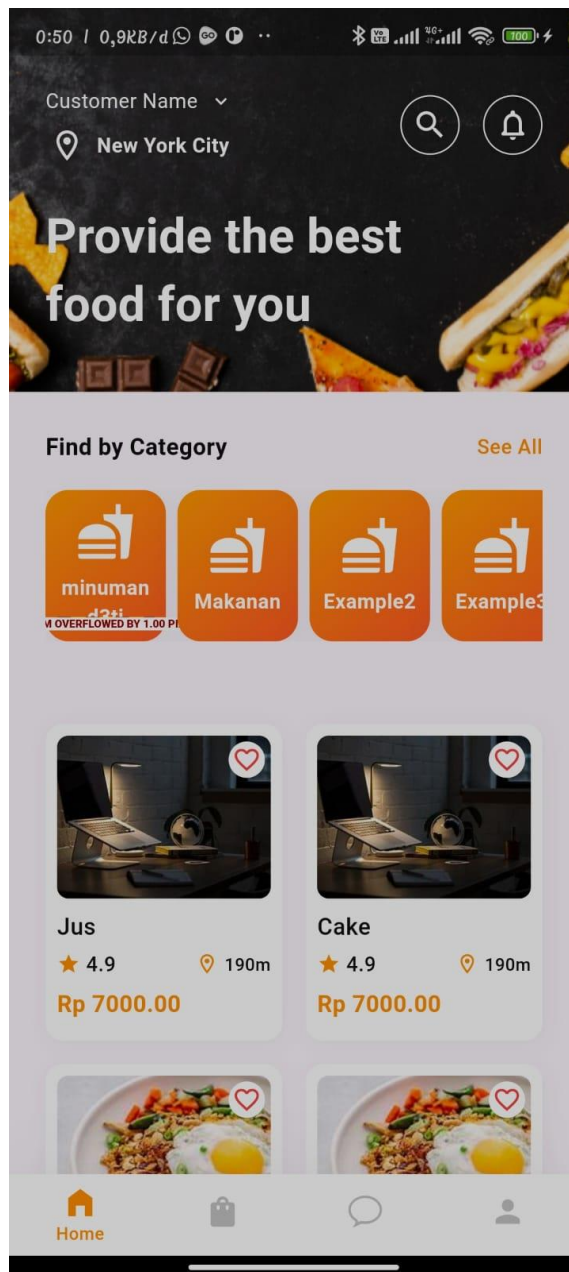
Gambar 18. Halaman Registrasi Akun *Customer*

Tampilan halaman *Login* akun pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 19



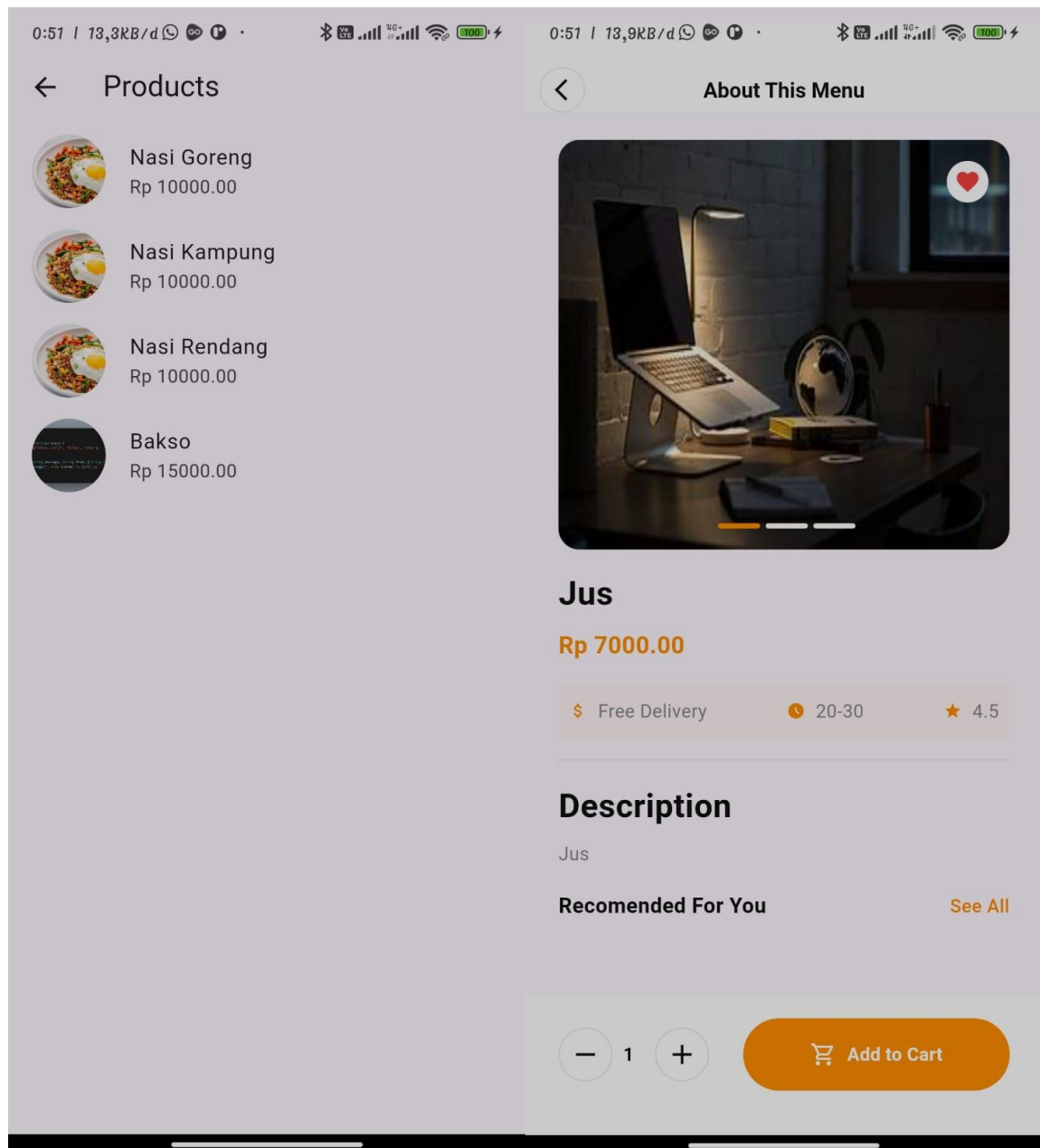
Gambar 19. Halaman *Login Customer*

Tampilan halaman *Homepage* pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 20



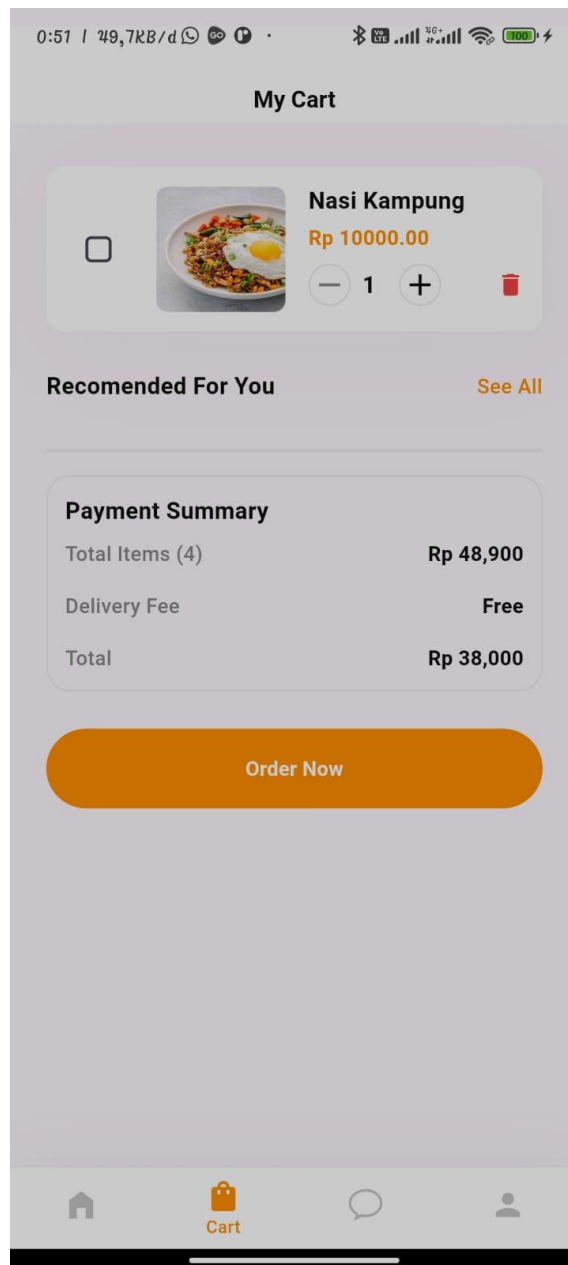
Gambar 20. Halaman *Homepage* aplikasi *mobile*

Tampilan halaman *product* deskripsi *product* pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 21



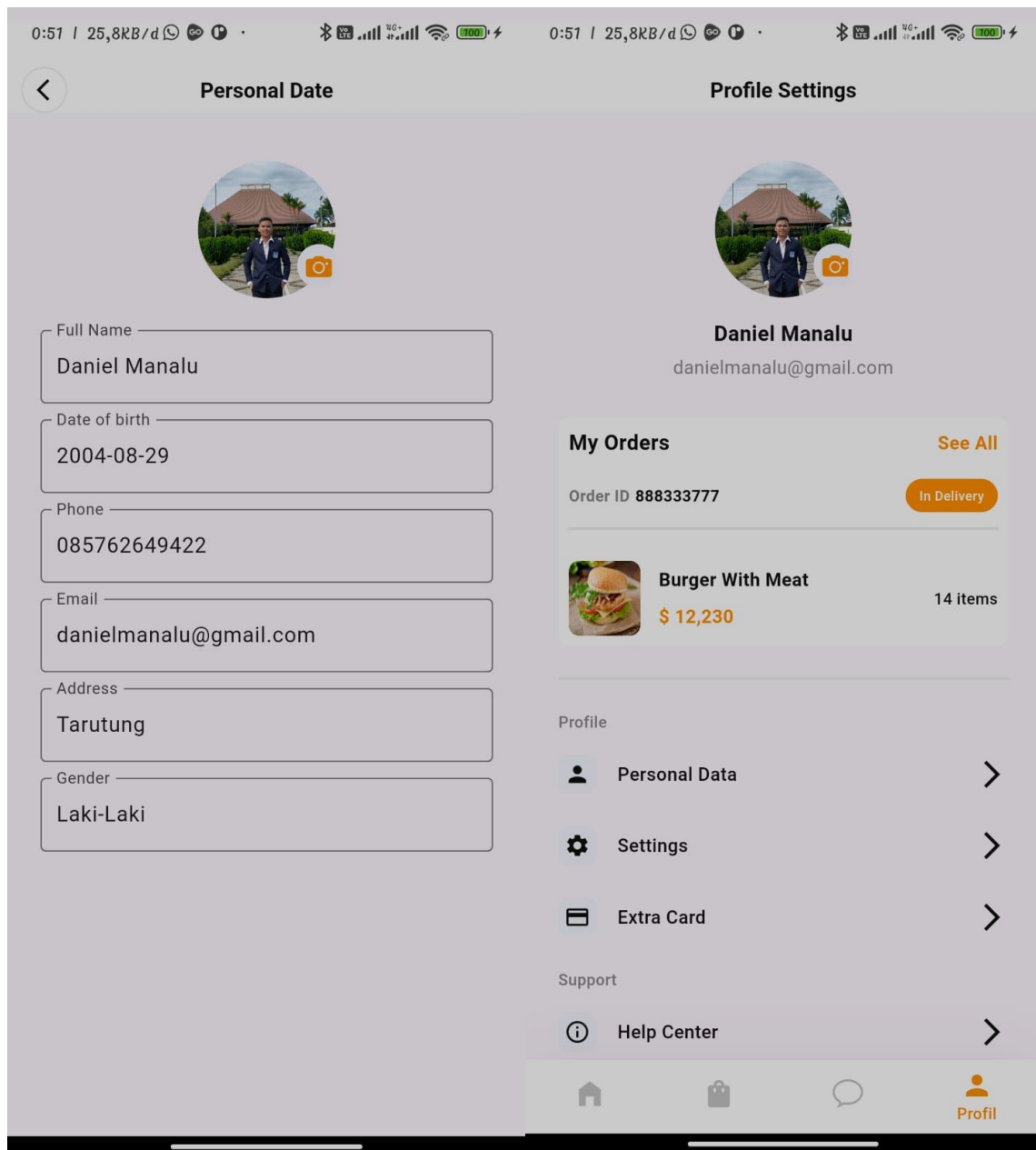
Gambar 21. Halaman *About this Menu*

Tampilan halaman *My Cart* pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 22



Gambar 22. Halaman *My Cart*

Tampilan halaman *Profile* pada aplikasi *mobile* terlampir pada gambar 23



Gambar 23. Halaman *Profile*

2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (hardware interface) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan, dan mengeluarkan dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari hardware interface adalah untuk menjalankan perangkat lunak (software). Yang termasuk ke dalam hardware interface adalah:

1. Perangkat Masukan (Input Device)

Perangkat ini berfungsi untuk memasukkan data /instruksi ke dalam CPU komputer sebagai perangkat pemroses komputer. Input Device yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah keyboard, mouse dan touchpad .

2. Perangkat Pemroses (Process Device)

Perangkat ini berfungsi untuk memproses atau mengolah data oleh komputer. *Process device* yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak ini adalah:

a. Processor

Fungsi dari processor adalah untuk mengolah data secara digital.

b. RAM (Random Access Memory)

RAM digunakan sebagai media penyimpanan data.

c. Perangkat Penyimpanan (Storage Device)

Perangkat ini berfungsi untuk menyimpan data-data yang digunakan dan diperlukan selama pembuatan website .

d. Perangkat Keluaran

Perangkat yang digunakan untuk menampilkan keluaran (output) kepada pengguna adalah monitor.

2.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* adalah sebagai berikut.

DBMS : MySQL

Text Editor : Visual Studio Code

Sistem Operasi : Windows 11

Bahasa pemrograman : PHP, Dart, Go

Aplikasi database : SQLyog, MySQL, dan Apache

Perangkat tambahan : StarUML, Bizagi Process Modeler

2.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Ketika terjadi hal yang tidak diinginkan dimana menyebabkan dokumen rusak, data dan informasi yang telah dikumpulkan dalam membangun aplikasi ini akan tetap aman karena sudah menggunakan *database* yang dapat diakses dengan jaringan internet dan data tersimpan di *framework* yang aman, sehingga pengolahan data dan informasi berjalan dengan efektif dan efisien.

2.2.1 Use Case Scenario

Dalam sub bab ini menjelaskan tentang *use case scenario* dari setiap fungsi yang ada pada Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*.

1. Use Case Scenario *Login Admin*

Fungsi *login* digunakan oleh *admin* untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi. Tabel 8 merupakan *use case scenario login admin*.

Tabel 8. Use Case Scenario Login Admin

<i>Use Case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use Case Name</i>	Proses <i>Login Admin</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> dapat melakukan login akun pada sistem dan berhasil <i>login</i> ke sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melakukan <i>login</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

		1. Sistem menampilkan halaman login yang terdiri dari form <i>username</i> dan <i>password</i> .
	2. <i>Admin</i> mengisi data yang diperlukan pada <i>form login</i>	
	3. <i>Admin</i> memilih tombol <i>Sign In</i>	
		4. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> dan <i>homepage</i>
<i>Alternative flow of events</i>	2a. <i>Admin</i> mengisi data yang salah pada form data yang diperlakukan	
		2b. Sistem akan menampilkan “ <i>Error: Invalid credentials or server error</i> ”
<i>Extension points</i>	-	

2. Use Case Scenario *Login Customer*

Fungsi *login* digunakan oleh *customer* untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi.

Tabel 9 merupakan *use case scenario login admin*.

Tabel 9. Use Case Scenario Login Customer

<i>Use Case ID Number</i>	UC-02	
<i>Use Case Name</i>	Proses <i>Login Customer</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>customer</i> dapat melakukan login akun pada sistem dan berhasil <i>login</i> ke sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan <i>login</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
		1. Sistem menampilkan halaman login yang terdiri dari form <i>email</i> dan <i>password</i> .
	2. <i>Customer</i> mengisi data yang diperlukan pada <i>form login</i>	
	3. <i>Customer</i> memilih tombol <i>Sign In</i>	

		4. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> dan <i>homepage</i>
<i>Alternative flow of events</i>	2a. <i>Customer</i> mengisi data yang salah pada form data yang diperlakukan	
		2b. Sistem akan menampilkan “ <i>Error: Invalid credentials or server error</i> ”
<i>Extension points</i>	-	

3. Use Case Scenario Registrasi

Fungsi registrasi digunakan oleh *customer* untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi. Tabel 10 merupakan *use case* scenario registrasi.

Tabel 10. Use Case Scenario Registrasi

<i>Use Case ID Number</i>	UC-03
<i>Use Case Name</i>	Proses Register
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>customer</i> dapat melakukan registrasi akun pada sistem.
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>

<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> berhasil melakukan registrasi akun pada aplikasi	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> memilih menu <i>Register</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman form registrasi akun.
	3. <i>Customer</i> mengisi data yang diperlukan pada form registrasi	
	4. <i>Customer</i> memilih tombol <i>Register</i> .	
		5. Menampilkan pemberitahuan dan menampilkan menu <i>login</i> .
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4. Use Case Scenario *Logout*

Fungsi *login* digunakan oleh *admin* dan *customer* untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi. Tabel 11 merupakan *use case* scenario *Logout*.

Tabel 11. Use Case Scenario Logout

<i>Use Case ID Number</i>	UC-04	
<i>Use Case Name</i>	Proses Logout	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> dan <i>customer</i> dapat melakukan <i>logout</i> akun pada sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>Customer</i> berhasil melakukan <i>logout</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Profile</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Profile</i>
	3. Memilih menu <i>Logout</i>	
		4. Menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi <i>logout</i>
	5. Memilih tombol <i>Logout</i>	
		6. Sistem menampilkan halaman <i>Login</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

5. Use Case Scenario Melihat Halaman *Dashboard* bagi Admin

Fungsi login digunakan oleh *admin* untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi. Tabel 12 merupakan use case scenario Melihat Halaman *Dashboard* bagi Admin.

Tabel 12. Use Case Scenario Melihat Halaman *Dashboard* bagi Admin

<i>Use Case ID Number</i>	UC-05	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Halaman <i>Dashboard</i> bagi Admin	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat halaman <i>Dashboard</i> .	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> melihat halaman <i>Dashboard</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dengan mengisi data form yang dibutuhkan	
		2. Menampilkan halaman <i>Dashboard</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

6. Use Case Scenario Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

Fungsi login digunakan oleh customer untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam aplikasi.

Tabel 13 merupakan use case scenario Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

Tabel 13. Use Case Scenario Melihat Halaman *Homepage* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-06	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Halaman <i>Dashboard</i> bagi Admin	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> melihat halaman <i>Homepage</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> melihat halaman <i>Homepage</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> melakukan <i>login</i> dengan mengisi form dengan data yang valid	
		2. Menampilkan halaman <i>Homepage</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

7. Use Case Scenario Mengelola *Profile* bagi *Customer*

Fungsi mengelola *profile* digunakan oleh *customer* untuk dapat menambahkan data, mengubah data, dan menghapus data *profile*. Tabel 14 merupakan use case scenario Melihat *Category* bagi *Customer*.

Tabel 14. Use Case Scenario Mengelola *Profile* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-07	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengelola <i>Profile</i> bagi <i>Customer</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> mengelola <i>Profile</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah berhasil <i>login</i> dan mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> mengelola <i>Profile</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> memilih menu <i>Profile</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>profile</i>

	3. Memilih menu <i>Personal Data</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Personal Data</i>
	5. Mengisi data pada form sesuai yang diperlukan sistem	
	6. Memilih tombol Save	
		7. Menampilkan data <i>Profile</i>
	8. <i>Customer</i> memilih menu <i>Personal Data</i>	
	9. Mengubah data yang diperlukan pada form	
	10. Memilih tombol Save	
		11. Menampilkan data <i>Profile</i>
	12. <i>Customer</i> memilih menu <i>Personal Data</i>	
	13. Menghapus data yang ingin dihapus atau tidak diperlukan	

	14. Memilih tombol Save	
		15. Menampilkan data <i>Profile</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

8. Use Case Scenario Mengelola *Category*

Fungsi mengelola *Category* digunakan oleh *admin* untuk dapat menambahkan data, mengubah data, dan menghapus data *Category*. Tabel 15 merupakan use case scenario mengelola *Category*.

Tabel 15. Use Case Scenario Mengelola *Category*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-08	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengelola <i>Category</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Admin</i> mengelola <i>category</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah berhasil <i>login</i> dan mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> mengelola <i>category</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. Memilih menu <i>category</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>category</i>
	3. Memilih menu <i>Create Category</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Create Category</i>
	5. Mengisi data pada form sesuai yang diperlukan sistem	
	6. Memilih tombol Create	
		7. Menampilkan data <i>Category</i>
	8. Memilih menu <i>List Category</i>	
		9. Menampilkan halaman list
	10. Memilih tombol Edit	
		11. Menampilkan halaman edit

	12. Mengisi data yang ingin diubah atau diganti	
	13. Memilih tombol Update	
		14. Menampilkan data <i>Category</i>
	15. <i>Admin</i> memilih tombol Delete	
		16. Menampilkan data <i>Category</i>
	17. <i>Admin</i> memilih tombol Show	
		18. Menampilkan data <i>Category</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

9. Use Case Scenario Melihat *Category* bagi *Customer*

Fungsi melihat *category* digunakan oleh *customer* untuk dapat melihat dan mengakses data *category*. Tabel 16 merupakan use case scenario melihat *category* bagi *Customer*.

Tabel 16. Use Case Scenario Melihat *Category* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-09
---------------------------	-------

<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat <i>Category</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> melihat <i>Category</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> melihat <i>Category</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> melakukan <i>login</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Homepage</i>
	3. Memilih menu <i>Find by Category</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Category</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

10. Use Case Scenario Mengelola *Product*

Fungsi Mengelola *Product* digunakan oleh *admin* untuk dapat menambahkan data, mengubah data, dan menghapus data *Product*. Tabel 17 merupakan use case scenario Mengelola *Product*.

Tabel 17. Use Case Scenario Mengelola *Product*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-10	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengelola <i>Product</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Admin</i> mengelola <i>Product</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> mengelola <i>Product</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Product</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Product</i>
	3. Memilih menu <i>Create Product</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Create Product</i>

	5. Mengisi data yang dibutuhkan sistem dalam menambah data <i>product</i> .	
	6. Memilih tombol Create	
		7. Menampilkan data <i>Product</i>
	8. Memilih menu <i>List Product</i>	
		9. Menampilkan menu <i>List Product</i>
	10. Memilih tombol Edit	
		11. Menampilkan halaman Edit
	12. Mengisi atau mengubah data <i>product</i> yang ingin diubah	
	13. Memilih tombol Update	
		14. Menampilkan data <i>Product</i>
	14. Memilih tombol Show	
		15. Menampilkan data <i>Product</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

11. Use Case Scenario Melihat *Product* bagi *Customer*

Fungsi Melihat *Product* digunakan oleh customer untuk dapat mengakses dan melihat data *Product* di dalam aplikasi. Tabel 18 merupakan use case scenario Melihat *Product* bagi *Customer*.

Tabel 18. Use Case Scenario Melihat *Product* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-11	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat <i>Product</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> melihat <i>Product</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil login Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> melihat <i>Product</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Customer</i> melakukan login	
		2. Menampilkan halaman <i>Homepage</i>

	3. Memilih menu <i>Product</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Product</i>
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

12. Use Case Scenario Memesan *Product* bagi *Customer*

Fungsi Memesan *Product* digunakan oleh *customer* untuk dapat melakukan pemesanan produk pada aplikasi. Tabel 19 merupakan use case scenario Memesan *Product* bagi *Customer*.

Tabel 19. Use Case Scenario Memesan *Product* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-12	
<i>Use Case Name</i>	Proses Memesan <i>Product</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> memesan <i>Product</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> memesan <i>Product</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. Memilih menu <i>Product</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Product</i>
	3. Memilih tombol Order Now	
		4. Menampilkan halaman <i>Product</i> yang ingin dipesan
	5. Memilih produk yang akan dipesan	
	6. Memilih tombol Order Now	
		7. Menampilkan halaman Order-an
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

13. Use Case Scenario Mengelola *Table*

Fungsi Mengelola *Table* digunakan oleh *admin* untuk dapat melakukan penambahan, pengubahan, penghapusan data *Table* pada aplikasi. Tabel 20 merupakan use case scenario Mengelola *Table* bagi *Customer*.

Tabel 20. Use Case Scenario Mengelola *Table*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-13
---------------------------	-------

<i>Use Case Name</i>	Proses Mengelola <i>Table</i>	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Admin</i> Mengelola <i>Table</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> mengelola <i>Table</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Table</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Table</i>
	3. Memilih menu <i>Create Table</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>Create Table</i>
	5. Mengisi data <i>table</i>	
	6. Memilih tombol <i>Create</i>	
		7. Menampilkan pop-up pesan konfirmasi

	8. Memilih tombol Yes, Create It!	
		9. Menampilkan data <i>Table</i>
	10. Memilih menu <i>List Create</i>	
		11. Menampilkan halaman <i>List Create</i>
	12. Memilih tombol Edit	
		13. Menampilkan halaman edit data
	14. Mengubah atau mengisi data yang ingin diubah	
	15. Memilih tombol Update	
		16. Menampilkan data <i>Table</i>
	17. Memilih tombol Delete	
		18. Menampilkan pop-up pesan konfirmasi
	19. Memilih tombol Delete	
		20. Menampilkan data <i>Table</i>

	21. Memilih tombol Show	
		22. Menampilkan data <i>Table</i>
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

14. Use Case Scenario Melihat *Table* bagi *Customer*

Fungsi melihat *table* digunakan oleh *customer* untuk dapat melihat dan mengakses data *table*. Tabel 21 merupakan use case scenario melihat *table* bagi *Customer*.

Tabel 21. Use Case Scenario Melihat *Table* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat <i>Table</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> melihat <i>Table</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> melihat <i>Table</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Table</i>	

		2. Menampilkan halaman <i>Table</i>
	3. Memilih menu <i>List Table</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>List Table</i>
	5. Memilih tombol Show	
		6. Menampilkan data <i>Table</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

15. Use Case Scenario Memesan *Table* bagi *Customer*

Fungsi Memesan *Table* digunakan oleh *customer* untuk dapat melakukan pemesanan *table* pada aplikasi. Tabel 22 merupakan use case scenario Memesan *Table* bagi *Customer*.

Tabel 22. Use Case Scenario Memesan *Table* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-12
<i>Use Case Name</i>	Proses Memesan <i>Table</i> bagi <i>Customer</i> .
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> memesan <i>Table</i>
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>

<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> memesan <i>Table</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Table</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Table</i>
	3. Memilih tombol Booking Now	
		4. Menampilkan halaman Booking Now
	5. Mengisi form Booking Table	
	6. Memilih tombol Booking Now	
		7. Menampilkan halaman booking-an
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

16. Use Case Scenario Melihat *Order* bagi *Customer*

Fungsi melihat *order* digunakan oleh *customer* untuk dapat melihat dan mengakses data *order*. Tabel 23 merupakan use case scenario melihat *order* bagi *Customer*.

Tabel 23. Use Case Scenario Melihat *Order* bagi *Customer*

<i>Use Case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat <i>Order</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> melihat <i>Order</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> melihat <i>Order</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Order</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Order</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

17. Use Case Scenario Mengubah *Order* bagi *Customer*

Fungsi mengubah *order* digunakan oleh *customer* untuk dapat mengubah data *order*. Tabel 24 merupakan use case scenario mengubah *order* bagi *Customer*.

Tabel 24. Use Case Scenario Mengubah Order bagi Customer

<i>Use Case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengubah <i>Order</i> bagi <i>Customer</i> .	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>Customer</i> mengubah <i>Order</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>Customer</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Customer</i> telah mengakses dan berhasil <i>login</i> Aplikasi Manajemen dan Reservasi <i>The Deck Restaurant and Lounge</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Customer</i> mengubah <i>Order</i> pada sistem	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Memilih menu <i>Order</i>	
		2. Menampilkan halaman <i>Order</i>
	3. Memilih tombol Edit	
		4. Menampilkan halaman mengedit status
	5. Mengisi form Edit Status	
	6. Memilih tombol Edit	
		7. Menampilkan data <i>Order</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

2.3 Kebutuhan Non Fungsional

Berikut ini adalah *non-functional requirement* pada pengembangan Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*.

Tabel 25 Kebutuhan Non Fungsional

<i>SRS-id</i>	<i>Parameter</i>	<i>Requirement</i>
<i>NF-01</i>	<i>Availability</i>	<i>Sistem dapat diakses dan digunakan oleh user yang telah terdaftar memiliki akun. Sistem ini juga dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.</i>
<i>NF-02</i>	<i>Reliability</i>	<i>Sistem dapat gagal diakses jika koneksi internet pengguna tidak ada atau jika koneksi yang digunakan pengguna tidak stabil.</i>
<i>NF-03</i>	<i>Ergonomy</i>	<i>Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman.</i>

<i>NF-04</i>	<i>Portability</i>	<i>Sistem ini dapat digunakan di platform mana saja. Sistem juga dapat diakses di laptop ataupun HP, sistem dapat menyesuaikan layar untuk mengakses sistem.</i>
<i>NF-05</i>	<i>Security</i>	<i>Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa username dan password yang dimiliki unit bank sampah.</i>
<i>NF-06</i>	<i>Response Time</i>	<i>Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik.</i>
<i>NF-07</i>	<i>Bahasa Komunikasi</i>	<i>Semua tanya jawab harus menggunakan bahasa Indonesia.</i>

2.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Performansi perancangan program pada Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* yang diharapkan adalah dapat berjalan pada sistem atau platform apapun yang mendukung aplikasi ini.

2.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Kebutuhan non-fungsional pada bagian keselamatan yang diperlukan oleh aplikasi adalah aplikasi akan menampilkan informasi yang dapat dengan mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.

2.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Untuk keamanan dan privasi dari sistem, perangkat harus menggunakan aplikasi antivirus sehingga perangkat terhindar dari virus. Ini bertujuan untuk menghindari kerusakan data yang ada pada sistem.

2.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Aplikasi ini diharapkan dapat memenuhi standar pembangunan aplikasi yang telah ditentukan. Standar aplikasi yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dalam bentuk *web* dan *mobile* yang dikembangkan harus user-friendly .
2. Aplikasi dapat digunakan setiap waktu menggunakan komputer dan laptop.
3. Aplikasi harus dapat menampilkan hasil dalam kurun waktu 10 detik.
4. Aplikasi dapat menangani kesalahan yang muncul pada saat terdapat proses yang sedang berjalan.
5. Aplikasi harus menggunakan bahasa yang tetap (tidak berubah-ubah) yang dimengerti oleh pengguna.
6. Aplikasi harus diakses melalui jaringan yang telah ditentukan.

2.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan non-fungsional pada bagian operasional yang diperlukan oleh sistem adalah sebagai berikut:

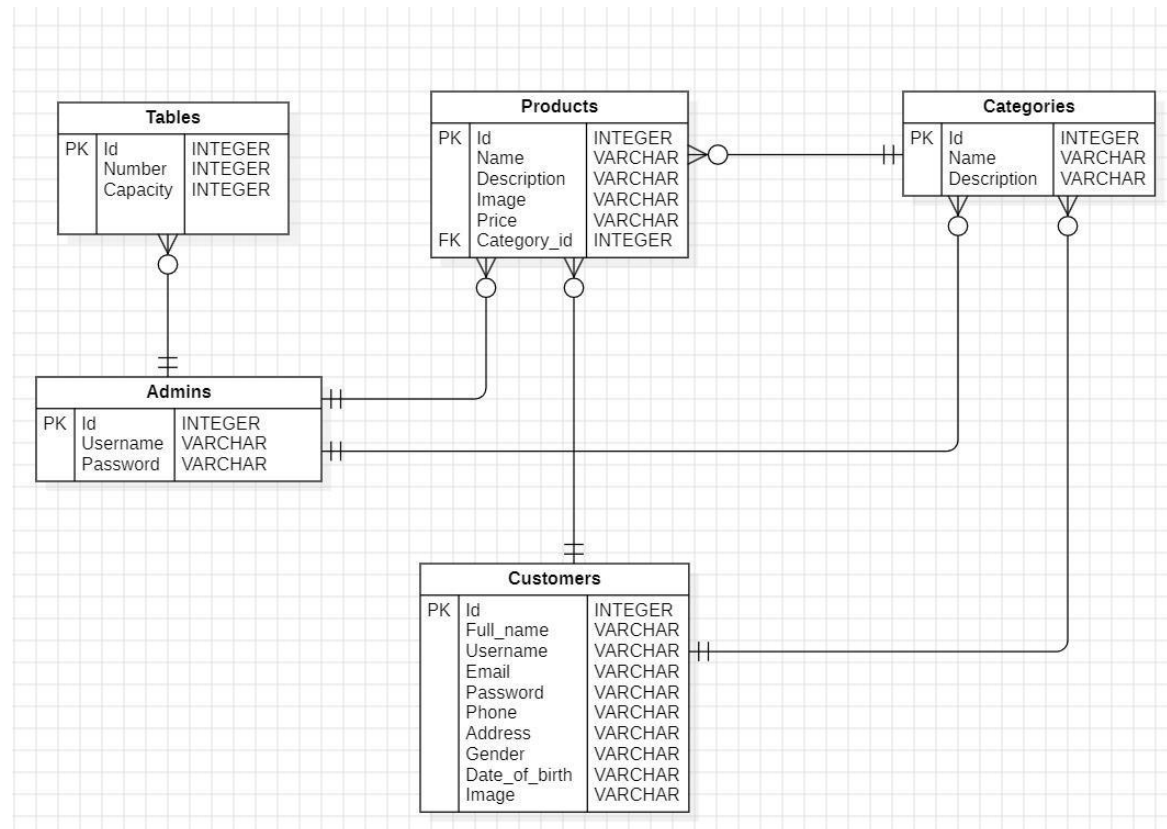
1. Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* dapat diakses melalui komputer atau laptop dikarenakan website ini merupakan website berbasis desktop.
2. Seorang *admin* dapat mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* dengan berbasis aplikasi *web*.
3. Seorang *customer* dapat mengakses Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* dengan berbasis aplikasi *mobile*.
4. User dapat memberikan diskusi mengenai Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*.

3 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge* adalah sebagai berikut:

3.1 Entity Relationship Diagram

Gambar 24 merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*.



Gambar 24 ER-Diagram Aplikasi Manajemen dan Reservasi *The Deck Restaurant and Lounge*.

4 Lampiran A: Glossary

Pada lampiran ini dijelaskan *glossary* atau kata-kata sulit yang ada pada dokumen ini, yaitu sebagai berikut :

<i>Current system</i>	:	Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh user dalam
<i>Website</i>	:	Platform <i>online</i> yang dirancang untuk memudahkan proses reservasi bagi pelanggan serta membantu pengelolaan operasional restoran.
<i>Customer</i>	:	Seseorang atau organisasi yang membeli produk atau layanan dari Aplikasi Manajemen dan Reservasi The Deck Restaurant and Lounge.
<i>Software</i>	:	Perangkat lunak berisi data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu
<i>Client</i>	:	Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan.