

**LAPORAN AKHIR MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK**  
“Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online”



**Dosen Pengampu:** Nola Ritha, S.T, M.Cs

Anggota Kelompok:

ENJELITA BR GINTING	2201020035
SRI MEIRIANI BR SINULINGGA	2201020004
SARAH PINASTI	2201020028
RIKA CINTIA	2201020057
HAMIDAH	2201020047

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN TEKNOLOGI KEMARITIMAN**  
**UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI**  
**T.A 2025**

## Daftar Isi

<b>1.1 Latar Belakang</b>	3
<b>1.2 Rumusan Masalah</b>	3
<b>1.3 Tujuan Proyek</b>	3
<b>1.4 Manfaat Proyek</b>	4
<b>2.1 PROJECT CHARTER</b>	5
2.1.1 Executive Summary	5
2.1.2 Waktu	5
2.1.3 Informasi Anggaran	5
2.1.4 Role And Responsibility	6
<b>2.2 SCOPE MANAGEMENT</b>	8
2.2.1 Work Breakdown Structure	8
2.2.2 Structure	11
<b>2.3 ORGANIZATION BREAKDOWN STRUCTURE (OBS)</b>	12
<b>2.4 TIME MANAGEMENT</b>	13
2.4.1 Estimasi Waktu Proyek	13
2.4.2 Tabel Gantt Chart (Mingguan)	14
Tabel 5. <i>Gantt Chart</i>	14
2.4.3 Critical Path	15
2.4.4 Tabel Critical Path	15
<b>2.5 COST MANAGEMENT</b>	16
2.5.1 Cost Estimating	16
2.5.2 Cost Budgeting	18
<b>2.6 HUMAN RESOURCE MANAGEMENT</b>	24
2.6.1 OBS PROJECT	24
2.6.2 RESPONSIBILITY ASSIGNMENT MATRIX (RAM)	24
2.6.3 RESOURCE HISTOGRAM	27
<b>2.7 COMMUNICATION MANAGEMENT</b>	28
2.7.1 Manajemen Strategi	28
2.7.2 Pertemuan / Rapat (Meeting)	29
<b>2.8 Risk Management</b>	31
<b>3.1 Antar Muka User</b>	32
<b>3.2 Antar Muka Admin</b>	34

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era digital saat ini, banyak sektor bisnis mulai beralih ke sistem berbasis teknologi untuk meningkatkan operasi pelanggan dan efisiensi layanan. Sektor yang mengalami perubahan signifikan adalah industri kuliner, terutama restoran. Masalah yang paling umum yang sering dihadapi pelanggan adalah antrian panjang dan ketidakpastian mengenai ketersediaan meja, terutama ketika datang ke restoran selama jam sibuk atau liburan. Di sisi lain, restoran ini juga sulit untuk mengelola kapasitas tempat duduk secara efektif.

Dengan pengembangan teknologi informasi, solusi untuk masalah ini dapat diatasi melalui sistem reservasi tabel online. Sistem ini memungkinkan pelanggan memesan tabel sebelum mereka datang ke restoran. Selain itu, sistem ini juga dapat mendukung manajemen restoran secara real-time dalam memantau dan mengelola kapasitas meja. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online yang dapat diakses melalui platform digital. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan pelanggan, efisiensi layanan, dan mendukung pengambilan keputusan melalui data reservasi yang tercatat secara otomatis.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang sistem reservasi meja restoran yang dapat digunakan secara online dan real-time?
- Bagaimana sistem dapat mengelola kapasitas meja agar lebih efisien?
- Bagaimana sistem dapat memberikan notifikasi dan konfirmasi pemesanan kepada pelanggan?

### **1.3 Tujuan Proyek**

- Membangun sistem reservasi meja restoran berbasis online yang mudah diakses pelanggan.
- Mengurangi antrian dan meningkatkan efisiensi operasional restoran.

- Menyediakan notifikasi dan konfirmasi pemesanan secara otomatis kepada pelanggan.

#### **1.4 Manfaat Proyek**

Proyek pengembangan sistem pemesanan meja restoran berbasis online ini memberikan berbagai manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Bagi pelanggan, sistem ini memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi tanpa harus datang langsung ke restoran, sehingga waktu dan tenaga dapat dihemat serta kepastian mendapatkan tempat duduk lebih terjamin. Untuk restoran, sistem ini membantu Anda untuk lebih efisien dan mengatur kapasitas tempat duduk Anda, terutama selama jam sibuk. Selain itu, pemilik restoran dapat menggunakan data reservasi yang disimpan secara otomatis untuk menganalisis perilaku pelanggan dan kunjungan pola. Ini dapat membantu Anda memutuskan bagian bisnis. Secara keseluruhan, sistem dapat meningkatkan kualitas layanan, mempercepat proses pemesanan dan menciptakan pengalaman yang lebih baik.

## **BAB 2**

### **PERENCANAAN PROYEK**

#### **2.1 PROJECT CHARTER**

##### **2.1.1 Executive Summary**

Proyek Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online bertujuan untuk mengembangkan sebuah platform digital yang memungkinkan pelanggan melakukan reservasi meja restoran secara mudah dan cepat. Sistem ini akan mencakup fitur seperti pemesanan real-time, pengelolaan kapasitas restoran, notifikasi konfirmasi, serta integrasi pembayaran online.

Dengan adanya sistem ini, restoran dapat meningkatkan efisiensi layanan, mengurangi antrian, serta memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Pemilik restoran juga akan mendapatkan laporan dan analisis data mengenai reservasi untuk pengambilan keputusan bisnis yang lebih tepat.. Sistem ini akan dikembangkan menggunakan teknologi berbasis web, dengan antarmuka yang user-friendly dan keamanan data yang terjamin.

##### **2.1.2 Waktu**

Judul Proyek	Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online
Tanggal Mulai Proyek	06 Maret 2025
Tanggal Akhir Proyek	06 Juni 2025
Manajer Proyek	Enjelita Br Ginting

##### **2.1.3 Informasi Anggaran**

Informasi anggaran merupakan rencana keuangan yang menjelaskan perkiraan biaya yang diperlukan untuk melaksanakan suatu proyek. Proses penyusunan anggaran dilakukan dengan mempertimbangkan semua kebutuhan, mulai dari fase pengembangan hingga tahap peluncuran dan pemeliharaan sistem. Tujuan dari anggaran ini adalah

untuk menjamin bahwa semua kebutuhan proyek dapat dipenuhi sesuai rencana, serta mengurangi pemborosan atau biaya tak terduga.

No	Kebutuhan	Deskripsi	Estimasi biaya (IDR)
1.	Pengembangan website	Pembuatan sistem berbasis web	Rp. 10.000.000
2.	Hosting dan domain	Server untuk menyimpan data sistem	Rp. 1.500.000
3.	Database dan keamanan	Manajemen database dan enkripsi data	Rp. 2.500.000
4.	Desain UI/UX	Perancangan antarmuka yang menarik	Rp. 3.000.000
5.	Testing dan debugging	Pengujuan sistem sebelum launching	Rp. 2.500.000
6.	Sosialisasi dan pelatihan	Workshop untuk pemilik dan karyawan restoran	Rp. 2.000.000
7.	Maintenance and update	Pemeliharaan sistem selama 6 bulan pertama	Rp. 2.500.000
8.	Promosi dan digital marketing	Iklan dan pemasaran online sistem	Rp. 3.000.000
	<b>TOTAL</b>		<b>Rp. 27.000.000</b>

Tabel 1. *Informasi Anggaran*

#### 2.1.4 Role And Responsibility

Role and responsibility dalam kelompok proyek sangat penting agar setiap langkah dikerjakan oleh individu yang sesuai dengan keahliannya. Penjabaran tugas dan tanggung jawab yang jelas juga menghindari tumpang tindih pekerjaan serta meningkatkan produktivitas.

No	Nama	Jabatan	Tanggung Jawab
1.	Enjelita Br Ginting	Manajer Proyek	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memimpin dan mengoordinasikan seluruh tahapan proyek</li> <li>2. Menghubungkan komunikasi antara tim teknis dan pemangku kepentingan</li> </ol>
2.	Sri Meiriani Br Sinulingga	Desainer UI/UX	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan tampilan antarmuka yang intuitif dan menarik.</li> <li>2. Menguji desain untuk memastikan pengalaman pengguna optimal</li> </ol>
3.	Sarah Pinasti	Pengembang Backend	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan infrastruktur server, database, dan API.</li> <li>2. Memastikan backend berjalan lancar dan aman.</li> </ol>
4.	Sarah Pinasti	Pengembang Frontend	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun antarmuka sistem yang responsif dan interaktif.</li> <li>2. Mengimplementasikan desain UI/UX secara optimal.</li> </ol>
5.	Sri Meiriani Br Sinulingga	Quality Assurance (QA) Engineer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pengujian sistem guna menemukan dan memperbaiki bug.</li> <li>2. Memastikan sistem berfungsi sesuai spesifikasi yang ditetapkan</li> </ol>
6.	Hamidah	Tim Dukungan Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan bantuan dan solusi bagi pengguna yang mengalami kendala.</li> </ol>

			2. Mengelola komunikasi dengan pelanggan untuk meningkatkan layanan.
7.	Rika Cintia	Tim Pemasaran dan Penjualan	1. Mempromosikan sistem kepada restoran dan calon pelanggan. 2. Menyusun strategi pemasaran guna meningkatkan jangkauan pengguna.

Tabel 2. *Role And Responsibility*

## 2.2 SCOPE MANAGEMENT

### 2.2.1 Work Breakdown Structure

WBS adalah pemecahan proyek menjadi bagian-bagian kecil yang terstruktur, mulai dari manajemen proyek, desain UI/UX, pengembangan backend dan frontend, pengujian, dokumentasi, hingga pemasaran. Dengan WBS, setiap tugas menjadi lebih jelas dan mudah dipantau.

Level	WBS Code	Element Name	Resources
1	0	Manajer Proyek	Enjelita br ginting
	1.1	Manajemen Proyek	
	1.2	Perencanaan proyek	



	1.3	Pengelolaan tim	
	1.4	Komunikasi & koordinasi	
2	0	Desainer UI/UX	Sri Meiriani Br Sinulingga
	2.1	Pengembangan UI/UX	
	2.2	Riset & perancangan	
	2.3	Desain antarmuka	
	2.4	Pengujian desain	
3	0	Pengembang Backend	Sarah Pinasti
	3.1	Pengembangan Backend	
	3.2	Perancangan database	
	3.3	Pengembangan API	
	3.4	Pengelolaan server	
4	0	Pengembang Frontend	Sarah Pinasti

	4.1	Pengembangan Frontend	
	4.2	Implementasi UI/UX	
	4.3	Integrasi dengan backend	
	4.4	Optimalisasi performa	
5	0	QA Engineer	Sri Meiriani Br Sinulingga
	5.1	Quality Assurance (QA) & Pengujian	
	5.2	Pengujian fungsional	
	5.3	Pengujian keamanan	
	5.4	Pengujian performa	
6	0	Dukungan Pelanggan	Hamidah
	6.1	Dukungan Pelanggan & Dokumentasi	

	6.2	Penyusunan panduan pengguna	
	6.3	Layanan bantuan pengguna	
7	0	Tim pemasaran	Rika Cintia
	7.1	Pemasaran & Implementasi	
	7.2	Strategi pemasaran	
	7.3	Peluncuran & evaluasi	

Tabel 3. *Work Breakdown Structure (WBS)*

### 2.2.2 Structure

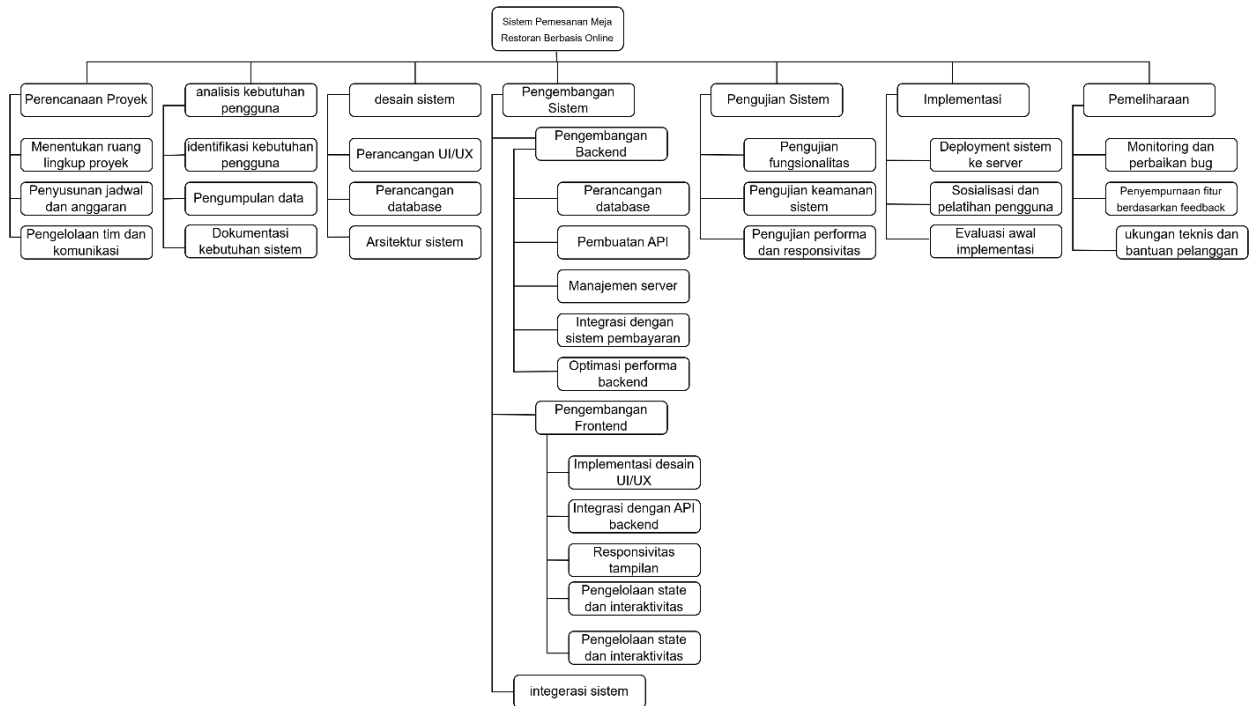


Diagram 1. *Structure*

## 2.3 ORGANIZATION BREAKDOWN STRUCTURE (OBS)

OBS menggambarkan struktur organisasi tim proyek, memperlihatkan siapa saja yang terlibat, peran, dan tanggung jawab masing-masing anggota. Dengan OBS, komunikasi dan koordinasi antar anggota tim menjadi lebih terarah.

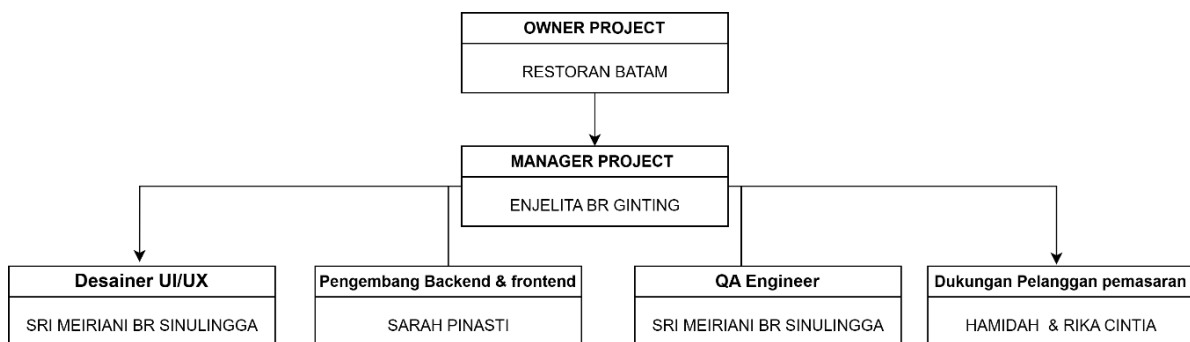


Diagram 2. *Organization Breakdown Structure (OBS)*

## 2.4 TIME MANAGEMENT

Manajemen waktu bertujuan untuk mengatur dan merancang waktu pelaksanaan proyek dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan perencanaan waktu yang tepat, tim pengembang dapat menyelesaikan proyek Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditetapkan tanpa mengorbankan kualitas sistem.

### 2.4.1 Estimasi Waktu Proyek

Kode	Kegiatan	Task Before	Task After	Waktu (Hari)
A	Perencanaan Proyek	-	B	5 Hari
B	Riset & Desain UI/UX	A	C	5 Hari
C	Desain Antarmuka Final	B	D,E	5 Hari
D	Pengembangan Backend	C	F	7 Hari
E	Pengembangan Frontend	C	F	7 Hari
F	Integrasi Sistem	D,E	G	4 Hari
G	Pengujian Sistem	F	H,I	5 Hari
H	Penyusunan Panduan	G	J	3 Hari
I	Strategi Pemasaran	G	K	3 Hari
J	Peluncuran Sistem	H	-	2 Hari
K	Evaluasi Sistem	I	-	2 Hari

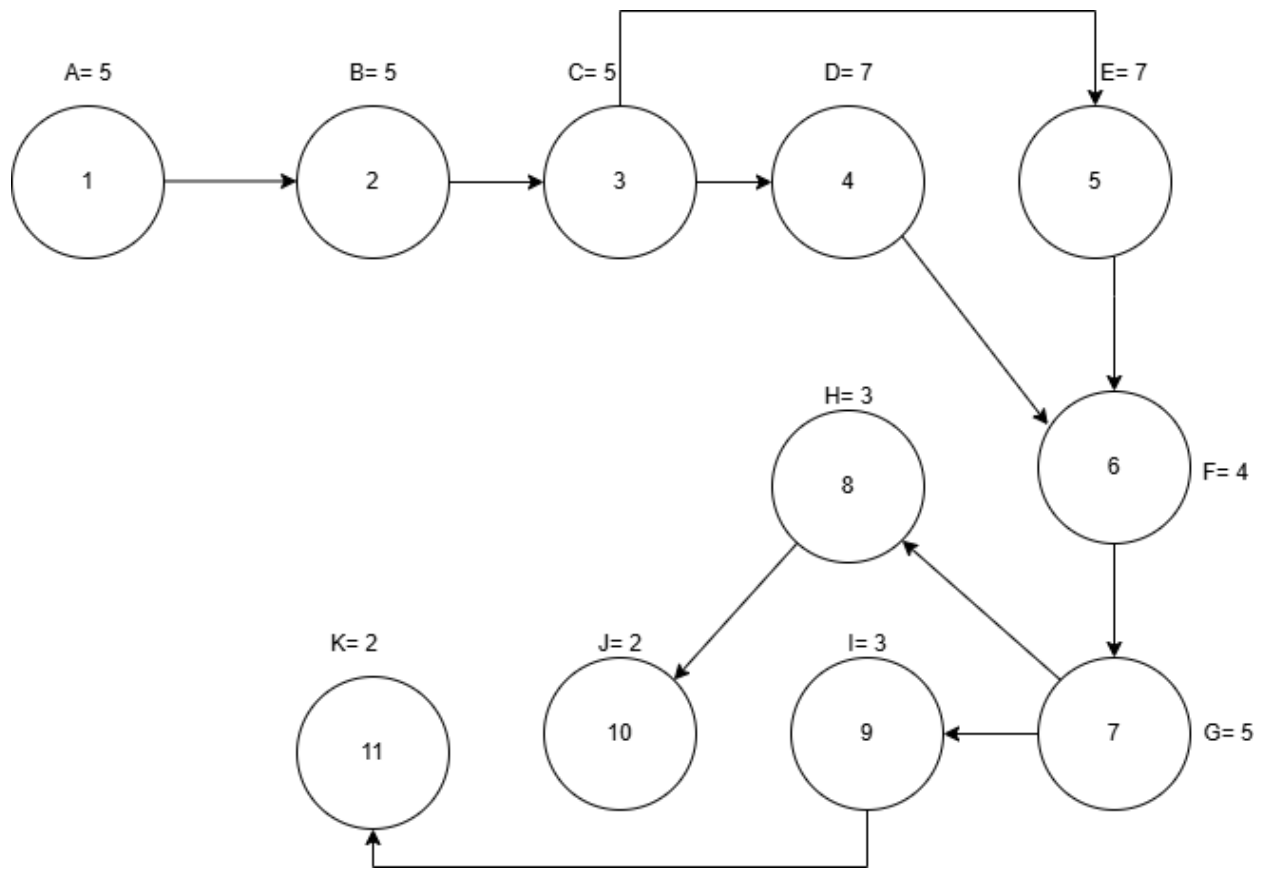
*Tabel 4. Estimasi Waktu Proyek*

#### 2.4.2 Tabel Gantt Chart (Mingguan)

Kode	Task Name	Hari	Estimasi Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	Perencanaan Proyek	5 Hari	Minggu 1												
B	Riset dan Desain UI/UX	5 Hari	Minggu 2												
C	Desain Antar Muka	5 Hari	Minggu 3												
D	Pengembangan Backend	7 Hari	Minggu 4-5												
E	Pengembangan Frontend	7 Hari	Minggu 4-5												
F	Integrasi Sistem	4 Hari	Minggu 6												
G	Pengujian Sistem	5 Hari	Minggu 7												
H	Penyusunan Panduan	3 Hari	Minggu 8												
I	Strategi Pemasaran	3 Hari	Minggu 8												
J	Peluncuran Sistem	2 Hari	Minggu 9												
K	Evaluasi Sistem	2 Hari	Minggu 9												

Tabel 5. *Gantt Chart*

### 2.4.3 Critical Path



### 2.4.4 Tabel Critical Path

No	Jalur	Jangka (Durasi)	Total (Hari)
1	A-B-C-D-F-G-H-J	5+5+5+7+4+5+3+2	36 (Critical Path)
2	A-B-C-E-F-G-I-K	5+5+5+7+4+5+3+2	36 (Critical Path)
3	A-B-C-D-F	5+5+5+7+4	26 (Critical Path)

Tabel 6. *Critical Path*

## 2.5 COST MANAGEMENT

Manajemen Biaya adalah kegiatan yang melibatkan perencanaan, penyusunan anggaran, dan pengawasan pengeluaran dalam suatu proyek supaya proyek tersebut bisa diselesaikan sesuai dengan anggaran yang telah ditetapkan. Dalam proyek teknologi seperti Sistem Pemesanan Meja Restoran Berbasis Online, manajemen biaya sangat krusial untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan proyek dapat dipenuhi tanpa melebihi anggaran yang ada

### 2.5.1 Cost Estimating

No	WBS Item	Jumlah Jam Kerja	Cost/Jam	Jumlah Personil/ Orang	Subtotals	WBS Level 1 Total	% of Total
<b>1</b>	<b>Pengembangan Website</b>					<b>Rp. 10,000,000</b>	<b>37.04 %</b>
	Analisis Kebutuhan Sistem	30	Rp. 33,000	1	Rp. 1,000,000		
	Desain Arsitektur Sistem	30	Rp. 33,000	1	Rp. 1,000,000		
	Pengembangan Backend	60	Rp. 58,000	1	Rp. 3,500,000		
	Pengembangan Frontend	60	Rp. 50,000	1	Rp. 3,000,000		
	Integrasi Sistem	20	Rp. 50,000	1	Rp. 1,000,000		
	Dokumentasi Teknis	20	Rp. 25,000	1	Rp. 500,000		
<b>2</b>	<b>Hosting dan Domain</b>					<b>Rp. 1,500,000</b>	<b>5.56 %</b>
	Pembelian Domain				Rp. 300,000		
	Hosting Tahunan				Rp. 800,000		
	SSL Certificate				Rp. 200,000		
	Konfigurasi Server	10	Rp. 20,000	1	Rp. 200,000		
<b>3</b>	<b>Database dan Keamanan</b>					<b>Rp. 2,500,000</b>	<b>9.26 %</b>
	Setup Database	20	Rp. 40,000	1	Rp. 800,000		
	Desain Struktur Data	15	Rp. 40,000	1	Rp. 600,000		
	Enkripsi Data	20	Rp. 30,000	1	Rp. 600,000		
	Backup Otomatis	20	Rp. 25,000	1	Rp. 500,000		
<b>4</b>	<b>Desain UI/UX</b>					<b>Rp. 3,000,000</b>	<b>11.11 %</b>
	Riset Pengguna	10	Rp. 60,000	1	Rp. 600,000		



	Wireframe & Mockup	15	Rp. 53,000	1	Rp. 800,000		
	Desain Antarmuka Final	20	Rp. 50,000	1	Rp. 1,000,000		
	Uji Coba Desain	10	Rp. 60,000	1	Rp. 600,000		
<b>5</b>	<b>Testing dan Debugging</b>					<b>Rp. 2,500,000</b>	<b>9.26 %</b>
	Unit Testing	15	Rp. 46,000	1	Rp. 700,000		
	Integration Testing	15	Rp. 53,000	1	Rp. 800,000		

Tabel 7. *Cost Estimating*

### 2.5.2 Cost Budgeting

Bagian ini membagi anggaran ke dalam periode waktu tertentu, misalnya bulanan atau mingguan, untuk setiap aktivitas proyek.

Dengan begitu, pengeluaran proyek dapat dikontrol dan diantisipasi sejak awal

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



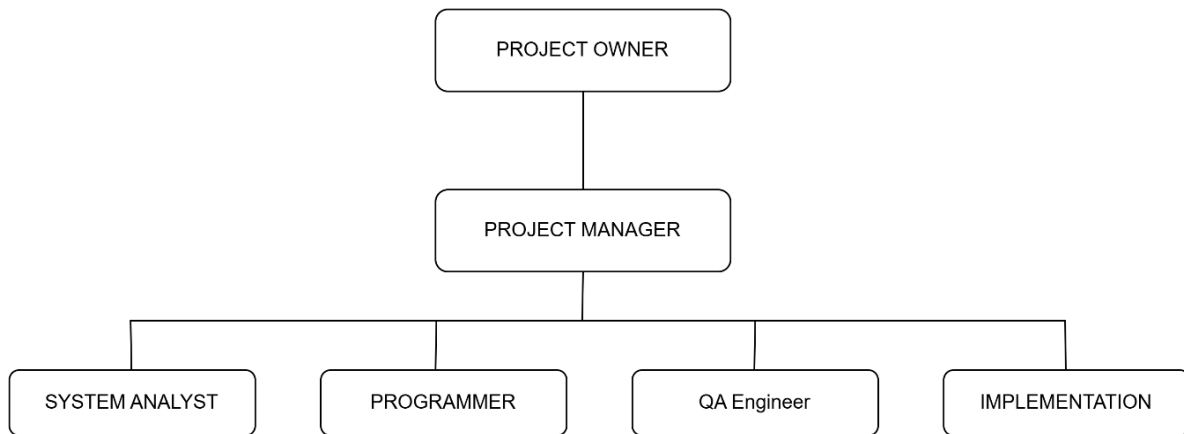
<b>8</b>	<b>Promosi dan Digital Marketing</b>													<b>Rp. 3,000,000</b>
	Desain Konten Promosi	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 66,667	Rp. 800,000
	Iklan Berbayar (Ads)													Rp. 1,200,000
	Ifluencer Lokal													Rp. 600,000
	Sosialisasi Online	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 33,333	Rp. 400,000
	<b>Total</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,991,666</b>	<b>Rp. 1,987,500</b>	<b>Rp. 1,999,999</b>	<b>Rp. 27,000,000</b>

Tabel 8. *Cost Budgeting*

## 2.6 HUMAN RESOURCE MANAGEMENT

### 2.6.1 OBS PROJECT

OBS menggambarkan struktur organisasi tim proyek, memperlihatkan siapa saja yang terlibat, peran, dan tanggung jawab masing-masing anggota. Dengan OBS, komunikasi dan koordinasi antar anggota tim menjadi lebih terarah



### 2.6.2 RESPONSIBILITY ASSIGNMENT MATRIX (RAM)

Resource Allocation Matrix (RAM) adalah tabel atau matriks yang digunakan untuk mengatur dan memetakan siapa yang bertanggung jawab terhadap setiap tugas atau aktivitas dalam proyek. RAM sering juga disebut sebagai matriks penugasan atau matriks tanggung jawab (misal: RACI Matrix)



No	Element Name	Manager project (Enjel)	Desainer UI/UX (Sri)	Pengembang Backend & Frontend (Sarah)	QA Engineer (Sri)	Dukungan Pelanggan Pemasaran (Hamidah & Rika)
1.1	Manajemen Proyek	A				I
1.2	Perencanaan proyek	A	C	C		I
1.3	Pengelolaan tim	A				I
1.4	Komunikasi & koordinasi	A	I	I	I	I
2.1	Pengembangan UI/UX	I	R	C		I
2.2	Riset & perancangan	I	R	C		I
2.3	Desain antarmuka	I	R	C		I
2.4	Pengujian desain	I	C		R	I
3.1	Pengembangan Backend	I	I	R	C	I
3.2	Perancangan database	I	I	R	C	I
3.3	Pengembangan API	I	I	R	C	I

3.4	Pengelolaan server	I	I	R	C	I
4.1	Pengembangan Frontend	I	I	R	C	I
4.2	Implementasi UI/UX	I	C	R	C	I
4.3	Integrasi dengan backend	I	I	R	C	I
4.4	Optimalisasi performa	I	I	R	C	I
5.1	Quality Assurance (QA) & Pengujian	I	C	I	R	I
5.2	Pengujian fungsional	I	C	I	R	I
5.3	Pengujian keamanan	I	C	I	R	I
5.4	Pengujian performa	I	C	I	R	I
6.1	Dukungan Pelanggan & Dokumentasi	I	I	I	I	R
6.2	Penyusunan panduan pengguna	I	I	I	I	R
6.3	Layanan bantuan pengguna	I	I	I	I	R
7.1	Pemasaran & Implementasi	I	I	I	I	R
7.2	Strategi pemasaran	I	I	I	I	A
7.3	Peluncuran & evaluasi	I	I	I	I	A

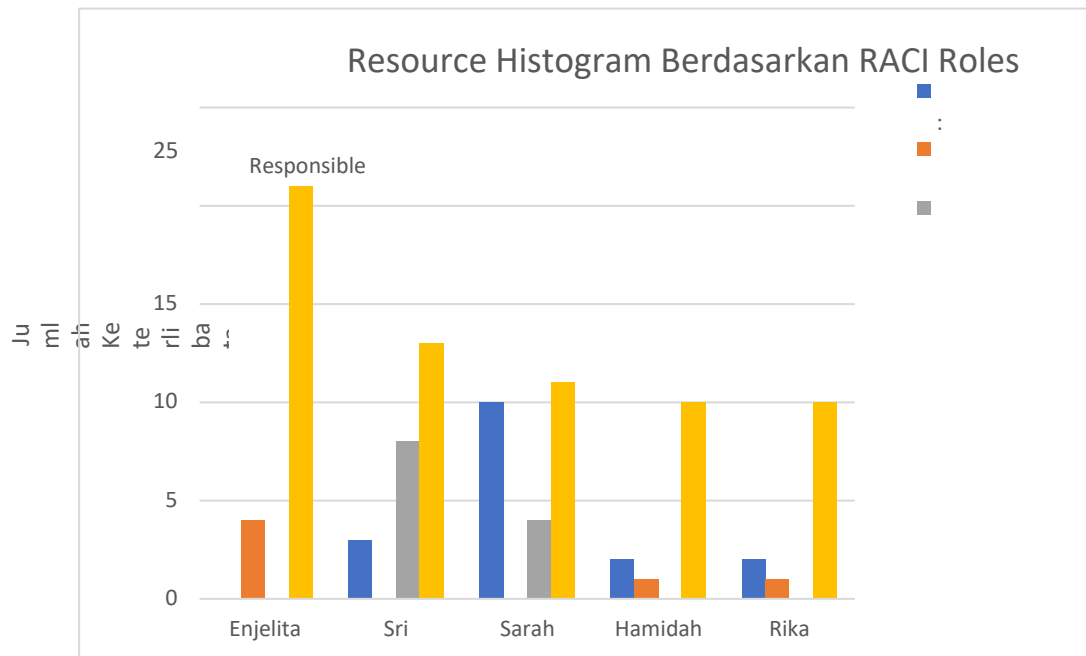
Tabel 9. *Responsibility Assignment Matrix*

Keterangan RACI:

- R: Responsible (yang mengerjakan)
- A: Accountable (yang bertanggung jawab utama)
- C: Consulted (yang diajak berdiskusi)
- I: Informed (yang diberi informasi)

### 2.6.3 RESOURCE HISTOGRAM

Histogram dalam konteks manajemen proyek adalah grafik batang yang digunakan untuk menggambarkan distribusi penggunaan sumber daya (misalnya jam kerja, jumlah orang, atau biaya) selama periode waktu tertentu. Histogram sangat berguna untuk memantau beban kerja dan memastikan tidak terjadi kelebihan atau kekurangan sumber daya di suatu waktu



Tabel 10. *Resource Histogram*

## 2.7 COMMUNICATION MANAGEMENT

### 2.7.1 Manajemen Strategi

Management Strategi bertujuan untuk mengelola cara komunikasi antara semua pihak yang terlibat dalam proyek, baik yang berasal dari dalam maupun luar. Dalam konteks proyek ini, seluruh pihak yang terlibat berasal dari dalam, yaitu anggota tim pengembang proyek. Setiap anggota tim memiliki peran dan tingkat kepentingan yang berbeda dalam perkembangan proyek, sehingga cara komunikasi yang diterapkan pun disesuaikan

<b>Nama</b>	<b>Posisi</b>	<b>Internal/ External</b>	<b>Tingkat Kepentingan</b>	<b>Besarnya Pengaruh</b>	<b>Potensi Manager Strategi</b>
Enjelita Br Ginting	Manajer Proyek	Internal	Tinggi	Tinggi	Libatkan langsung, beri tanggung jawab utama
Sri Meiriani Sinulingga	UI/UX Designer dan QA Engineer	Internal	Tinggi	Sedang	Libatkan aktif dalam desain dan pengujian
Sarah Pinasti	Backend dan Frontend Developer	Internal	Tinggi	Tinggi	Komunikasi intensif, prioritas koordinasi
Rika Cintia	Dukungan dan Pemasaran	Internal	Sedang	Sedang	Beri panduan dan pelatihan untuk publikasi
Hamidah	Dukungan dan Pemasaran	Internal	Sedang	Sedang	Dukung dengan dokumentasi dan respons cepat

Tabel 11. Manajemen Strategi

### 2.7.2 Pertemuan / Rapat (Meeting)

Pertemuan/rapat (meeting) adalah sarana komunikasi penting yang diterapkan dalam proyek ini. Tujuan utamanya untuk menyamakan pemahaman tim mengenai perkembangan proyek, masalah yang dihadapi, dan tindakan perbaikan yang harus dilakukan

Jenis Pertemuan	Agenda	Waktu	Penanggung Jawab	Media yang digunakan	Partisipasi	Masukan	Keluaran
Rapat Koordinasi Tim	Review progress mingguan	Setiap Sabtu, 13.00 WIB	Manajer Proyek	WhatsApp, Goggle Meet	Semua anggota tim proyek	Laporan progress, daftar kendala	Daftar tugas mingguan, solusi masalah
Rapat Evaluasi Desain	Evaluasi dan revisi desain UI/UX	Setelah desain selesai	Desainer UI/UX	WhatsApp, Goggle Meet	Manajer Proyek, Desainer, Developer	Hasil iset, prototipe	Versi final desain yang disetujui
Rapat QA	Diskusi hasil pengujian	Setelah tiap modul	QA Engineer	WhatsApp, Goggle Meet	QA, Developer, Manajer Proyek	Laporan bug, hasil pengujian	Daftar perbaikan, status kualitas modul
Rapat Penutupan Proyek	Evaluasi akhir dan dokumentasi	Setelah proyek selesai	Manajer Proyek	WhatsApp	Semua anggota tim	Semua dokumentasi akhir	Final report, dokumentasi lengkap

Tabel 12. Pertemuan / Rapat (*Meeting*)

### 2.7.3 Pelaporan (Reporting)

Pelaporan (reporting) adalah aktivitas yang dilakukan secara teratur dan terencana, bertujuan untuk mencatat perkembangan tugas, menilai hasil sementara, dan mendukung komunikasi antar fungsi di dalam tim

Jenis Pelaporan	Item	Waktu	Penanggung Jawab	Distribusi	Masukan	Keluaran
Laporan Progress Harian	Status tugas harian	Harian (internal)	Setiap anggota	Manajer Proyek	Aktivitas harian	Update perkembangan tugas individu
Laporan Progress Mingguan	Ringkasan mingguan tiap bagian	Setiap jumat	Manajer Proyek	Tim	Laporan harian anggota	Ringkasan progress proyek mingguan
Laporan QA	Hasil pengujian tiap modul	Setelah pengujian	QA Engineer	Developer, Manajer Proyek	Modul yang telah diuji	Daftar bug, performa, dan kelayakan sistem
Laporan Desain	Hasil dan perubahan desain	Saat selesai desain	Desainer UI/UX	Developer, Manajer Proyek	Umpan balik dari tim	Versi final desain dan dokumentasi UI/IX
Laporan Akhir Proyek	Keseluruhan dokumentasi proyek	Setelah selesai	Manajer Proyek	Tim proyek	Semua laporan sebelumnya	Final report proyek

Tabel 13. Pelaporan (*Reporting*)

## 2.8 Risk Management

### 2.8.1 SWOT

(SWOT adalah singkatan dari Strengths (Kekuatan), Weaknesses (Kelemahan), Opportunities (Peluang), dan Threats (Ancaman). Analisis SWOT merupakan alat strategis yang digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu proyek.)

## Strengths

- Sistem memungkinkan pemesanan meja secara online dan real-time, memudahkan pelanggan.
- Antarmuka yang ramah pengguna mempermudah navigasi baik untuk pelanggan maupun staf restoran.
- Tersedia fitur notifikasi dan konfirmasi otomatis yang meningkatkan kepastian reservasi.
- Sistem menghasilkan data reservasi terstruktur yang berguna untuk analisis dan pengambilan keputusan manajerial.

## Weaknesses

- Sistem sangat bergantung pada ketersediaan dan stabilitas koneksi internet.
- Masih ada pelanggan yang kurang terbiasa dengan teknologi digital, terutama yang berusia lanjut.
- Biaya implementasi dan pemeliharaan sistem tergolong cukup tinggi bagi beberapa restoran.
- Diperlukan pelatihan awal bagi staf agar dapat mengoperasikan sistem dengan optimal.

## Opportunities

- Peningkatan tren digitalisasi di industri kuliner membuka peluang adopsi sistem secara luas.
- Potensi untuk berkolaborasi dengan platform restoran lain guna memperluas jangkauan layanan.
- Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung multi-cabang restoran dan fitur loyalty pelanggan.

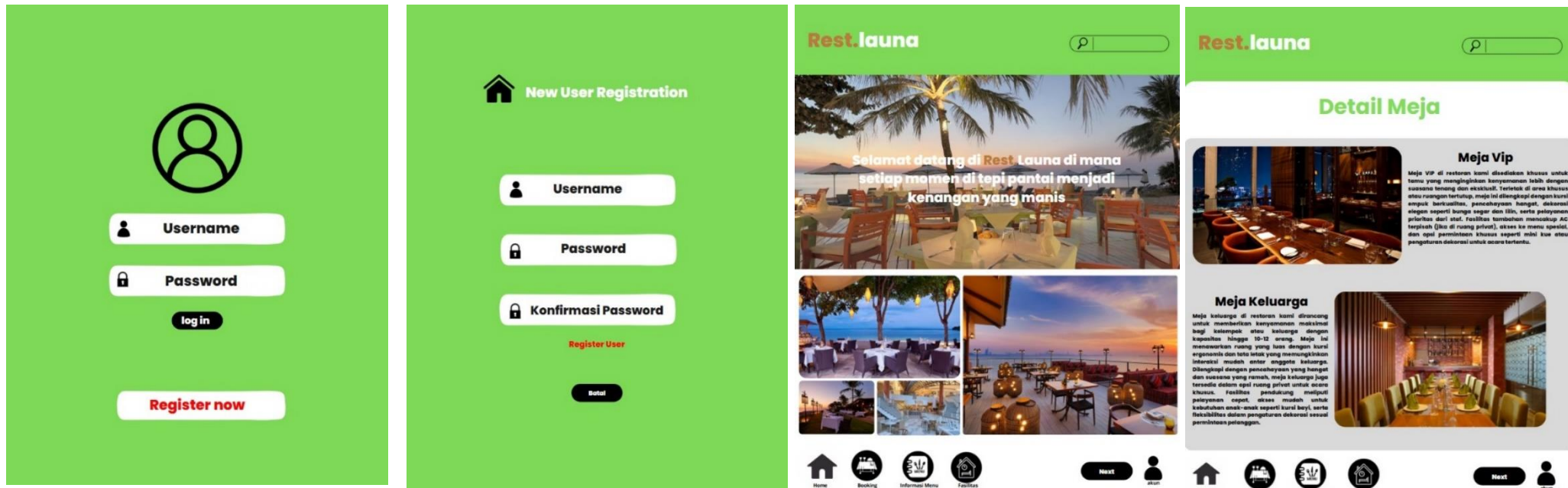
## Threat

- Munculnya kompetitor besar seperti platform pemesanan pihak ketiga yang sudah populer.
- Keamanan data pelanggan menjadi risiko serius jika sistem tidak dilengkapi proteksi yang memadai.
- Gangguan teknis atau sistem yang tidak stabil bisa menghambat operasional harian restoran.

## BAB 3

### MOCKUP SISTEM

#### 3.1 Antar Muka User





## Detail Meja



### Meja Couple

Meja couple di restoran ini dirancang untuk dua orang, dengan tata letak yang nyaman dan tenang, cocok untuk pertemuan santai, ngobrol ringan, atau makan bersama tanpa gangguan. Dilengkapi pencahayaan yang hangat dan dekorasi sederhana, meja ini memberikan suasana yang bersih, rapi, dan menyenangkan untuk dinikmati siapa pun.

## Rekomendasi Meja Lainnya



Meja Reguler



Meja BAR



Hello Sarah!  
Booking **Meja** Impian Anda sekarang!



TIPE 1



TIPE 1



TIPE 2



TIPE 3



TIPE 2

TIPE 3

MEJA KELUARGA

Rp. Rp. 300.000

Lainnya



Hello Sarah!  
Booking **Meja** Impian Anda sekarang!



MEJA OUTDOOR

Rp. Rp. 250.000



MEJA REGULER

Rp. Rp. 100.000



MEJA COUPLE

Rp. Rp. 100.000



MEJA BAR

Rp. Rp. 300.000

## PESANAN ANDA

### Nama Lengkap

Nama Anda

### No Handphone

0821 xxxx xxxx

### Pilih Jenis Meja

--Pilih--

### Pilih Tanggal

dd/mm/yyyy

### Jumlah Meja

1

### Pilih Tipe Meja

--Pilih--

Pesan Sekarang



Hello Sarah!  
It's **Informasi Menu** yang ada di Restoran Kami ya!



NASI GORENG

Rp. 20.000



SALAD

Rp. 30.000



SALTED CARAMEL LATTE

Rp. 24.000



ES KELAPA JERUK

Rp. 25.000



SPAGHETTI BOLOGNESE

Rp. 45.000



PALATE CLEANSER

Rp. 10.000



BLUE LAGOON MOUTO

Rp. 37.000



JUS MANGGA THAILAND

Rp. 25.000



BEEF STEAK

Rp. 85.000



DESSERT

Rp. 20.000



HAZELNUT LATTE

Rp. 34.000



BLUEBERRY SMOOTHIE

Rp. 35.000

Lainnya

## FASILITAS



Mushola

Tersedia mushola yang bersih dan nyaman



Musik Live/ Live Musik

Musik latar yang bagus



Tempat Parkir

Tempat parkir yang luas



Free wi-fi untuk setiap pengunjung



Toilet

Yang nyaman dan bersih



Ruangan Ber-AC

Ruangan Ber-AC yang nyaman

## Informasi Akun



MANGU

mangu@gmail.com

0821 xxxx xxx

08 - 07 - 2001

Batam

Edit

## Metode Pembayaran

### Pilih Metode Pembayaran

E-Wallet

gopay

dana

### NOTED

Kami menghargai setiap pesanan yang masuk. Namun, sesuai kebijakan kami, pesanan yang telah dibayar tidak dapat dibatalkan dan dana tidak dapat dikembalikan.

### 3.2 Antar Muka Admin

