# **Manajemen Proyek Perangkat Lunak (MPPL)**

# **Proposal Proyek Perangkat Lunak “WEB KASIR RESTORAN”**

****

**Chief Executive : Kholis Ma’ruful Fikri  
Functional Manager : Reza Ansara  
Functional Manager : Teguh Gumelar**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA (S1)**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**(STMIK) SUMEDANG**

**2019**

## **LATAR BELAKANG**

Umumnya restoran ataupun rumah makan memiliki kesulitan dalam melayani pemesanan menu makanan atau minuman yang dijualnya, pelayanan yang menggunakan cara tradisional dianggap masih efisien terhadap restoran kecil yang pembelinya masih sedikit, namun akan timbul masalah terhadap restoran yang memiliki tempat besar dan pengunjungnya juga banyak. Pada sistem pelayan mengalami kesulitan dalam proses penghitungan menu yang dipesan kepada pelanggan, dengan menuliskan pesanan pada kertas, cara yang masih tradisional tersebut tidak efisien dalam segi waktu. Dengan ini nantinya kami ingin mengembangkan aplikasi ini agar bisa membantu para kasir dengan pada saat proses perhitungan.

## **PERMASALAHAN**

Mungkin saat ini sudah banyak restoran besar serta mewah tapi belum banyak yang menggunakan sistem penghitungan kasir yang mudah dan effisien terhadap waktu , dengan ini kami ingin mengembangkan Web Kasir Restoran ini dan kami mempunyai masalah dalam pembuatan aplikasi terutama dari segi pemahaman kami yang masih sedikit . Dan permasalahan yang utama yaitu dari faktor biaya, semoga kami bisa mengatasi permasalahan tersebut.

1. **TUJUAN**

Proyek Perangkat Lunak ”**WEB KASIR RESTORAN”** ini dimaksudkan :

1. Menghasilkan Perangkat Lunak untuk Web Kasir Restoran yang memiliki fitur-fitur seperti cara memesan makanan, minuman dengan cara cepat dan mudah bisa juga mengecek harga makanan serta minuman yang akan dipesan.
2. Memudahkan pekerjaan kasir serta admin dalam melakukan pembagian makanan dan perhitungan transaksi menjadi lebih cepat
3. Memudahkan cara pesan makanan dan minuman bagi pengunjung serta ada diskon harga untuk setiap pembelian lebih dari satu.
4. Bisa melihat berapa makanan dan minuman yang dipesan oleh pengunjung serta harga tiap menu.
5. **RUANG LINGKUP**

Semakin meningkatnya permintaan makanan atau minuman pada sebuah restoran (kasir), kinerja kasir juga harus lebih effisien terhadap waktu responnya (time respone). Makanan yang sudah dipesan atau sudah diboking tidak boleh dibatalkan . Namun untuk soal penambahan makanan lagi bisa dilakukan dengan berbasis komputer maupun smartphone.  
 Dalam Web yang nanti kami buat ini , pengguna dapat mengetahui harga masing-masing menu makanan serta minuman yang sudah tersedia pada restoran tersebut, kemudian untuk masalah berapa banyak makanan yang akan dipesan nantinya pada sistem ini si kasir harus sudah mendapatkan informasi pesanan tersebut**.** Sehingga antara pengunjung sama kasir dapat memiliki waktu yang effisen terhadap tahap tersebut.

1. **METODOLOGI**

Metodologi ialah elemen yang paling terpenting dalam membangun sebuah proyek perangkat lunak dari suatu proses bisnis , berikut ini adalah suatu metodologi untuk membuat sebuah aplikasi perangkat lunak **WEB KASIR RESTORAN Kopi Badak** dengan cara atau langkah berikut :

1. Studi Kelayakan (Feasibility study)

Mempelajari proses bisnis yang berlangsung di **Restoran Kopi Badak ,** mengidentifikasi fungsi-fungsi bisnis yang diperlukan sehingga bisa tercipta web Perangkat Lunak yang pasti.

1. Desain Fungsi (Design Function)

Melakukan desain web secara menyeluruh , mulai dari Context Diagram, desain pemesanan, desain daftar makanan serta relasi tabel penjualan sehingga terbentuk sistem lengkap sesuai fungsi yang di inginkan.

1. Pemrograman (Progamming)

Melakukan Coding untuk merealisasikan desan fungsi yang telah dibuat, Jumlah baris coding ini turut menentukan besar kecilnya harga aplikasi lunak yang kami buat.

1. Pengujian (testing)  
     
   dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kerja dari seorang progammer ini telah di lakukan secara benar sehingga program yang di buat ini bisa sesuai dengan fungsi dan kebutuhan yang di perlukan. Pengujian ini juga di maksudkan untuk mengetahui apakah aplikasi yang di buat ini masih memiliki kekurangan dan apa kelbihannya sehingga dapat mengetahui apakah web ini sudah sempurna atau belum.
2. Pelatihan (training)

Dalam pelatihan ini bertujuan untuk supaya user dapat mengetahui bagaimana sistem ini bekerja ataupun cara menggunakannya.

1. Pemeliharaan (maintance)

Sebuah proyek perangkat lunak tidak bisa selesai begitu saja perlu adanya pemeliharaan atau update karena seiring dengan berjalanya waktu pasti akan ada hal hal baru dan itu sudah menjadi tanggung jawab dari pihak pembuat web.

1. Dokumentasi (D ocumentation)

Dalam sebuah proyek bisa terdiri dari beberapa dokemen. Dokumen yang di buat ini untuk mengetahui atau melihat kemajuan dari proyek tersebut.

1. **JADWAL PROYEK**

Untuk merealisasikan pekerjaan proyek perangkat lunak yang kami buat yaitu “web kasir restoran” kami memerlukan waktu kurang lebih 4 bulan dengan penjadwalan waktu sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| no | kegiatan | Bulan 1 | | | | Bulan 2 | | | | Bulan 3 | | | | Bulan 4 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Studi kelayakan | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Desain fungsi |  |  | √ | √ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pemrograman |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  |  |  |  |
| 4 | Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |
| 5 | Pelatihan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  |
| 6 | Pemeliharaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ | √ |
| 7 | Dokumentasi |  |  |  |  |  |  |  |  | √ | √ | √ |  |  |  |  |  |

Catatan:

● Pada awal kegiatan kami akan selalu melukukan diskusi di antara para anggota sehingga program proyek ini dapat berjalan tanpa hambatan.

● Pada setiap akhir kegiatan kami akan selalu melakukan sebuah diskusi untuk mengetahui apakah proyek yang kami buat ini memiliki kemajuan dan memberikan gambaran kepada pimpinan.

1. **SUMBER DAYA MANUSIA**

Dalam melaksanakan proyek perangkat lunak “Web Kasir Restoran” kami memerlukan SDM 3 orang dengan fungsi dan tugas sebagai berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama | Tugas |
| 1. | Kholis Ma’ruful Fikri | Pimpinan Tim Aplikasi Programming |
| 2. | Reza Ansara | Studi Kelayakan , Dokumentasi, Programming |
| 3. | Teguh Gumelar Nugraha | Programming , Testing, Pemeliharaan , Desain Fungsi |

Biaya untuk implementasi “**WEB KASIR RESTORAN”** diperkirakan sebagai berikut;

No. Kegiatan Jumlah (Rp)

1. Studi Kelayakan 400.000
2. Desain Fungsi 550.000
3. Pemrograman 2.000.000
4. Pengujian 300.000
5. Pelatihan 500.000
6. Pemeliharaan 550.000
7. Dokumentasi 200.000

4.500.000