
Software Requirements Specification

for

Sistem Informasi Menu Pemesanan Direstoran

Version 1.0 approved

Anggota :

Muhammad Bima A. (20180803057)

Reynaldi Dwi Alouvis (20180803052)

Agung Gumelar (20180803015)

Muhammad Ilham (20180803023)

Willmart Dabukke (20180803091)

Fakultas Ilmu Komputer/ Jusan Sistem Informasi

23 Juli 2019

Table of Contents

1. Introduction.....	1
1.1 Purpose.....	1
1.2 Document Conventions.....	1
1.3 Intended Audience and Reading Suggestions.....	2
1.4 Product Scope.....	2
2. Overall Description.....	2
2.1 Product Perspective.....	2
2.2 Product Functions.....	3
2.3 User Classes and Characteristics.....	3
2.4 Operating Environment.....	7
2.5 Design and Implementation Constraints.....	8
2.6 User Documentation.....	8
2.7 Assumptions and Dependencies.....	8
3. External Interface Requirements.....	9
3.1 User Interfaces.....	9
3.2 Hardware Interfaces.....	13
3.3 Software Interfaces.....	14
3.4 Communications Interfaces.....	14
4. System Features.....	14
4.1 Login/Daftar.....	14
4.2 Input Data.....	15
4.3 Pengiriman Order.....	15
4.4 Data Selesai Order.....	15
4.5 Laporan Pemesanan & Pengambilan.....	16
5. Other Nonfunctional Requirements.....	16
5.1 Performance Requirements.....	16
5.2 Safety Requirements.....	16
5.3 Security Requirements.....	17
5.4 Software Quality Attributes.....	18
5.5 Business Rules.....	18
6. Other Requirements.....	19

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Introduction

1.1 Purpose

Tujuan dokumen ini memberikan gambaran tentang persyaratan *Software Requirements Specification* (SRS) untuk menu Restoran dan Sistem Pemesanan di Restoran Khas Sunda. Tujuan dari SRS adalah untuk menjelaskan kedua persyaratan fungsional dan non-fungsional dari Restoran Khas Sunda subjek. Menu Restoran dan Sistem Pemesanan sendiri adalah suatu perangkat lunak yang dirancang sebagai media komunikasi yang menghubungkan customer dengan server basis data dari suatu restaurant. Target utama dari dokumen ini akan menjadi tim pengembangan yang digunakan untuk melaksanakan Menu Restoran dan Sistem Pemesanan yang ditentukan. Para pengguna dokumen sekunder terdiri dari stakeholder proyek, yaitu, pemilik restoran dan staf terkait. Untuk kelompok ini pengguna SRS ini harus menyampaikan dan memastikan fungsionalitas yang diperlukan antara pihak yang terlibat.

1.2 Document Conventions

Sistem Informasi Restoran Menu Restoran dan Sistem Pemesanan adalah sebuah system yang bergerak di bidang makan formal, Dokumen ini menetapkan persyaratan untuk menu restoran dan memesan kertas strategi penggantian untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan metode kuno saat ini. Tiga konsep yang berkaitan tercakup oleh ruang lingkup umum Menu Restoran dan Sistem Pemesanan. Yang berkaitan pertama penggantian menu berbasis kertas menggunakan format elektronik, yang kedua berhubungan dengan strategi elektronik pelengkap untuk bagian depan penanganan rumah memesan pelanggan dan sekitarnya ketiga proses pengalihan mengatakan elektronik perintah ke dapur untuk persiapan, fokus utama dari SRS disajikan berkaitan dengan elemen-elemen perangkat lunak konstituen. Fleksibilitas yang lebih besar dalam menu, peningkatan produktivitas restoran dan kapasitas untuk audit bisnis

yang luas adalah manfaat utama yang terkait dengan RMQS. update Menu tersebut dapat diterapkan di setiap saat tanpa tenaga ekstra dari mencetak dan mendistribusikan menu baru, yang memungkinkan untuk harga lebih dinamis dan perubahan konten. Dengan sistem perangkat lunak yang mendasari mengambil tanggung jawab untuk pesanan pelanggan di seluruh siklus hidup, tidak hanya akurasi dijamin, tapi semua tindakan sudah login dalam database untuk analisis dan akuntabilitas staf. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk waktu staf audit dan rekening, bahan dan efisiensi restoran, serta meninjau keadaan luar biasa untuk menangani masa depan.

1.3 Intended Audience and Reading Suggestions

Saran Pengembang pembuatan Sistem Pemesanan Makanan di Restoran:

1. System Menu Restoran dan Pemesanan makanan masih sederhana, banyak aspek untuk dikembangkan seperti integrasi dengan system yang lebih baik.
2. Fitur pada sistem masih sederhana karena dibutuhkan perancangan dan pengembangan system yang berbeda.
3. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar fitur-fitur pada aplikasi dapat ditambah dan lebih responsife.

1.4 Product Scope

- Perangkat yang dibangun adalah perangkat lunak yang memudahkan transaksi dan mendukung system pemesanan diberi nama Menu Restoran dan Sistem Pemesanan Makanan
- Menu makanan umumnya berbasis kertas, oleh karena itu diberlakukan pembatasan pada menu yang tersedia dan memperbaruinya dengan menggantikan menu berbasis kertas menggunakan format elektronik.
- Menu Restoran dan Sistem Pemesanan terhubung dengan server basis data restaurant dan bertindak sebagai *client*. Sehingga segala hal mengenai autentifikasi dan informasi tidak ditangani oleh perangkat tersebut.

1.5 References

Pada pembuatannya, dokumen SRS ini didasarkan pada referensi-referensi sebagai berikut:

<http://id.scribd.com/doc/42720277/SRS-Restoran>

2. Overall Description

2.1 Product Perspective

Menu Restoran dan Sistem Pemesanan adalah paket perangkat lunak untuk memfasilitasi pemesanan dalam sebuah restaurant. Pelanggan dapat melihat menu, memesan, memanggil pelayan, dan mengatur tagihan akhir melalui interface komputer yang berada dipermukaan meja mereka. Pelayan mampu menginisialisasi meja untuk pelanggan, mengontrol fungsi tabel jarak jauh untuk membantu pelanggan, memastikan pesanan, mengirim perintah kepada staf persiapan makanan dan menyelesaikan tagihan pelanggan, semua melalui tablet PC nirkabel mereka. Staf makanan dengan interface layar-sentuh ke sistem dapat melihat pesanan dikirim ke dapur oleh pelayan. Selama persiapan, mereka mampu membiarkan pelayan mengetahui status dari setiap item, dan dapat mengirim pemberitahuan bila item selesai, dan itu melalui layar-sentuh.

2.2 Product Functions

Secara umum, Sistem Informasi Menu Restoran dan Pemesanan Makanan ini berfungsi untuk melayani kebutuhan informasi pemesanan disebuah restaurant. Aplikasi ini dijalankan oleh Pelanggan untuk memudahkan dalam pemesanan makanan/minuman, Pelayan untuk memudahkan proses penerimaan pesanan dan Koki untuk memudahkan proses penyajian / penerimaan item (makanan/minuman) yang akan dibuat.

2.3 User Classes and Characteristics

Sistem Informasi Pemesanan disebuah restouran ini menargetkan penggunanya adalah semua masyarakat baik anak muda maupun orang tua.

Definisi Aktor

No	Actor	Deskripsi
1.	Pelanggan (Customer)	Pemesan di Restoran atau orang yang memesan makanan / membayar untuk makan.
2.	Pelayan (Waitress)	Anggota staf yang tugas utamanya adalah untuk menerima perintah / melayani makanan kepada pelanggan.
3.	Koki (Chef)	Anggota staf yang pekerjaan utamanya adalah untuk mempersiapkan item (pesanan berupa makanan/minuman).

Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1.	Mengelola data Pelanggan	Menampilkan proses untuk mengelola data pelayan yang meliputi tiga buah proses pengelolaan yaitu daftar menu, memanggil pelayan, dan pembayaran.

2.	Menu	Tampilan komputer representasi dari item (makanan/minuman) yang tersedia dan pilihan-pilihan lainnya. Dalam tampilan ini juga menampilkan proses pemesanan makanan dan tampilan untuk semua pesanan yang telah dipesan.
3.	Memesan makanan (memasukkan data pesanan)	Pelanggan memilih item (makanan/minuman) yang diinginkan.
4.	Daftar pesanan	Menampilkan semua makanan yang telah dipesan. Dalam form ini juga menampilkan proses menghapus pesanan dari daftar menu.
5.	Menghapus pesanan	Menghapus menu yang tidak jadi dipesan
6.	Memanggil Pelayan	Dapat memanggil pelayan jika membutuhkan sesuatu.
7.	Pembayaran	Terdiri dari total biaya untuk semua makanan yang telah dipesan. Proses pembayaran terdiri dari 2 cara, pembayaran
8.	Pembayaran dgn Kartu	Pembayaran yang diregister ke system dengan memasukkan nomor seri dari kartu kredit. Dan menampilkan semua daftar
9.	Mengelola data Pelayan	Menampilkan proses untuk mengelola data pelayan yang meliputi empat buah proses pengelolaan yaitu login, daftar pesanan,

10.	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses terhadap siapa yang berhak mengakses proses pengelolaan data yang dalam kasus
11.	Daftar pesanan (menerima pesanan)	Cetakkan yang terdiri dari daftar pesanan pelanggan.
12.	Mengelola data Koki	Menampilkan proses untuk mengelola data koki yang berupa cetakan pesanan yang akan disajikan kepada pelanggan.

Nama Use Case: Menu [*Memasukkan data pesanan*]

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Memilih jenis makanan yang akan dipesan	Menginsert data pesanan yang kemudian akan dikirimkan kepada pelayan
2.Memilih salah satu pilihan (Submit/Review)	Melakukan proses berdasarkan menu yang dipilih oleh Pelanggan
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Jika pelanggan ingin menghapus atau menambah item yang akan dipesan	Secara otomatis akan menghapus/menambah data pesanan pada tabel

Nama Use Case: Menu [*Menghapus data pesanan*]

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Memilih jenis makanan yang akan dihapus	Menghapus data pesanan dari tabel pesanan
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Jika pelanggan ingin menambah item yang akan dipesan	Kembali ke daftar menu awal untuk pemesanan.

Nama Use Case: Pembayaran dgn Kartu (Member Card)

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Masukkan nomor seri dari Member Card	Tampilan semua pesanan, total bayar, tip, nomor seri dan nama pelanggan untuk mencocokkan identitas pelanggan
<i>Skenario Alternatif</i>	
1.Jika nomor seri yang dimasukkan tidak dapat diidentikikasi	Menampilkan info adanya kesalahan nomor seri

Nama Use Case: Log In

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Login sebagai Admin (untuk pelayan)	
2.Login berhasil	Tampilan pilihan menu yang tersedia dan dapat diakses oleh Pelayan
3.Memilih salah satu pilihan (Ordering/Panggilan/Logout)	Melakukan proses berdasarkan menu yang dipilih oleh Pelayan

Nama Use Case: Mencetak data pesanan [*Pelayan*]

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Klik tombol 'Ordering' dalam form pelayan	Tampilan semua daftar pesanan dan total bayar

Nama Use Case: Mencetak data pesanan [*Koki*]

Skenario:

Aksi Actor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1.Klik tombol Koki	Menampilkan daftar pesanan yang akan disiapkan.

**2.4 O
perating**

Environment

Perancangan ini akan beroperasi dan digunakan pada restaurant. Sistem Informasi ini dapat dijalankan pada perangkat keras dengan spesifikasi seperti pada tabel berikut :

Jenis/Kegunaan	Perangkat Keras yang digunakan
Processor	Intel core i5 2,4 Ghz
Memory size (RAM)	4 GB atau
Monitor	SVGA colour 15" atau lebih tinggi
Harddisk	250 GB atau lebih tinggi
Keyboard	102 Keys
Mouse	Standard Mouse
Printer	Epson TM-U220B

Sistem Informasi ini dapat dijalankan pada satu perangkat lunak dengan spesifikasi seperti table berikut:

Jenis/Kegunaan	Perangkat Lunak yang digunakan
Sistem Operasi	Windows atau lebih tinggi
Bahasa Program	PHP
Interpreter	PHP Engine versi 5
Database Server	MySQL Server versi 5
Web Server	XAMPP
Database Tools	PhpMyadmin versi 2.6.2
Sistem Operasi	Windows 7 ultimate atau lebih
Browse	Google Chrome

2.5 Design and Implementation Constraints

Sistem Informasi Menu Restoran dan Pemesanan Makanan ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Namun, bukan hanya bahasa PHP, aplikasi ini juga menggunakan bahasa JavaScript. Aplikasi ini menggunakan CSS untuk mendapatkan interface yang menarik. Untuk penyimpanan database pengguna dan barang logistik, programmer memanfaatkan MySQL dalam XAMPP.

2.6 User Documentation

Sistem Informasi Menu Restoran dan Pemesanan Makanan bukan saja memudahkan *staff* dalam melakukan penginputan data tetapi dalam proses perekapan data juga. Dalam sistem ini, *customer* hanya perlu menginputkan, nama customer, alamat, no.Hp, nama barang pesanan, dan. Kemudian, memilih makanan yang ingin dipesan, memilih makanan dan minuman yang diinginkan. *Customer* juga bisa mencari invoice dengan menginputkan ID pemesanan. Apabila pesanan sudah selesai diproses, maka admin system akan menghubungi customer untuk melakukan konfirmasi pemesanan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu customer tanpa harus bolak-balik ke tempatnya secara langsung.

2.7 Assumptions and Dependencies

1. Semua pengguna Sistem Informasi Pemesanan Jasa pemesanan Makanan secara online adalah seluruh masyarakat Indonesia.
2. Setiap entitas mempunyai hak akses.
3. Admin bisa melihat sistem secara keseluruhan, tetapi tidak dapat merubah data-data. Admin hanya mengatur data-data user.
4. Sistem yang dibuat akan berjalan dengan baik jika spesifikasi hardware dan software yang digunakan memenuhi kriteria yang disebutkan dalam lingkungan operasi.
5. Segala lisensi software ditanggung oleh pihak koperasi simpan pinjam.

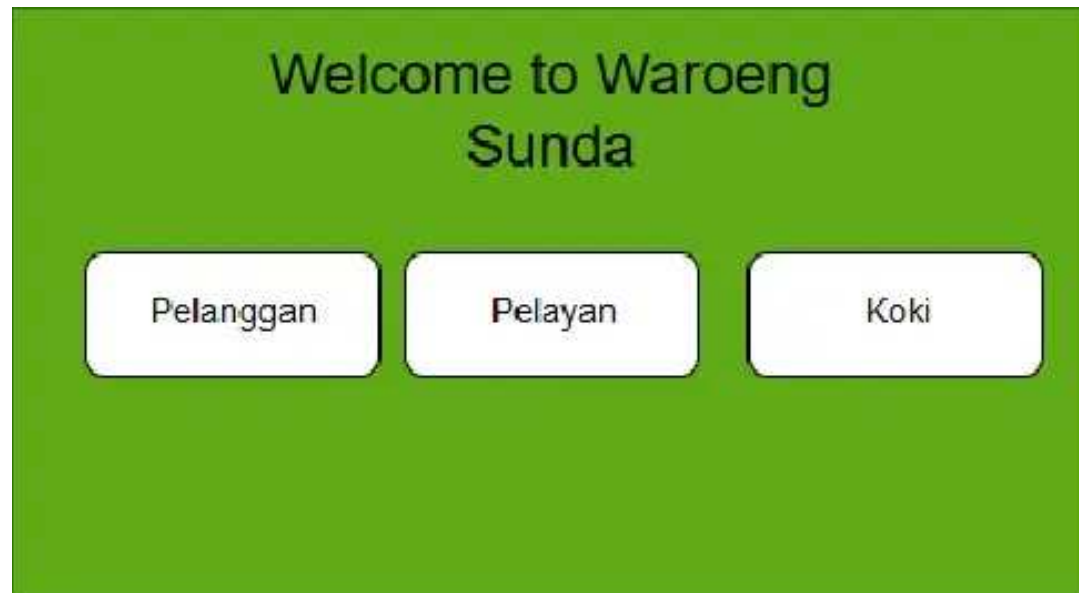
3. External Interface Requirements

3.1 User Interfaces

User interface dari aplikasi Sistem Informasi Pemesanan makanan menggunakan desain interface yang merupakan bagian dari perangkat lunak yang mempunyai peran penting yang nantinya membantu pengguna untuk melakukan kegiatan dengan perangkat lunak tersebut. User interface diharapkan dapat terintegrasi dengan client, dimana dapat menerima dokumen dari server.

Dalam sebuah perancangan diperlukan perancangan antar muka dengan tujuan untuk memberikan gambaran antar muka yang nantinya akan dikembangkan. Pada perancangan antar muka ini akan dijelaskan tentang perancangan struktur menu perancangan input dan perancangan output:

Deskripsi : Antarmuka utama yang menampilkan Menu Utama.
Desain Tampilan : Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam
Jenis : Form masukan (*entry*)



Gambar 1. Layar untuk Menu utama

Deskripsi Isi : Antarmuka login yang hanya bisa diakses oleh pelanggan.
Desain Tampilan : Warna *background* hitam dengan *font* berwarna hitam yang berukuran 18pt (untuk tombol yang berwarna hitam), 24pt (untuk label username dan password) dan warna hitam dengan ukuran 48pt (untuk judul).
Jenis : Form masukan (*entry*).



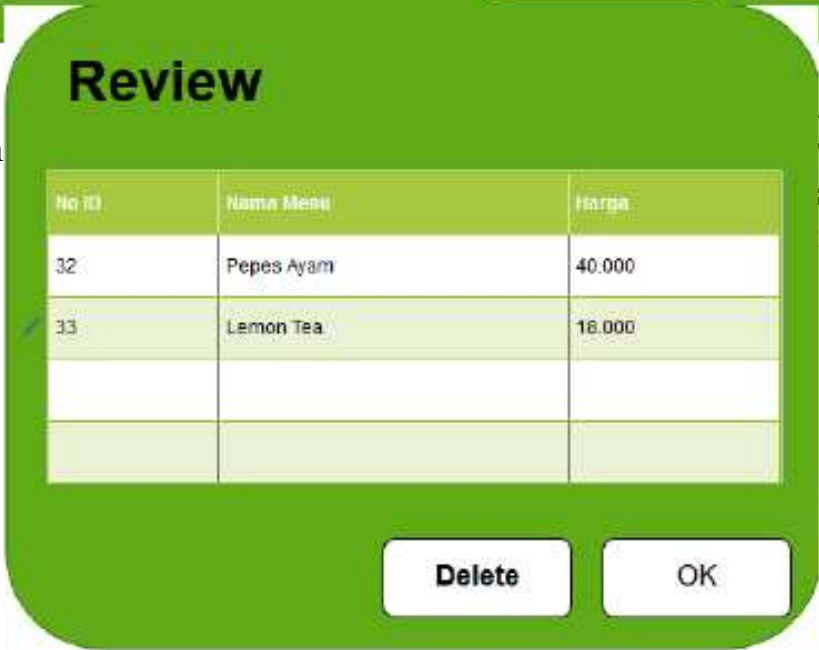
Gambar 2. Layar Untuk Login

- Deskripsi
- : Antarmuka utama untuk daftar menu makanan
- Desain Tampilan
- : Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam yang berukuran 18pt (untuk tombol yang berwarna hitam dan nama makanan) dan warna hitam tebal dengan ukuran 20pt (untuk judul)
- Jenis
- : Form masukan (*entry*)

Gambar 3. Layar Untuk Daftar Menu



- Deskripsi
- n
- Desain Tampilan
- warna hitam yang a hitam dan nama (untuk judul).



Gambar 4. Layar untuk daftar menu

- Deskripsi Isi

: Antarmuka untuk menampilkan semua pesanan dalam 1 meja beserta harga dan total bayarnya.
- Desain Tampilan

: Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam dan berukuran 14pt.
- Jenis

: Form masukan (*entry*).

Pesanan		
ID	Nama Menu	Harga
37	Lemon Tea	18.000
38	Pepes Ayam	40.000
		58.000

Gambar 5. Layar Untuk Pesanan dalam 1 Meja

- Deskripsi Isi

: Antarmuka untuk cara pembayaran dengan cash ataupun dengan credit card.
- Desain Tampilan

: Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam yang berukuran 18pt (untuk tombol yang berwarna peach), 24pt (untuk cash/card) dan warna peach dengan ukuran 55pt (untuk judul).

Jenis : Form masukan (*entry*)
 Gambar 6. Layar Untuk Review Data Pesanan



The screenshot shows a green background with a white icon of a document with a list. The title 'Review' is in white. Below it is a table with four columns: ID Transaksi, ID Table, Name Menu, and Harga. The table contains two rows of data. At the bottom, there are two red buttons labeled 'Delete' and 'OK'.

ID Transaksi	ID Table	Name Menu	Harga
37	2	Lemon Tea	18.000
38	2	Pepes Ayam	40.000

Deskripsi Isi : Antarmuka untuk mengconfirm data pelanggan dengan pembayaran melalui credit card.

Desain Tampilan : Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam yang berukuran 18pt (untuk tombol yang berwarna peach), 20pt (untuk label) dan warna peach dengan ukuran 40pt (untuk judul).

Jenis : Form masukan (*entry*)



The screenshot shows a green background with the title 'Data Customer' in white. Below it, there are labels and values for 'Pesanan', 'Total Bayar', 'Service/Tip', 'No Series', and 'Nama'. At the bottom right, there is a white button labeled 'Confirm'.

Pesanan	Lemon Tea, Pepes Ayam
Total Bayar	58.0000
Service/Tip	
No Series	66879
Nama	Agung Gumelar

Gambar 7. Layar Untuk Confirm Pembayaran

Deskripsi Isi : Antarmuka untuk cara pembayaran dengan cash ataupun dengan member card.

Desain Tampilan : Warna *background* hijau dengan *font* berwarna hitam yang berukuran 18pt (untuk tombol yang berwarna peach), 24pt (untuk cash/card) dan warna peach dengan ukuran 55pt (untuk judul).

Jenis : Form masukan (*entry*).



Gambar 8. Layar untuk pembayaran

3.2 Hardware Interfaces

Adapun perangkat keras minimal yang diperlukan dan harus dipenuhi dalam penerapan untuk web server adalah sebagai berikut:

- Processor : Intel core I5 1,8 Ghz atau lebih tinggi.
- Memory size (RAM) : 4 GB atau lebih tinggi.
- Monitor : SVGA colour 15” atau lebih tinggi.
- Harddisk : 250 GB atau lebih tinggi.
- Keyboard : 102 Keys.
- Mouse : Standard Mouse.

Adapun perangkat keras minimal yang diperlukan oleh client. adalah sebagai berikut:

- Processor : Intel core i5 1.8 Ghz atau lebih tinggi.
- Memory Size(RAM) : 2 GB atau lebih tinggi.
- Monitor : SVGA Colour 15” atau lebih tinggi.
- Harddisk : 120 GB atau lebih tinggi.
- Keyboard : 107 Keys.
- Mouse : Standard Mouse.

3.3 Software Interfaces

Perangkat lunak minimal yang dibutuhkan oleh web server adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows server atau lebih tinggi.
- Bahasa Program Interpreter : PHP Engine versi 5.

- Database Server : MySQL Server versi 5.7.19.
- Web Server : XAMPP.
- Database Tools : PhpMyadmin versi 2.6.2.

Adapun perangkat lunak minimal yang dibutuhkan oleh client adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate.
- Browse : Google Chrome.

3.4 Communications Interfaces

Para Menu Restoran dan Pemesanan Makanan akan antarmuka dengan *Local Area Network* (LAN) untuk memelihara komunikasi dengan semua perangkat nya. Ini harus menggunakan protokol IP handal-jenis seperti TCP / IP atau reliable-UDP/IP untuk kompatibilitas maksimum dan stabilitas. Semua perangkat itu akan antarmuka dengan seharusnya berisi standar Ethernet kompatibel, perangkat lunak kartu LAN dapat diakses untuk menjaga komunikasi antara server dan komputer permukaan, tablet, menampilkan dan sistem pembayaran eksternal. Perangkat yang nirkabel juga harus menggunakan Ethernet card yang kompatibel, menggunakan IEEE 802.11b / g dan mendukung standar memiliki untuk enkripsi WPA2-PSK. Penggunaan IEEE 802.11n hardware standar transmisi juga diterima jika semua perangkat keras lokal lainnya adalah konforman dengan standar yang sama.

4. System Features

Fitur yang disediakan oleh Sistem Informasi Menu Restoran dan Pemesanan Makanan adalah sebagai berikut:

4.1 Login/Daftar

4.1.1 Description and Priority

Fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Pemesanan Jasa Printing File via online. Customer yang ingin melakukan pemesanan harus terlebih dahulu login ataupun daftar pada menu ini.

4.1.2 Stimulus/Response Sequences

Fitur login meminta customer untuk menginputkan username dan password, sedangkan fitur daftar meminta customer untuk menginputkan no. handphone, nama lengkap, email, password, dan alamat

4.1.3 Functional Requirements

Fungsi utama dari fitur login adalah untuk memuat identitas pemesan yang menggunakan sistem ini, membuka menu pada aplikasi. Form ini dibuat untuk memverifikasi data login user. Hal ini dimaksudkan agar data tetap terjaga dengan baik. Fungsi utama dari fitur daftar adalah untuk membuat user dan password pada aplikasi agar dapat login kedalam aplikasi dan mendapat hak akses untuk

menjalankan aplikasi. Form ini bertujuan agar user dapat dikelola dengan baik oleh admin.

4.2 Input Data

4.2.1 Description and Priority

Fitur utama pada Sistem Informasi Pemesanan makanan via online. Customer dapat menginput data pesanan pada menu ini.

4.2.2 Stimulus/Response Sequences

Fitur ini meminta customer untuk menginputkan daftar menu yang akan dipesan oleh customer, alamat pengiriman, dan no. handphone.

4.2.3 Functional Requirements

Fungsi utama dari fitur ini adalah untuk memuat data pesanan makanan yang dipesan oleh customer, no. handphone, dan alamat pengiriman.

4.3 Pengiriman Order

4.3.1 Description and Priority

Fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Pemesanan makanan via online. Customer dapat mengetahui status data pemesanan sudah selesai atau belum pada menu ini, dan dapat mengetahui berapa total biaya yang akan di bayar.

4.3.2 Stimulus/Response Sequences

Fitur ini meminta customer untuk melakukan pengambilan atas transaksi pemesanan yang sudah selesai diproses.

4.3.3 Functional Requirements

Fungsi utama dari fitur ini adalah untuk memuat data pemesanan makanan yang telah selesai diproses dan dibayar, sehingga kurir dapat mengirim kepada customer.

4.4 Data Selesai Order

4.4.1 Description and Priority

Fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Pemesanan makanan via online. Customer, kasir, dan admin dapat mengetahui data pesanan yang telah selesai diorder pada menu ini.

4.4.2 Stimulus/Response Sequences

Fitur ini meminta admin untuk mengupdate informasi status pengiriman, dan kasir mencetak nota pembelian.

4.4.3 Functional Requirements

Fungsi utama dari fitur ini adalah untuk memuat informasi data yang dipesan telah selesai diorder untuk kepentingan admin dan customer, kemudian kasir menerima pembayaran secara online dengan transfer (*virtual wallet*) setelah itu mencetak nota pembayaran.

4.5 Laporan Pemesanan & Pengambilan

4.5.1 Description and Priority

Fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Pemesanan makanan via online. Admin dapat melakukan rekapitulasi data pemesanan yang telah selesai ataupun belum selesai diorder pada menu ini.

4.5.2 Stimulus/Response Sequences

Fitur ini meminta admin untuk merekap data pemesanan makanan yang telah selesai dan belum selesai diorder untuk bisa dilaporkan ke pimpinan.

4.5.3 Functional Requirements

Fungsi utama dari fitur ini adalah untuk merekap data sdan melaporkannya ke pimpinan sesuai dengan kondisi yang ada pada database

5. Other Nonfunctional Requirements

5.1 Performance Requirements

Untuk meningkatkan kinerja sistem, dibutuhkan kriteria spesifikasi ukuran kuantitatif yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat waktu pemesanan jasa Printing File pada sistem. Sistem ini diharapkan dapat menjaga keamanan data transaksi baik itu customer, admin, dan staff. Tidak ada batasan performansi karena kemampuan perangkat keras yang digunakan telah memadai.

5.2 Safety Requirements

Tabel dibawah Menyajikan persyaratan keselamatan diidentifikasi non-fungsional yang langsung berhubungan dengan seluruh subjek Menu Restoran dan Pemesanan Makanan.

Persyaratan	Deskripsi
F01	Sistem ini akan mendata setiap mengubah kondisi dan keadaan setiap tablet permukaan komputer, dan tampilan untuk pemulihan ketentuan dari kegagalan sistem.

F02	Sistem ini harus mampu mengembalikan sendiri ke kondisi sebelumnya dalam hal kegagalan (misalnya sistem crash atau kerugian daya).
F03	Sistem tersebut harus mampu menampilkan menu di setiap saat untuk memfasilitasi mengambil manual order harus perlu timbul.
F04	Sistem ini akan menggunakan pesan berkala tetap-hidup 30-kedua antara tablet dan server untuk memonitor status operasional tablet.
F05	Sistem ini akan bendera tablet yang gagal untuk mengirim pesan tetap-hidup tepat waktu sebagai non-operasional dan memisahkan pelayan yang ditugaskan dari tablet

5.3 Security Requirements

Tabel dibawah menyajikan persyaratan keamanan diidentifikasi non-fungsional yang langsung berhubungan dengan seluruh subjek Menu Restoran dan Pemesanan Makanan.

Persyaratan	Deskripsi
Y01	Komunikasi nirkabel di seluruh sistem akan dienkripsi menggunakan SSLv3 pada lapisan aplikasi dan WPA2-PSK pada lapisan data link.
Y02	Sandi WPA2-PSK yang digunakan untuk komunikasi nirkabel harus memiliki sedikit-kekuatan minimal 80 bit.
Y03	Sandi WPA2-PSK yang digunakan untuk komunikasi nirkabel harus diubah setiap tiga bulan.
Y04	Sandi pelayan digunakan untuk login tablet harus mempunyai bit-kekuatan minimal 64 bit.
Y05	Sandi pelayan digunakan untuk login tablet harus diubah setiap tiga bulan.
Y06	Seorang pelayan hanya akan bisa login ke satu tablet pada setiap contoh waktu tertentu.
Y07	Seorang pelayan yang mencoba login ke sebuah tablet kedua sementara sudah masuk ke tablet lain harus ditolak dan diberitahukan melalui kedua tablet.
Y08	Sistem ini harus menyediakan dua tingkat akses: <ul style="list-style-type: none"> - Tingkat supervisor untuk akses tak terbatas untuk fungsionalitas sistem - Tingkat pelayan untuk akses ke fungsionalitas pelayan
Y09	Sebuah komputer permukaan tidak akan meminta user untuk login.

Y10	tablet A harus mensyaratkan seorang pengguna untuk log in menggunakan username dan password.
Y11	Tampilan A tidak akan meminta user untuk login.

5.4 Software Quality Attributes

Keandalan

Sistem ini dapat di kunjungi kapan saja, dengan dukungan sistem operasi Windows dan Linux yang memiliki stabilitas yang tinggi.

Ketersediaan

Sistem ini dapat berjalan dan tersedia selama tidak mengalami kendala, seperti pasokan suplai tenaga listrik atau terkendalanya jaringan lokal, jaringan internet serta web server hosting aplikasi.

Keamanan

Admin dan user harus melakukan log in untuk dapat mengakses sistem dan didukung keandalan dari server penyedia hosting. Untuk melakukan transaksi, pelanggan dilengkapi dengan user id yang unik dan password. Site juga dilengkapi dengan enkripsi SSL-128 yang meng-enkripsi setiap data yang dikirim melalui jaringan internet.

Perawatan

Website ini dibuat secara full parameter dan dinamis. Isi site, serta informasi yang terdapat di dalamnya dapat diupdate kapan saja sesuai dengan keputusan management website. Management hanya perlu mengakses aplikasi sebagai administrator dan mengakses menu yang khusus disediakan untuk administrator.

5.5 Business Rules

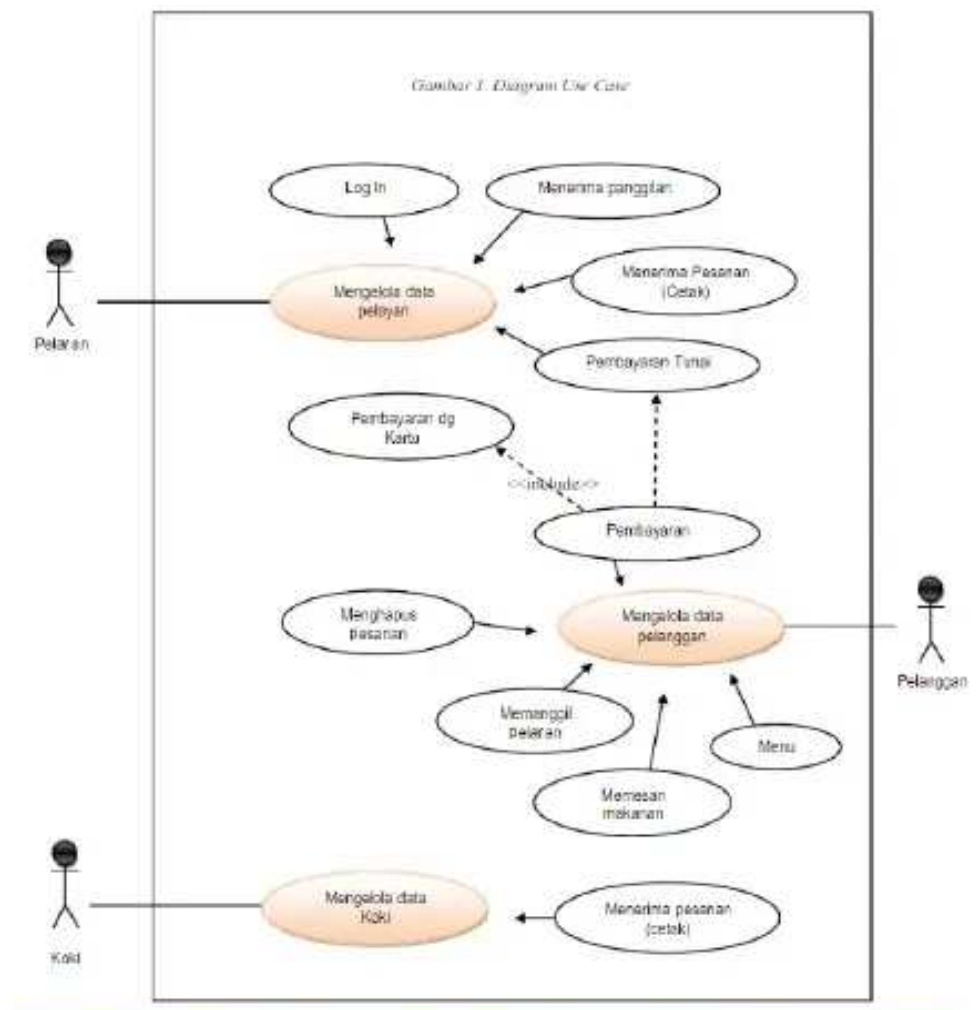
Sistem ini menawarkan fitur yang sesuai dengan *system* pemesanan online, serta melakukan pemesanan customer bias melakukan pembayaran secara e-banking atau cash. Jika customer membatalkan pesanan yang telah dipesan, maka customer bisa menghubungi admin.

6. Other Requirements

Appendix A: Glossary

No	Deskripsi	Keterangan
1	Menu	Merupakan kelas main yang juga merangkap sebagai kelas yang menangani tampilan
2	Mengelola Data pelanggan	Merupakan kelas yang diambil dari pendefinisian <i>use case</i> Mengelola data pelanggan yang di dalamnya harus juga menangani proses pesan, panggilan pelayan, menghapus data pemesanan dan mencetak data pemesanan
3	Mengelola Data Pelayan	Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian <i>use Case</i> Mengelola data pelayan yang di dalamnya harus juga menangani proses daftar pesan dan panggilan dari pelanggan
4	Mengelola Data Koki	Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian <i>Use Case</i> Mengelola data koki yang di dalamnya harus juga menangani proses daftar pesan
5	Login	Merupakan kelas proses yang diambil dari pendefinisian <i>Use Case</i> login
6	Cust	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan data pelanggan
7	Menu	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan data menu
8	Pesanan	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan data menu dan hasil data dari tabel Menu dan tabel Cust
9	Koneksi Basis Data	Merupakan kelas utama untuk koneksi ke basis data untuk melakukan query

Appendix B: Analysis Models



Gambar diagram Use Case

1. Tampilan Menu utama



Gambar1.Tampilan Menu utama

Pada halaman Menu Utama ini terdapat beberapa menu yaitu Customer menu yang dijalankan atau di aplikasikan langsung oleh customer (pelanggan) sebagai media komunikasi dalam proses pemesanan item (makanan / minuman), Waitress menu yang dijalankan oleh pelayan, dan Chef menu yang di jalankan atau diaplikasikan oleh Koki.



2. Tampilan tabel Customer (Pelanggan)

Gambar 2. Tampilan tabel Customer (Pelanggan)

Pada halaman utama dalam menu Customer ini terdapat beberapa menu lagi yaitu Menu yang berisi daftar item (makanan / minuman), Call Waitress yang berfungsi untuk memanggil pelayan, dan Payment yang berisikan proses pembayaran dengan kartu (Member Card).

3. Tampilan Daftar Menu



Gambar 3. Tampilan daftar menu / item

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol Submit dan Review yang memiliki fungsi masing-masing.

4. Tampilan Review data pesanan



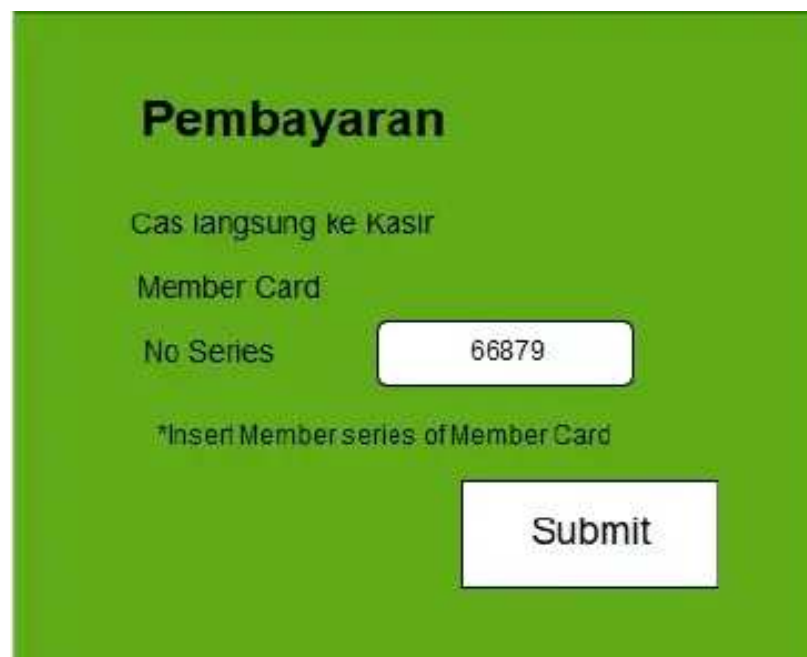
The screenshot shows a green background with a white icon of a document with three horizontal lines. To the right of the icon is the word "Review" in a large, white, sans-serif font. Below this is a table with four columns: "ID Transaksi", "ID Table", "Nama Menu", and "Harga". The table contains two rows of data. Below the table are two red buttons with white text: "Delete" and "OK".

ID Transaksi	ID Table	Nama Menu	Harga
37	2	Lemon Tea	18.000
38	2	Pepes Ayam	40.000

Gambar 4. Tampilan Review data pesanan

Pada halaman ini bisa dilihat tampilan review data pesanan dari customer

5. Tampilan Pembayaran



The screenshot shows a green background with the word "Pembayaran" in a large, white, sans-serif font. Below this is the text "Cas langsung ke Kasir" in a smaller, white, sans-serif font. Below that is the text "Member Card" in a smaller, white, sans-serif font. Below that is the text "No Series" in a smaller, white, sans-serif font. To the right of "No Series" is a white input field containing the text "66879". Below the input field is the text "*Insert Member series of Member Card" in a smaller, white, sans-serif font. Below that is a white button with the text "Submit" in a smaller, white, sans-serif font.

Gambar 5. Tampilan Pembayaran dgn Member Card

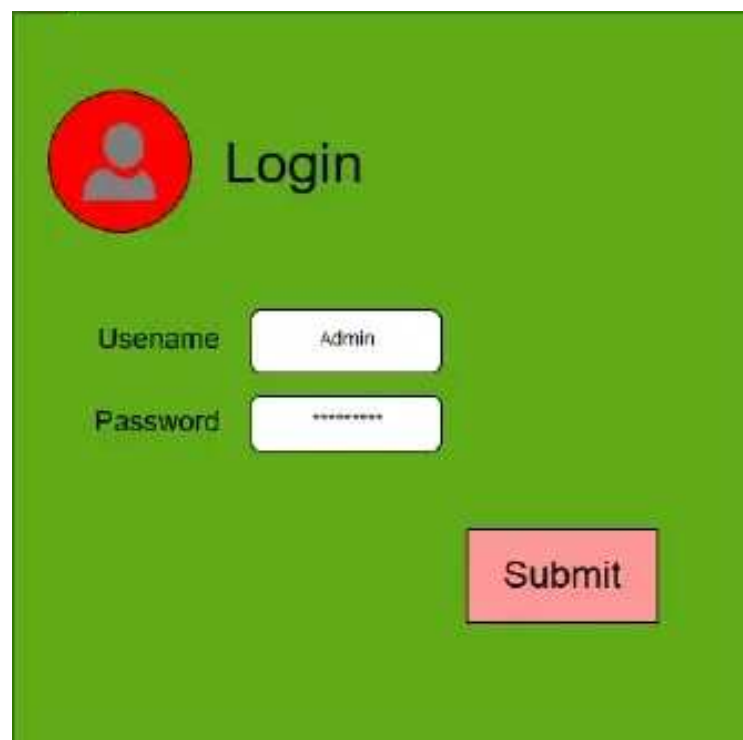
Tampilan dimana Customer (pelanggan) melakukan proses pembayaran via Member Card dengan mengisi textfield berdasarkan Number series dari Member Card atau ID Customer.

6. *Tampilan confirm Pembayaran*



Pada halaman ini menampilkan semua pesanan Customer (pelanggan), total bayar, tip atau persenan dari total bayar, number series dan nama customer untuk memastikan Id customer yang dimasukkan.

7. *Tampilan Login*



Gambar 7. Tampilan Login pelayan

8. Tampilan tabel Waitress (pelayan)



Gambar 8. Tampilan tabel Waitress (pelayan)

Pada halaman ini Waitress (pelayan) dapat menerima pesanan yang dikirim dari Customer (pelanggan) dan menerima panggilan