

Proposal Tugas Besar
Mata Kuliah Aplikasi Berbasis Platform
Resto



Kelas:
IF 43 03

Kelompok 2:

- Artisa Bunga Syahputri (1301194007)
- Alifya Fatimah Ariyanto (1301194256)
- Ridha Zalfa Salsabila (1301194100)
- Salsabila Martono (1301194469)

Program Studi Informatika
Fakultas Informatika
Universitas Telkom
2022

Daftar Isi

Daftar Isi	2
Pendahuluan	3
Tujuan Penulisan Dokumen	3
Deskripsi Aplikasi/Sistem	3
Ruang Lingkup dan Batasan	2
Deskripsi Global Perangkat Lunak	2
Perspektif Produk	2
Fungsi Produk	2
Kelas dan Karakteristik Pengguna	3
Lingkungan Operasi	4
Requirement Antarmuka	4
Antarmuka perangkat keras	4
Antarmuka perangkat lunak	4
Fitur Sistem	5
Use Case Diagram	5
Registrasi	5
Sign In	6
Update Profil	7
Reservasi Tempat	8
Pesan Makan-Minum	9
Batalkan Reservasi	10
Maps	10
Pencarian Tempat Makan	11
Melakukan Pembayaran	12
Melihat List Tempat Makan	13
Konfirmasi Reservasi	14
Konfirmasi Pesanan	15
Update Informasi Tempat Makan	16
Edit Daftar Meja	17
Edit Menu	17
History Reservasi	18
Lihat Tempat Makan	19
Menyimpan Pembayaran Customer	20
Melihat Daftar Restoran berdasarkan kategori	21
Menerima Payment	22

Class Diagram	23
ER Diagram	23
Perbedaan Fitur Aplikasi (Web dan Mobile)	24
Gambaran umum arsitektur aplikasi	24
Desain tampilan	25
Tampilan Website	25
Login	25
Tampilan Mobile	25
Login	25
Beranda	26
Map	26

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan pembuatan SKPL ini adalah untuk menjelaskan spesifikasi dan fitur-fitur pada website Resto yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah customer dalam mencari dan reservasi tempat makan di kota-kota tertentu. Selain itu juga untuk menghemat waktu makan customer.

1.2. Deskripsi Aplikasi/Sistem

Resto adalah aplikasi untuk membantu para customer mencari dan reservasi tempat makan di seluruh Indonesia. Aplikasi ini dapat menampilkan daftar rekomendasi tempat makan pada suatu kota sesuai dengan posisi customer saat itu juga. customer dapat melakukan reservasi tempat pada tempat makan yang diinginkan.

Selain melakukan reservasi customer dapat memesan makanan dan minuman yang diinginkan sehingga ketika sampai di tempat makan tujuan, tempat serta makanan dan minuman telah tersedia

Selain membantu customer, aplikasi ini juga membantu usaha tempat makan lebih dikenal oleh banyak orang. Dari sisi restoran/tempat makan, aplikasi ini akan meminta informasi penting tentang restoran, seperti alamat restoran, kategori hidangan yang disajikan oleh restoran, dan jumlah meja yang tersedia.

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang Lingkup dari aplikasi Resto adalah sebagai berikut

- a. Aplikasi dapat dijalankan di dua platform, yaitu website dan mobile
- b. Aplikasi berbasis website digunakan oleh tempat makan
- c. Aplikasi berbasis mobile digunakan oleh customer
- d. Aplikasi harus terhubung oleh internet
- e. Aplikasi terhubung dengan e-wallet
- f. Aplikasi hanya dapat digunakan di negara Indonesia

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1. Perspektif Produk

Aplikasi Resto sengaja dibuat untuk membantu customer dalam mencari rekomendasi tempat makan disekitar mereka. Perangkat lunak ini memungkinkan customer untuk memilih tempat makan yang terdekat dengan posisi customer, melihat tempat makan rekomendasi, melakukan reservasi tempat makan yang dituju, dan melakukan pemesanan makanan serta minuman. Pihak tempat makan akan menerima reservasi tempat serta makanan dan minuman dari customer dan mengkonfirmasi reservasi untuk customer.

2.2. Fungsi Produk

Produk ini berfungsi sebagai media informasi dan komunikasi untuk customer dengan pihak tempat makan. Sistem akan menerima dua tipe login yaitu login sebagai customer dan login sebagai pihak tempat makan. Sistem akan menampilkan daftar tempat makan yang direkomendasikan sesuai dengan posisi customer secara online.

Sistem akan menyimpan data reservasi customer dan menampilkannya pada sistem yang dimiliki oleh pihak tempat makan. Pihak tempat makan dapat melihat reservasi customer untuk disiapkan dan juga mengkonfirmasi kepada customer terkait reservasinya.

2.3. Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kelas pengguna app Resto terbagi menjadi dua kelas, yaitu :

1. Pihak tempat makan

Pihak tempat makan adalah pengguna yang menginput data tempat makan dan menerima reservasi customer.

2. customer

customer adalah pengguna yang memesan tempat dan menerima rekomendasi tempat makan.

3. Payment System

Payment System adalah pihak yang menerima pembayaran customer yang melakukan reservasi.

Nama	Hak Istimewa
Pihak tempat makan	<ul style="list-style-type: none">- Menginput data profil tempat makan- Mengupdate data profil tempat makan- Menginput kategori tempat makan- Menerima data reservasi- Mengupdate jumlah meja yang tersedia- Mengirim konfirmasi terkait reservasi customer
customer	<ul style="list-style-type: none">- Menginput data profil pribadi- Mengupdate data profil pribadi- Melihat daftar tempat makan- Melihat jumlah meja yang tersedia- Reservasi tempat makan- Melihat menu tempat makan- Melakukan pemesanan makanan dan minuman- Melihat rekomendasi tempat makan- Menerima konfirmasi reservasi

Payment System	<ul style="list-style-type: none"> - Validasi pembayaran - Meneruskan Pembayaran ke tempat makan - Menyimpan pembayaran customer sebelum diteruskan ke tempat makan - Menampilkan tata cara pembayaran
----------------	--

2.4. Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini dapat dioperasikan sebagai website web dan mobile yang dapat diakses menggunakan perangkat handphone dan laptop, dan perangkat lunak ini terhubung dengan perangkat lunak lain untuk melakukan pembayaran sehingga beberapa data berasal dari perangkat lunak ini dan beberapa terpengaruh oleh website lainnya.

3. Requirement Antarmuka

3.1. Antarmuka perangkat keras

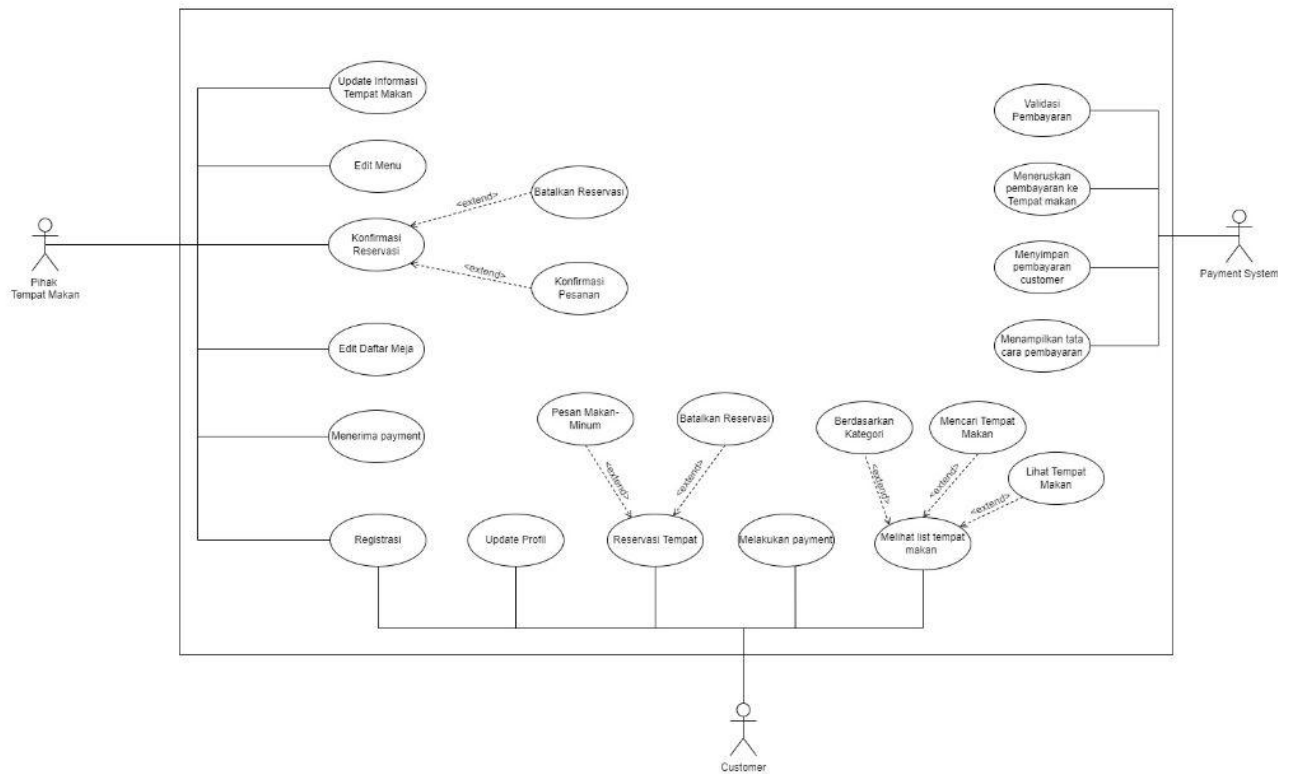
Produk website Resto dapat diakses melalui mobile dan website. Perangkat keras yang digunakan untuk input berupa touchscreen, keyboard, mouse/touchpad. Perangkat keras yang digunakan untuk output berupa layar mobile dan desktop.

3.2. Antarmuka perangkat lunak

Database yang kami gunakan adalah Oracle dan memerlukan browser untuk website.

4. Fitur Sistem

4.1. Use Case Diagram



4.1.1. Registrasi

4.1.1.1. Deskripsi

Pendaftaran akun pihak restoran, customer

4.1.1.2. Trigger

Ketika user menekan tombol registrasi pada halaman awal

4.1.1.3. Input

- Data diri/restoran
- Username
- Password
- Email

4.1.1.4. Output

Akun profil pengguna aplikasi

4.1.1.5. Skenario Utama

4.1.1.5.1. *Prakondisi*: User telah membuka website, jaringan internet stabil

4.1.1.5.2. *Pascakondisi*: User diarahkan ke menu utama

4.1.1.5.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol registrasi pada halaman utama
- Sistem mengarahkan ke halaman registrasi
- User memasukkan data diri/restoran dan email
- User membuat username dan password
- Sistem menyimpan data diri, email, username, dan password
- Sistem membuat akun
- Sistem mengarahkan user ke menu utama

4.1.1.6. Skenario Eksepsional 1

Jika internet tidak stabil sebelum user diarahkan ke menu utama maka akun tidak tersimpan

4.1.1.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum user diarahkan ke menu utama

4.1.1.6.2. *Pascakondisi:* Kembali ke halaman registrasi

4.1.1.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menunggu hingga internet kembali stabil
- User mengulang skenario utama

4.1.2. Sign In

4.1.2.1. Deskripsi

User login ke aplikasi menggunakan akun yang sudah dibuat

4.1.2.2. Trigger

Saat user menekan tombol login pada halaman awal.

4.1.2.3. Input

- Username
- Password
- Tipe User

4.1.2.4. Output

Beranda website

4.1.2.5. Skenario Utama

4.1.2.5.1. *Prakondisi:* user sudah membuka aplikasi dan memastikan jaringan internet stabil

4.1.2.5.2. *Pascakondisi:* user berhasil login ke aplikasi

4.1.2.5.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol login pada halaman utama aplikasi
- User memasukan tipe pengguna, username, dan password
- User menekan tombol log in

4.1.2.6. Skenario Eksepsional

4.1.2.6.1. *Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan log in

4.1.2.6.2. *Pascakondisi:* user kembali ke laman login

4.1.2.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menunggu hingga jaringan internet kembali stabil
- User kembali ke skenario utama

4.1.3. Update Profil

4.1.3.1. Deskripsi

Customer mengupdate profil berupa data diri ke aplikasi dan menyimpannya

4.1.3.2. Triger

Saat user menekan fitur update profil pada navigasi bar di tampilan aplikasi

4.1.3.3. Input

Data diri user

4.1.3.4. Output

Profil User

4.1.3.5. Skenario Utama

4.1.3.5.1. *Prakondisi:* user sudah log in sebagai Customer di aplikasi dan memastikan jaringan internet stabil

4.1.3.5.2. *Pascakondisi:* user berhasil menginputkan data diri pada aplikasi

4.1.3.5.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol update profil pada menu yang ada di navigasi bar
- Sistem menampilkan halaman profil

- User memasukkan data diri pada form yang disediakan
- User menekan tombol submit setelah selesai mengisi data diri pada form

4.1.3.6. Skenario Ekseptional 1

4.1.3.6.1. *Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan submit

4.1.3.6.2. *Pascakondisi:* user kembali ke halaman profil

4.1.3.6.3. *Langkah-langkah:*

- user menunggu hingga jaringan internet kembali stabil
- user kembali ke halaman profil
- User memasukkan data diri pada form yang disediakan
- User menekan tombol submit setelah selesai mengisi data diri pada form

4.1.4. Reservasi Tempat

4.1.4.1. Deskripsi

Customer dapat melakukan reservasi tempat pada tempat makan yang telah dipilih

4.1.4.2. Trigger

Ketika user menekan button reservasi

4.1.4.3. Input

User menekan button reservasi

4.1.4.4. Output

Informasi tempat yang telah direservasi oleh customer.

4.1.4.5. Skenario Utama

4.1.4.5.1. *Prakondisi:* user sudah membuka aplikasi, jaringan internet stabil.

4.1.4.5.2. *Pascakondisi:* menu tempat direservasi ditampilkan

4.1.4.5.3. *Langkah-langkah:*

- Customer memilih tempat makan
- Sistem menampilkan informasi meja kosong
- Customer memilih meja dan menekan tombol reservasi
- Sistem menampilkan informasi tempat yang telah direservasi oleh customer

4.1.4.6. Skenario Eksepsional

4.1.4.6.1. *Prakondisi*: jaringan tidak stabil sebelum informasi tempat yang direservasi ditampilkan

4.1.4.6.2. *Pascakondisi*: kembali ke halaman informasi meja kosong

4.1.4.6.3. *Langkah-langkah*: Customer melakukan reservasi ulang

4.1.5. Pesan Makan-Minum

4.1.5.1. Deskripsi

Customer dapat memesan makanan maupun minuman di tempat makan pilihan

4.1.5.2. Trigger

Ketika user menekan button pesan

4.1.5.3. Input

User menekan button Pesan

4.1.5.4. Output

Daftar makanan dan minuman yang dapat dipesan

4.1.5.5. Skenario Utama

4.1.5.5.1. *Prakondisi*: user sudah melakukan reservasi tempat, jaringan internet stabil.

4.1.5.5.2. *Pascakondisi*: menu pesan ditampilkan

4.1.5.5.3. *Langkah-langkah*:

- Customer memilih pesan
- Sistem menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia
- Customer memilih makanan atau minuman
- Sistem menampilkan informasi pesanan

4.1.5.6. Skenario Eksepsional

4.1.5.6.1. *Prakondisi:* jaringan tidak stabil ketika customer sedang memilih makanan dan minuman

4.1.5.6.2. *Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

4.1.5.6.3. *Langkah-langkah:*

- Customer menekan tombol muat ulang
- Sistem menampilkan menu pesan
- Customer memilih ulang makanan dan minuman

4.1.6. Batalkan Reservasi

4.1.6.1. Deskripsi

User membatalkan reservasi yang telah dilakukan

4.1.6.2. Trigger

Ketika user menekan tombol Batalkan Reservasi

4.1.6.3. Input

User menekan tombol Batalkan Reservasi

4.1.6.4. Output

Reservasi dibatalkan

4.1.6.5. Skenario Utama

4.1.6.5.1. *Prakondisi:* User telah melakukan/mengkonfirmasi reservasi dan jaringan stabil

4.1.6.5.2. *Pascakondisi:* reservasi dibatalkan

4.1.6.5.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak Tempat Makan menekan tombol Batalkan Reservasi
- Sistem menghapus data reservasi dari database

4.1.6.6. Skenario Eksepsional

4.1.6.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil saat reservasi belum terhapus

4.1.6.6.2. *Pascakondisi:* muncul informasi gagal dan tombol muat ulang

4.1.6.6.3. *Langkah-langkah:* User menekan tombol muat ulang

4.1.7. Maps

4.1.7.1. Deskripsi

Menampilkan lokasi restoran sekitar dari lokasi customer

4.1.7.2. Trigger

User menekan button maps pada navigasi bar

4.1.7.3. Input

User menekan button maps

4.1.7.4. Output

Maps yang menunjukkan letak lokasi-lokasi restoran terdekat dari lokasi user

4.1.7.5. Skenario Utama

4.1.7.5.1. *Prakondisi*: User sudah membuka aplikasi, jaringan internet stabil.

4.1.7.5.2. *Pascakondisi*: Lokasi tempat makan disekitar user muncul

4.1.7.5.3. *Langkah-langkah*: User membuka fitur maps

4.1.7.6. Skenario Ekseptional

4.1.7.6.1. *Prakondisi*: jaringan tidak stabil ketika nilai pemain belum ditampilkan

4.1.7.6.2. *Pascakondisi*: muncul tombol muat ulang

4.1.7.6.3. *Langkah-langkah*: Customer menekan tombol muat ulang

4.1.8. Pencarian Tempat Makan

4.1.8.1. Deskripsi

Melakukan pencarian restoran yang diinginkan

4.1.8.2. Trigger

User menekan button pencarian pada field pencarian

4.1.8.3. Input

User menginput nama tempat makan atau kategori atau daerah

4.1.8.4. Output

Daftar tempat makan yang terkait dengan pencarian pengguna

4.1.8.5. Skenario Utama

4.1.8.5.1. *Prakondisi*: User sudah membuka aplikasi, jaringan internet stabil.

4.1.8.5.2. *Pascakondisi*: Daftar tempat makan dicari user muncul

4.1.8.5.3. *Langkah-langkah:*

- Customer menekan tombol pencarian
- Customer memasukkan nama tempat makan atau kategori atau daerah
- Sistem akan mencari tempat makan sesuai dengan yang dicari customer
- Sistem akan menampilkan daftar tempat makan sesuai dengan yang dicari customer

4.1.8.6. Skenario Eksepsional

4.1.8.6.1. *Prakondisi:* jaringan tidak stabil ketika daftar tempat makan belum ditampilkan

4.1.8.6.2. *Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

4.1.8.6.3. *Langkah-langkah:* Customer menekan tombol muat ulang

4.1.9. Melakukan Pembayaran

4.1.9.1. Deskripsi

Customer melakukan pembayaran reservasi ke pihak restoran

4.1.9.2. Trigger

Saat customer menekan button bayar

4.1.9.3. Input

Menekan button bayar

4.1.9.4. Output

Customer berhasil melakukan pembayaran

4.1.9.5. Skenario Utama

4.1.9.5.1. *Prakondisi:* customer sudah log-in di aplikasi dan memastikan jaringan internet stabil

4.1.9.5.2. *Pascakondisi:* customer berhasil melakukan pembayaran

4.1.9.5.3. *Langkah-langkah:*

- Sistem memberikan metode pembayaran
- Customer memilih metode pembayaran
- Customer menekan tombol bayar

- Sistem memberikan informasi bahwa pembayaran berhasil.

4.1.9.6. Skenario Eksepsional

4.1.9.6.1. *Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan pembayaran

4.1.9.6.2. *Pascakondisi:* user kembali melakukan pembayaran

4.1.9.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menunggu hingga jaringan internet kembali stabil
- User kembali ke skenario utama

4.1.10. Melihat List Tempat Makan

4.1.10.1. Deskripsi

Customer melihat list rekomendasi tempat makan terdekat berdasarkan posisi customer saat ini dan paling direkomendasikan

4.1.10.2. Trigger

Ketika user baru masuk ke halaman beranda aplikasi

4.1.10.3. Input

Customer menekan tombol beranda pada aplikasi

4.1.10.4. Output

Informasi list tempat makan terdekat dari tempat customer berada dan paling direkomendasikan

4.1.10.5. Skenario Utama

4.1.10.5.1. *Prakondisi:* aplikasi telah dibuka, Customer telah dan jaringan internet stabil

4.1.10.5.2. *Pascakondisi:* Informasi list tempat makan terdekat dan recommended ditampilkan

4.1.10.5.3. *Langkah-langkah:*

- User Login sebagai Customer dan memastikan jaringan internet stabil
- User menekan tombol beranda pada navigasi bar
- Sistem menampilkan informasi list tempat makan

terdekat dan paling direkomendasikan

4.1.10.6. Skenario Eksepsional

4.1.10.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil list tempat makan ditampilkan

4.1.10.6.2. *Pascakondisi:* Muncul tombol muat ulang

4.1.10.6.3. *Langkah-langkah:* User menekan tombol muat ulang

4.1.11. Konfirmasi Reservasi

4.1.11.1. Deskripsi

Pihak tempat makan melakukan konfirmasi reservasi yang diajukan oleh customer

4.1.11.2. Trigger

Ketika pihak tempat makan menekan tombol konfirmasi

4.1.11.3. Input

Pihak Tempat Makan menekan tombol konfirmasi

4.1.11.4. Output

Tempat makan yang dipeservasi telah di konfirmasi

4.1.11.5. Skenario Utama

4.1.11.5.1. *Prakondisi:* Pihak tempat makan telah membuka website, jaringan internet stabil

4.1.11.5.2. *Pascakondisi:* Pihak tempat makan dapat melihat semua ajuan konfirmasi reservasi dari customer

4.1.11.5.3. *Langkah-langkah:*

- User memilih menu konfirmasi
- Sistem mengarahkan user ke halaman konfirmasi reservasi
- User dapat melihat semua konfirmasi reservasi ajuan customer
- User mengkonfirmasi reservasi

4.1.11.6. Skenario Eksepsional

4.1.11.6.1. Prakondisi: Internet tidak stabil sebelum konfirmasi selesai diproses.

4.1.11.6.2. Pascakondisi: Kembali ke beranda website

4.1.11.6.3. Langkah-langkah:

- User menunggu hingga internet kembali stabil
- Sistem memberikan pesan error beserta alasan
- Pihak Tempat Makan kembali ke menu utama

4.1.12. Konfirmasi Pesanan

4.1.12.1. Deskripsi

Pihak tempat makan melakukan konfirmasi pesanan yang diajukan oleh customer

4.1.12.2. Trigger

Ketika pihak tempat makan menekan tombol konfirmasi

4.1.12.3. Input

Pihak Tempat Makan menekan tombol konfirmasi

4.1.12.4. Output

Makanan atau minuman yang dipesan telah di konfirmasi

4.1.12.5. Skenario Utama

4.1.12.5.1. *Prakondisi:* Pihak tempat makan telah membuka website, pihak tempat makan telah mengkonfirmasi tempat, dan jaringan internet stabil

4.1.12.5.2. *Pascakondisi:* Pihak tempat makan dapat melihat semua ajuan konfirmasi pesanan dari customer

4.1.12.5.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak Tempat Makan menekan tombol konfirmasi pesanan
- Sistem mengarahkan user ke halaman konfirmasi pesanan
- User mengkonfirmasi pesanan yang diajukan

4.1.12.6. Skenario Eksepsional

4.1.12.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum konfirmasi selesai dilakukan

4.1.12.6.2. *Pascakondisi:* Kembali ke beranda website

4.1.12.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menunggu hingga internet kembali stabil
- Sistem memberikan pesan error beserta alasan
- User kembali halaman konfirmasi pesanan

4.1.13. Update Informasi Tempat Makan

4.1.13.1. Deskripsi

Pihak Tempat Makan makan mengedit informasi tempat makan

4.1.13.2. Trigger

Ketika Pihak Tempat Makan menekan tombol Update Informasi

4.1.13.3. Input

Pihak Tempat Makan menekan tombol Update Informasi

4.1.13.4. Output

Informasi tempat makan telah terupdate

4.1.13.5. Skenario Utama

4.1.13.5.1. *Prakondisi:* User login sebagai pihak tempat makan, website telah dibuka dan jaringan stabil

4.1.13.5.2. *Pascakondisi:* informasi tempat makan telah diupdate

4.1.13.5.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak Tempat Makan menekan tombol Update Informasi
- Sistem menampilkan halaman Informasi tempat makan
- Pihak Tempat Makan mengupdate informasi

4.1.13.6. Skenario Eksepsional

4.1.13.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil saat pihak tempat makan mengupdate informasi

4.1.13.6.2. *Pascakondisi:* kembali ke halaman update profil

4.1.13.6.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak Tempat Makan menunggu hingga jaringan internet stabil
- Pihak Tempat Makan kembali ke halaman Informasi Tempat Makan

4.1.14. Edit Daftar Meja

4.1.14.1. Deskripsi

Pihak Tempat Makan makan mengedit daftar meja yang kosong

4.1.14.2. Trigger

Ketika Pihak Tempat Makan menekan tombol edit daftar meja

4.1.14.3. Input

Pihak Tempat Makan menekan tombol edit daftar meja

4.1.14.4. Output

Daftar meja kosong

4.1.14.5. Skenario Utama

4.1.14.5.1. *Prakondisi:* User login sebagai pihak tempat makan, website telah dibuka dan jaringan stabil

4.1.14.5.2. *Pascakondisi:* daftar meja kosong

4.1.14.5.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak Tempat Makan menekan tombol edit daftar meja
- Sistem menampilkan halaman daftar meja kosong
- Pihak Tempat Makan mengedit daftar meja kosong

4.1.14.6. Skenario Eksepsional

4.1.14.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil saat pihak tempat makan menginput daftar meja kosong

4.1.14.6.2. *Pascakondisi:* kembali ke halaman daftar meja kosong

4.1.14.6.3. *Langkah-langkah:* Pihak tempat makan mengedit daftar meja kosong

4.1.15. Edit Menu

4.1.15.1. Deskripsi

Pihak Tempat Makan makan mengedit menu

- 4.1.15.2. Trigger
 - Ketika Pihak Tempat Makan menekan tombol Edit Menu
- 4.1.15.3. Input
 - Pihak Tempat Makan menekan tombol Edit Menu
- 4.1.15.4. Output
 - Menu
- 4.1.15.5. Skenario Utama
 - 4.1.15.5.1. *Prakondisi*: User login sebagai pihak tempat makan, website telah dibuka dan jaringan stabil
 - 4.1.15.5.2. *Pascakondisi*: Menu
 - 4.1.15.5.3. *Langkah-langkah*:
 - Pihak Tempat Makan menekan tombol Edit Menu
 - Sistem menampilkan halaman Menu
 - Pihak Tempat Makan mengedit Menu
- 4.1.15.6. Skenario Eksepsional
 - 4.1.15.6.1. *Prakondisi*: Internet tidak stabil saat pihak tempat makan mengedit menu
 - 4.1.15.6.2. *Pascakondisi*: kembali ke halaman menu
 - 4.1.15.6.3. *Langkah-langkah*: Pihak tempat makan mengedit menu

4.1.16. History Reservasi

- 4.1.16.1. Deskripsi
 - Menampilkan transaksi dan reservasi customer yang sudah atau sedang berlangsung
- 4.1.16.2. Trigger
 - User menekan fitur riwayat reservasi
- 4.1.16.3. Input
 - User menekan fitur riwayat reservasi
- 4.1.16.4. Output
 - Sistem menampilkan daftar riwayat reservasi yang dilakukan oleh user
- 4.1.16.5. Skenario Utama

4.1.16.5.1. *Prakondisi:* User login sebagai customer, website telah dibuka dan jaringan stabil

4.1.16.5.2. *Pascakondisi:* Sistem menampilkan daftar riwayat reservasi yang dilakukan oleh user

4.1.16.5.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan fitur riwayat reservasi
- Sistem menampilkan daftar riwayat reservasi yang dilakukan oleh customer

4.1.16.6. Skenario Eksepsional

4.1.16.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum daftar riwayat reservasi ditampilkan

4.1.16.6.2. *Pascakondisi:* Kembali ke menu utama

4.1.16.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menunggu hingga internet kembali stabil
- Sistem memberikan pesan error beserta alasan
- User kembali ke menu utama

4.1.17. Lihat Tempat Makan

4.1.17.1. Deskripsi

Untuk menampilkan deskripsi dari tempat makan yang dipilih

4.1.17.2. Trigger

Ketika customer menekan salah satu card tempat makan

4.1.17.3. Input

Customer menekan tombol beranda pada aplikasi

4.1.17.4. Output

Informasi tempat makan yang dipilih

4.1.17.5. Skenario Utama

4.1.17.5.1. *Prakondisi:* aplikasi telah dibuka, User login sebagai Customer, Customer telah melihat list tempat makan dan jaringan internet stabil

4.1.17.5.2. *Pascakondisi:* Informasi tempat makan

4.1.17.5.3. *Langkah-langkah:*

- Customer menekan card tempat makan
- Sistem menampilkan informasi tempat makan

4.1.17.6. Skenario Ekseptional

4.1.17.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum informasi tempat makan ditampilkan

4.1.17.6.2. *Pascakondisi:* Muncul tombol muat ulang

4.1.17.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol muat ulang

4.1.18. Menyimpan Pembayaran Customer

4.1.18.1. Deskripsi

Sistem payment menyimpan pembayaran dari pihak customer

4.1.18.2. Trigger

Ketika customer telah melakukan payment

4.1.18.3. Input

Payment customer

4.1.18.4. Output

Data payment customer

4.1.18.5. Skenario Utama

4.1.18.5.1. *Prakondisi:* Customer telah melakukan payment dan jaringan stabil

4.1.18.5.2. *Pascakondisi:* Sistem payment menyimpan data payment customer

4.1.18.5.3. *Langkah-langkah:*

- Customer telah melakukan payment
- Sistem Payment menyimpan data payment customer

4.1.18.6. Skenario Ekseptional:

4.1.18.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum sistem payment menyimpan data payment

4.1.18.6.2. *Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

4.1.18.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol muat ulang

4.1.19. Melihat Daftar Restoran berdasarkan kategori

4.1.19.1. Deskripsi

Untuk menampilkan restoran yang menyediakan menu sesuai dengan kategorinya

4.1.19.2. Trigger

Customer ingin memilih tempat makan berdasarkan kategori

4.1.19.3. Input

Customer memilih salah satu kategori

4.1.19.4. Output

Sistem menampilkan daftar tempat makan berdasarkan kategori yang dipilih user

4.1.19.5. Skenario Utama

4.1.19.5.1. *Prakondisi:* aplikasi telah dibuka, User login sebagai customer dan jaringan internet stabil

4.1.19.5.2. *Pascakondisi:* Informasi daftar tempat makan berdasarkan kategori

4.1.19.5.3. *Langkah-langkah:*

- User Login sebagai Customer dan memastikan jaringan internet stabil
- User memilih kategori di beranda
- Sistem menampilkan informasi daftar tempat makan berdasarkan kategori

4.1.19.6. Skenario Eksepsional

4.1.19.6.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum informasi daftar tempat makan ditampilkan

4.1.19.6.2. *Pascakondisi:* Muncul tombol muat ulang

4.1.19.6.3. *Langkah-langkah:*

- User menekan tombol muat ulang

4.1.20. Menerima Payment

4.1.20.1. Deskripsi

Pihak tempat menerima pembayaran dari user

4.1.20.2. Trigger

Pihak tempat menerima notifikasi pembayaran dari user

4.1.20.3. Input

Pihak tempat makan menekan notifikasi

4.1.20.4. Output

Pihak tempat menerima pembayaran dari user

4.1.20.5. Skenario Utama

4.1.20.5.1. *Prakondisi:* aplikasi telah dibuka, User login sebagai Pihak Tempat Makan dan jaringan internet stabil

4.1.20.5.2. *Pascakondisi:* Pembayaran dari customer diterima

4.1.20.5.3. *Langkah-langkah:*

- User Login sebagai Pihak Tempat makan dan memastikan jaringan internet stabil
- Pihak tempat makan menekan tombol notifikasi
- Pihak tempat makan mengkonfirmasi pembayaran
- Pihak tempat makan menerima pembayaran dari user

4.1.20.5.4. Skenario Eksepsional

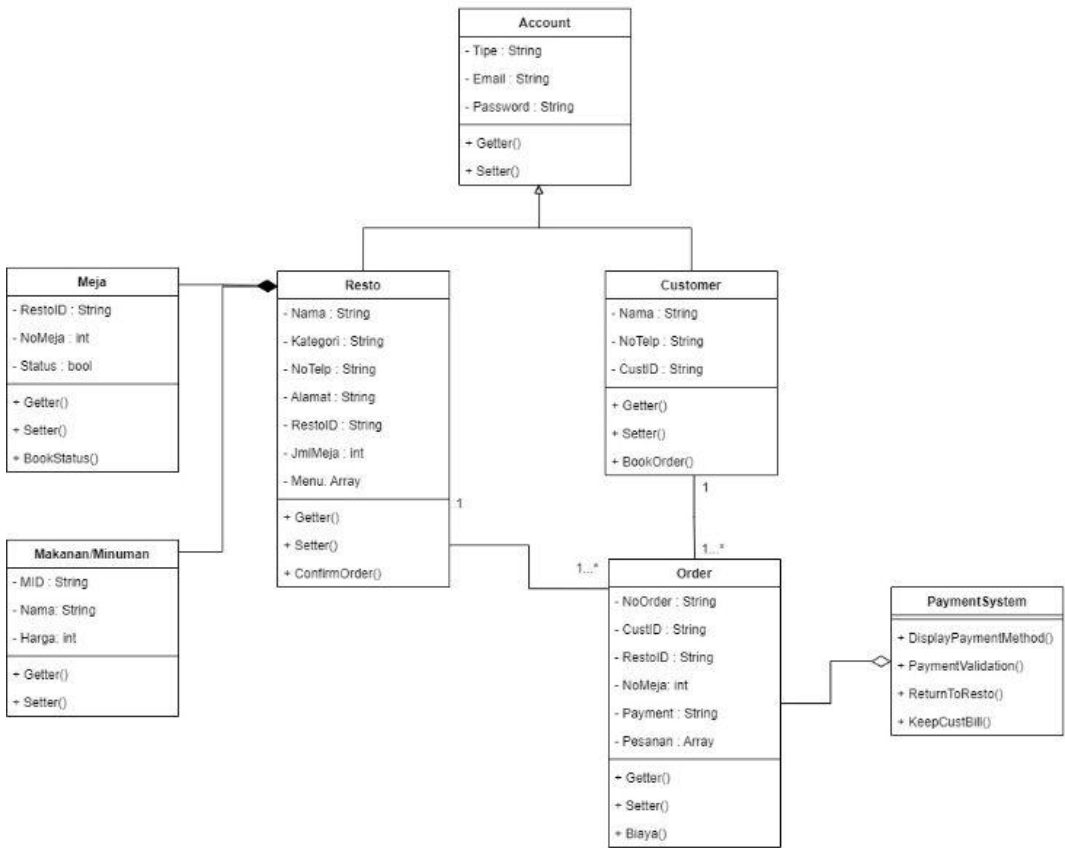
4.1.20.5.4.1. *Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum pihak tempat makan menerima pembayaran

4.1.20.5.4.2. *Pascakondisi:* Muncul tombol muat ulang

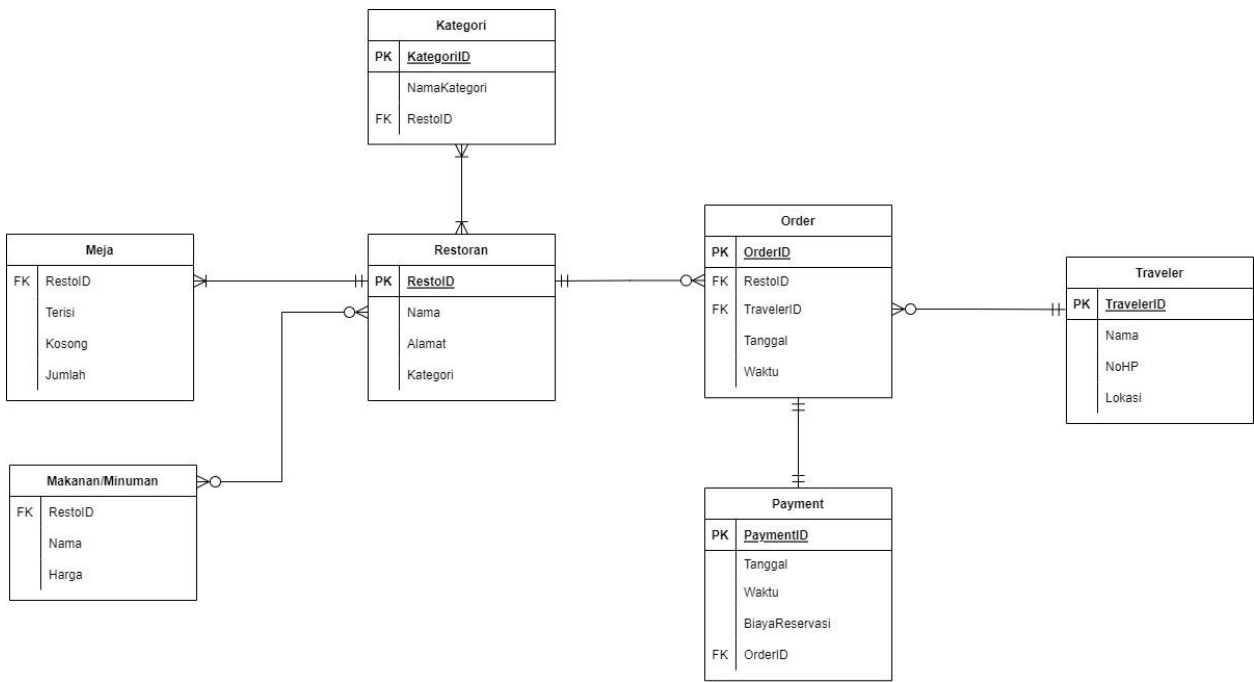
4.1.20.5.4.3. *Langkah-langkah:*

- Pihak tempat makan menekan tombol muat ulang
- Pihak tempat makan kembali ke skenario utama

4.2. Class Diagram



4.3. ER Diagram



5. Perbedaan Fitur Aplikasi (Web dan Mobile)

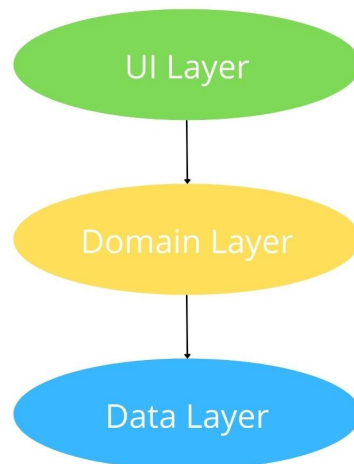
Aplikasi Resto berbasis web akan digunakan oleh Restoran, dimana fitur yang tersedia adalah:

- Input Informasi tempat makan
- Update Informasi tempat makan
- Konfirmasi Reservasi
- Edit Daftar Meja
- Menerima Payment
- Membatalkan Reservasi

Sedangkan aplikasi Resto berbasis mobile akan digunakan oleh Customer, dimana fitur yang tersedia adalah:

- Input Profil
- Update Profil
- Reservasi Tempat
- Melakukan Payment
- Melihat list tempat makan
- Lihat Informasi Tempat Makan
- Mencari Tempat Makan
- Membatalkan Reservasi

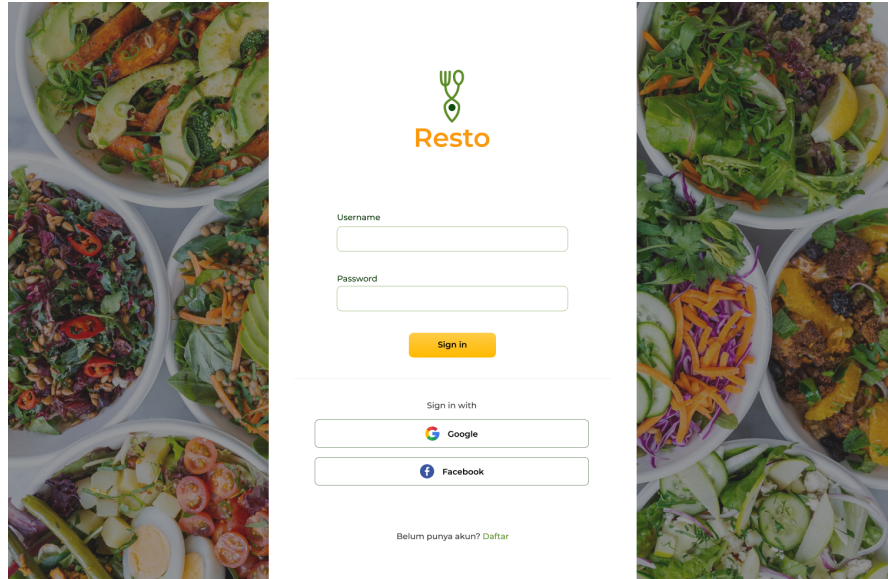
6. Gambaran umum arsitektur aplikasi



7. Desain tampilan

7.1. Tampilan Website

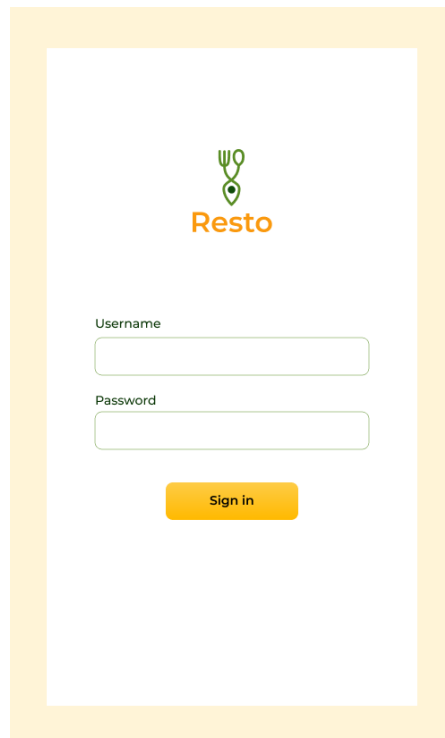
7.1.1. Login



The image shows a desktop view of the Resto login page. The page features a background image of several bowls of fresh salad. At the top center is the Resto logo, which consists of a green icon of a fork and knife with a location pin, and the word "Resto" in orange. Below the logo are two input fields for "Username" and "Password". A yellow "Sign in" button is positioned below the password field. Underneath the button, there is a "Sign in with" section containing two buttons: "Google" and "Facebook". At the bottom, there is a link that says "Belum punya akun? Daftar".

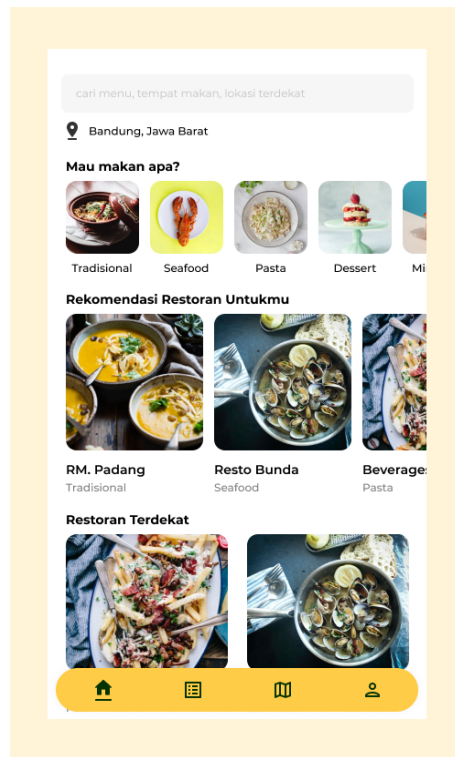
7.2. Tampilan Mobile

7.2.1. Login



The image shows a mobile view of the Resto login page. The page is framed by a yellow border. At the top center is the Resto logo, which consists of a green icon of a fork and knife with a location pin, and the word "Resto" in orange. Below the logo are two input fields for "Username" and "Password". A yellow "Sign in" button is positioned below the password field.

7.2.2. Beranda



7.2.3. Map

