

**SKPL-XXXX**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM**

**RESTO**

Dipersiapkan oleh:

Artisa Bunga Syahputri(1301194007)

Alifya Fatimah Ariyanto(1301194256)

Khairat Hayati (1301194130)

Ridha Zalfa Salsabila (1301194100)

Salsabila Martono (1301194469)

**Program Studi S1 Informatika – Fakultas**

**Informatika Universitas Telkom**

**Jalan Telekomunikasi Terusan Buah**

**Batu, Bandung Indonesia**

<b>Program Studi</b> <b>S1 Teknik</b> <b>Informatika</b> <b>-</b> <b>Fakultas</b> <b>Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	<i>SKPL-xxx</i>		<b>22</b>
	<b>Revisi</b>	<i>&lt;nomor revisi&gt;</i>	<i>Tgl: &lt;isi tanggal&gt;</i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperi ks a oleh								
Disetu ju i oleh								

**Daftar Halaman Perubahan**

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

## Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan</b>	<b>4</b>
<b>1. Pendahuluan</b>	<b>7</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	7
1.2 Cakupan Produk	7
<b>2. Overall Description</b>	<b>7</b>
2.1 Perspektif Produk	7
2.2 Fungsi Produk	7
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	7
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	8
2.6 Dokumentasi Pengguna	9
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	9
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	9
<b>4. Fitur Sistem</b>	<b>10</b>
4.1 Registrasi akun	10
4.2 Login	11
4.3 Update Profil	12
4.4 Reservasi Tempat	13
4.5 Input Profil	14
4.6 Input Informasi Tempat	15
4.7 Melakukan Payment	16
4.8 Melihat List Tempat Makan	17
4.9 Konfirmasi Reservasi	18
4.10 Edit Daftar Meja Kosong	19
4.11 Menerima Payment	20
4.12 Validasi Pembayaran	21
4.13 Meneruskan Pembayaran ke Tempat Makan	22
4.14 Menampilkan Tata Cara Pembayaran	23
4.15 Update Informasi Tempat Makan	24
4.16 Menyimpan Pembayaran Customer	25
<b>5. Requirements Nonfungsional</b>	<b>26</b>

5.1 Atribut Kualitas	26
5.2 Requirements Legal	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.

## **1.2 Cakupan Produk**

Website Resto adalah perangkat lunak untuk membantu para customer mencari dan reservasi tempat makan di seluruh Indonesia. Perangkat lunak ini dapat menampilkan daftar tempat makan pada suatu kota sesuai dengan posisi customer saat itu juga. Selain menampilkan daftar tempat makan, customer dapat memesan/reservasi tempat makan yang dituju. Perangkat lunak dapat merekomendasikan tempat makan kepada customer.

# **2. Overall Description**

## **2.1 Perspektif Produk**

Website 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, dan melakukan reservasi tempat makan yang dituju. Pihak tempat makan akan menerima reservasi tempat 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 reservas 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"><li>- Menginput data profil tempat makan</li><li>- Mengupdate data profil tempat makan</li><li>- Menginput kategori tempat makan</li><li>- Menerima data reservasi</li><li>- Mengupdate jumlah meja yang tersedia</li><li>- Mengirim konfirmasi terkait reservasi customer</li></ul>
Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menginput data profil pribadi</li><li>- Mengupdate data profil pribadi</li><li>- Melihat daftar tempat makan</li><li>- Melihat jumlah meja yang tersedia</li><li>- Reservasi tempat makan</li><li>- Melihat rekomendasi tempat makan</li><li>- Menerima konfirmasi reservasi</li></ul>
Payment System	<ul style="list-style-type: none"><li>- Validasi pembayaran</li><li>- Meneruskan Pembayaran ke tempat makan</li><li>- Menyimpan pembayaran customer sebelum diteruskan ke tempat makan</li><li>- Menampilkan tata cara pembayaran</li></ul>

## 2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini dapat dioperasikan sebagai website web 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.

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Website ini dapat digunakan oleh customer dan pihak tempat makan. Dalam website ini terdapat beberapa batasan yang perlu dipenuhi, diantaranya:

- Website harus terhubung dengan internet
- Website hanya bisa digunakan oleh user yang telah memiliki akun
- Website harus terhubung dengan beberapa e-wallet yang mendukung

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

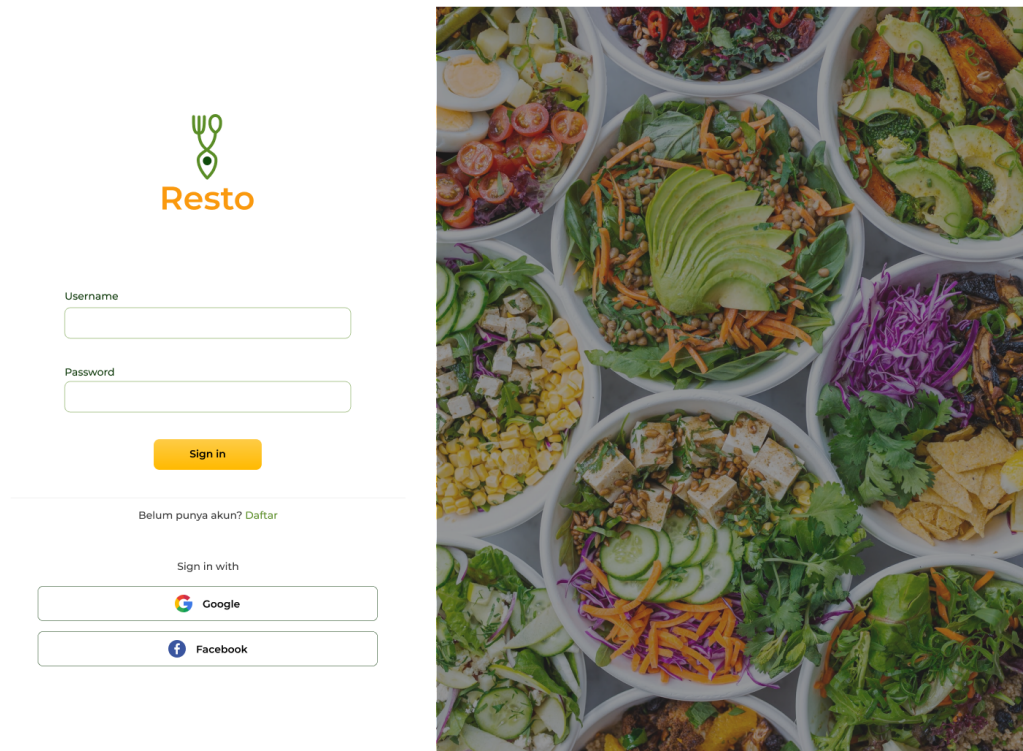
Kedepannya kami akan membuatkan menu *help* yang singkat dan jelas untuk website sehingga pengguna dapat belajar dan mengerti cara menggunakan website tersebut. Dalam *help*



juga akan ada bagian FAQ sehingga dapat memudahkan pengguna mencari jawaban mengenai pertanyaan yang sudah sering ditanyakan terhadap website.

### 3. Requirements Antarmuka Eksternal

#### 3.1 Antarmuka Pengguna



#### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

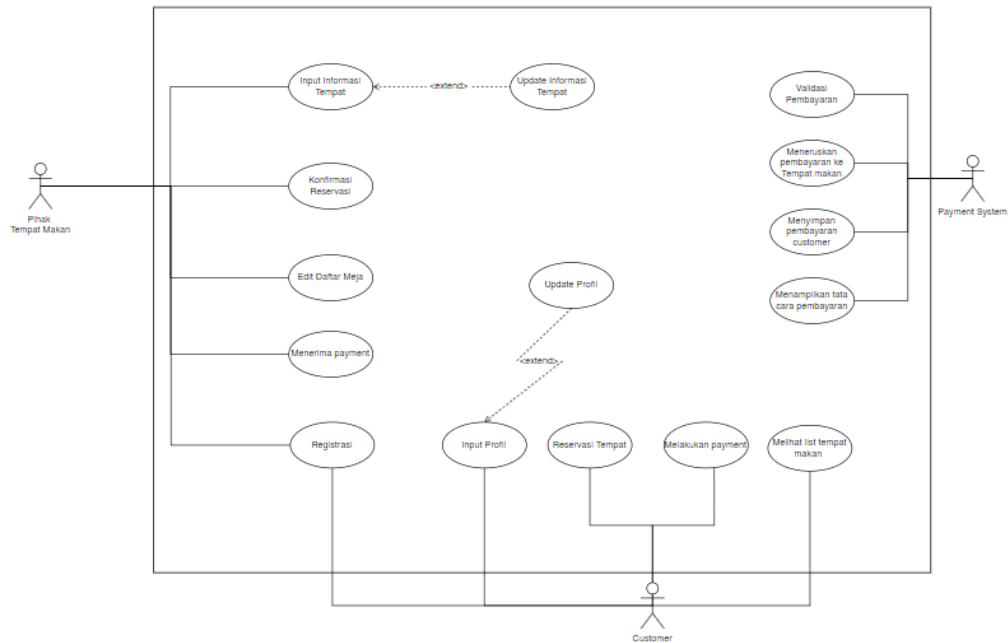
Produk website Resto dapat diakses melalui mobile dan website. Perangkat keras yang digunakan untuk input berupa touchscreen, keyboard, mouse/touchpad. Perangkat keras yang digunakan untuk output berupa layar mobile dan desktop.

#### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

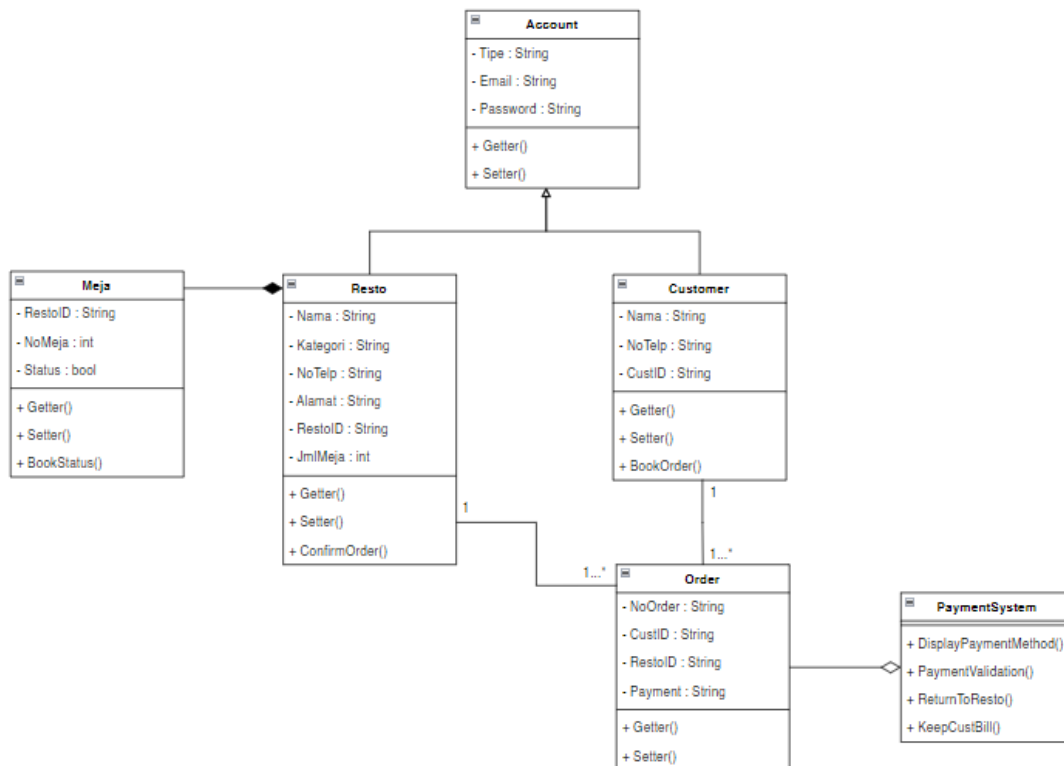
Database yang kami gunakan adalah Oracle dan memerlukan browser untuk website.

## 4. Fitur Sistem

### - Use Case Diagram



### - Class Diagram



## **4.1 Registrasi akun**

### **4.1.1 Deskripsi:**

Pendaftaran akun pihak tempat makan, customer

### **4.1.2 Trigger:**

Ketika user menekan tombol registrasi pada halaman awal

### **4.1.3 Input:**

- Data diri/restoran
- Username
- Password
- Email

### **4.1.4 Output:**

Akun profil pengguna website

### **4.1.5 Skenario Utama:**

*4.1.5.1 Prakondisi:* User telah membuka website, jaringan internet stabil

*4.1.5.2 Pascakondisi:* User diarahkan ke menu utama

*4.1.5.3 Langkah-langkah:*

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

### **4.1.6 Skenario eksepsional 1:**

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

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

*4.1.6.2 Pascakondisi:* Kembali ke halaman registrasi

*4.1.6.3 Langkah-langkah:*

- o User menunggu hingga internet kembali stabil

- o User mengulang skenario utama

## **4.2 Login**

### **4.2.1 Deskripsi:**

User login ke website menggunakan akun yang sudah dibuat

### **4.2.2 Trigger:**

Saat user menekan tombol login pada halaman awal.

### **4.2.3 Input:**

- Tipe User
- Username
- Password

### **4.2.4 Output:**

Beranda website.

### **4.2.5 Skenario Utama:**

*4.2.5.1 Prakondisi:* user sudah memiliki website dan memastikan jaringan internet stabil

*4.2.5.2 Pascakondisi:* user berhasil login ke website

#### **4.2.5.3 Langkah-langkah:**

- o user menekan tombol login pada halaman utama website
- o user memasukan tipe pengguna, username, dan password
- o user menekan tombol log in

### **4.2.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.2.6.1 Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan log in

*4.2.6.2 Pascakondisi:* user kembali ke laman login

#### **4.2.6.3 Langkah-langkah:**

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

## **4.3 Input Profil**

### **4.3.1 Deskripsi:**

Customer menginputkan profil berupa data diri ke website dan menyimpannya.

### **4.3.2 Trigger:**

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

### **4.3.3 Input:**

Data diri pengguna/ user

### **4.3.4 Output:**

Profil User

### **4.3.5 Skenario Utama:**

*4.3.5.1 Prakondisi:* user sudah log in sebagai Customer di website dan memastikan jaringan internet stabil

*4.3.5.2 Pascakondisi:* user berhasil menginputkan data diri pada website

#### **4.3.5.3 Langkah-langkah:**

- o User memastikan internet stabil saat masuk ke website lalu log in menggunakan username dan password yang sudah di buat saat registrasi akun
- o user menekan tombol input profil pada menu yang ada di navigasi bar
- o user menginputkan data diri pada form yang disediakan
- o user menekan tombol submit setelah selesai mengisi data diri pada form

### **4.3.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.3.6.1 Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan log in

*4.3.6.2 Pascakondisi:* user kembali ke laman utama

#### **4.3.6.3 Langkah-langkah:**

- o user menunggu hingga jaringan internet kembali stabil

- o user kembali ke skenario utama

## **4.4 Reservasi Tempat**

### **4.4.1 Deskripsi:**

Customer dapat melakukan reservasi tempat pada tempat makan yang telah dipilih.

### **4.4.2 Trigger:**

Ketika user menekan button reservasi

### **4.4.3 Input:**

User menekan button reservasi

### **4.4.4 Output:**

Informasi tempat yang telah direservasi oleh customer.

### **4.4.5 Skenario Utama:**

*4.4.5.1 Prakondisi:* user sudah membuka website, jaringan internet stabil

*4.4.5.2 Pascakondisi:* menu tempat direservasi ditampilkan

*4.4.5.3 Langkah-langkah:*

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

### **4.4.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.4.6.1 Prakondisi:* jaringan tidak stabil ketika nilai pemain belum ditampilkan

*4.4.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

*4.4.6.3 Langkah-langkah:*

- o Customer menekan tombol muat ulang

## **4.5 Update Profil**

### **4.5.1 Deskripsi:**

Customer dapat mengupdate profil atau mengubah data diri.

### **4.5.2 Trigger:**

Saat user menekan tombol profil, lalu memilih menu update profile

### **4.5.3 Input:**

Data yang akan di update

### **4.5.4 Output:**

Profil terbaru user

### **4.5.5 Skenario Utama:**

*4.5.5.1 Prakondisi:* user sudah memiliki website dan memastikan jaringan internet stabil, serta sudah login pada website

*4.5.5.2 Pascakondisi:* user berhasil mengupdate profile

#### **4.5.5.3 Langkah-langkah:**

- o user membuka website
- o sistem menampilkan laman login pada halaman utama website
- o user memasukan tipe pengguna, username dan password
- o user menekan tombol log in
- o user masuk ke beranda website
- o user memilih menu profil
- o user memencet tombol update profil
- o user mengubah data

### **4.5.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.5.6.1 Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan update profil

*4.5.6.2 Pascakondisi:* user kembali ke menu profil

#### **4.5.6.3 Langkah-langkah:**

- o user menunggu hingga jaringan internet kembali stabil
- o user kembali ke menu profil

## **4.6 Input Informasi Tempat**

### **4.6.1 Deskripsi:**

Pihak Tempat Makan dapat memasukkan informasi mengenai tempat makan

### **4.6.2 Trigger:**

Pihak Tempat Makan menekan menu input informasi

### **4.6.3 Input:**

Pihak Tempat Makan menekan menu input informasi

### **4.6.4 Output:**

Informasi tempat makan

### **4.6.5 Skenario Utama:**

*4.6.5.1 Prakondisi:* Pihak Tempat Makan sudah memiliki website dan memastikan jaringan internet stabil

*4.6.5.2 Pascakondisi:* informasi tempat makan tersimpan

#### **4.6.5.3 Langkah-langkah:**

- o Pihak Tempat Makan menekan menu input informasi
- o Sistem meminta data informasi
- o Pihak Tempat Makan menginput data informasi
- o Sistem menampilkan data informasi tempat makan

### **4.6.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.6.6.1 Prakondisi:* jaringan tidak stabil ketika informasi tempat makan belum ditampilkan

*4.6.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

#### **4.6.6.3 Langkah-langkah:**

- o User menekan tombol muat ulang



## **4.7 Melakukan Payment**

### **4.7.1 Deskripsi:**

Customer melakukan payment untuk menyelesaikan proses reservasi

### **4.7.2 Trigger:**

Saat customer menekan button bayar

### **4.7.3 Input:**

Menekan button bayar

### **4.7.4 Output:**

User berhasil melakukan pembayaran

### **4.7.5 Skenario Utama:**

*4.7.5.1 Prakondisi:* user sudah log in di website dan memastikan jaringan internet stabil

*4.7.5.2 Pascakondisi:* user berhasil melakukan pembayaran

*4.7.5.3 Langkah-langkah:*

- o Sistem memberikan metode pembayaran
- o Customer memilih metode pembayaran
- o Customer menekan tombol bayar
- o Sistem memberikan informasi bahwa pembayaran berhasil.

### **4.7.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.7.6.1 Prakondisi:* internet tidak stabil saat user melakukan pembayaran

*4.7.6.2 Pascakondisi:* user kembali melakukan pembayaran

*4.7.6.3 Langkah-langkah:*

- o user menunggu hingga jaringan internet kembali stabil
- o user kembali ke skenario utama

## **4.8 Melihat List Tempat Makan**

### **4.8.1 Deskripsi:**

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

### **4.8.2 Trigger:**

Ketika user baru masuk ke halaman beranda website

### **4.8.3 Input:**

User menekan tombol beranda pada website

### **4.8.4 Output:**

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

### **4.8.5 Skenario Utama:**

*4.8.5.1 Prakondisi:* website telah dibuka, User login sebagai Customer dan jaringan internet stabil

*4.8.5.2 Pascakondisi:* Informasi list tempat makan terdekat dan recommended ditampilkan

*4.8.5.3 Langkah-langkah:*

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

### **4.8.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.8.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum informasi pemain ditampilkan

*4.8.6.2 Pascakondisi:* Muncul tombol muat ulang

*4.8.6.3 Langkah-langkah:*

- o User menekan tombol muat ulang
- o User kembali ke skenario utama

## **4.9 Konfirmasi Reservasi**

### **4.9.1 Deskripsi:**

Pihak tempat makan melakukan konfirmasi reservasi yang diajukan oleh customer

### **4.9.2 Trigger:**

Ketika pihak tempat makan menekan tombol konfirmasi

### **4.9.3 Input:**

user menekan tombol konfirmasi

### **4.9.4 Output:**

Tempat makan yang direservasi telah di konfirmasi

### **4.9.5 Skenario Utama:**

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

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

#### **4.9.5.3 Langkah-langkah:**

- o user memilih menu konfirmasi
- o sistem mengarahkan user ke halaman konfirmasi reservasi
- o user dapat melihat semua konfirmasi reservasi ajuan customer

### **4.9.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.9.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum user diarahkan ke menu lihat nilai

*4.9.6.2 Pascakondisi:* Kembali ke beranda website

#### **4.9.6.3 Langkah-langkah:**

- o User menunggu hingga internet kembali stabil
- o sistem memberikan pesan error beserta alasan
- o user kembali ke menu utama

## **4.10 Edit Daftar Meja Kosong**

### **4.10.1 Deskripsi:**

Pihak Tempat Makan makan mengedit daftar meja yang kosong

### **4.10.2 Trigger:**

Ketika Pihak Tempat Makan menekan tombol edit daftar meja

### **4.10.3 Input:**

Pihak Tempat Makan menekan tombol edit daftar meja

### **4.10.4 Output:**

Daftar meja kosong

### **4.10.5 Skenario Utama:**

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

*4.10.5.2 Pascakondisi:* daftar meja kosong

*4.10.5.3 Langkah-langkah:*

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

### **4.10.6 Skenario eks epsional 1:**

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

*4.10.6.2 Pascakondisi:* kembali ke halaman daftar meja kosong

*4.10.6.3 Langkah-langkah:*

- o Pihak tempat makan mengedit daftar meja kosong

## **4.11 Menerima Payment**

### **4.11.1 Deskripsi:**

Pihak Tempat Makan menerima pembayaran dari Customer

#### **4.11.2 Trigger:**

Ketika Pihak Tempat Makan mendapatkan notifikasi pembayaran dari Customer tertentu

#### **4.11.3 Input:**

Pihak Tempat Makan menekan notifikasi

#### **4.11.4 Output:**

Payment dari Customer diterima oleh pihak Tempat makan

#### **4.11.5 Skenario Utama:**

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

*4.11.5.2 Pascakondisi:* Payment dari Customer diterima

*4.11.5.3 Langkah-langkah:*

- o User Login sebagai pihak tempat makan dan sudah memastikan kondisi internet stabil
- o Pihak Tempat Makan menekan tombol notifikasi pada navigasi bar
- o muncul tampilan notifikasi pembayaran dari customer
- o Pihak Tempat Makan melakukan konfirmasi pembayaran customer
- o Pembayaran customer masuk ke rekening pihak tempat makan

#### **4.11.6 Skenario eks epsional 1:**

*4.11.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum feedback ditampilkan

*4.11.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

*4.11.6.3 Langkah-langkah:*

- o User menekan tombol muat ulang
- o User kembali ke menu notifikasi
- o User melanjutkan langkah pada skenario utama

## **4.12 Validasi Pembayaran**

### **4.12.1 Deskripsi:**

Sistem payment memvalidasi pembayaran yang dilakukan oleh customer

### **4.12.2 Trigger:**

Ketika user sudah menekan button bayar

### **4.12.3 Input:**

User menekan tombol bayar pada website

### **4.12.4 Output:**

Customer menerima informasi bahwa pembayaran yang dilakukan berhasil

### **4.12.5 Skenario Utama:**

*4.12.5.1 Prakondisi:* customer telah memilih metode pembayaran dan menekan button bayar

*4.12.5.2 Pascakondisi:* Customer menerima informasi bahwa pembayaran yang dilakukan berhasil

*4.12.5.3 Langkah-langkah:*

- o Customer memilih metode pembayaran dan menekan button bayar
- o Sistem payment memvalidasi pembayaran yang dilakukan oleh customer
- o Sistem memberikan informasi bahwa payment yang dilakukan berhasil.

### **4.12.6 Skenario eksepsional 1:**

*4.12.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum sistem memvalidasi pembayaran

*4.12.6.2 Pascakondisi:* Muncul warning message

*4.12.6.3 Langkah-langkah:*

- o User melakukan pembayaran ulang
- o User kembali ke skenario utama

#### **4.13 Meneruskan Pembayaran ke Tempat Makan**

##### **4.13.1 Deskripsi:**

Sistem payment meneruskan pembayaran dari pihak customer ke pihak tempat makan

##### **4.13.2 Trigger:**

Ketika sistem payment mendapatkan notifikasi bahwa customer telah sampai ke tempat makan

##### **4.13.3 Input:**

Pembayaran customer

##### **4.13.4 Output:**

Pembayaran diterima oleh pihak Tempat makan

##### **4.13.5 Skenario Utama:**

*4.13.5.1 Prakondisi:* Customer telah mengirimkan pembayaran dan jaringan stabil

*4.13.5.2 Pascakondisi:* Pembayaran diterima pihak tempat makan

*4.13.5.3 Langkah-langkah:*

- o Customer telah mengirimkan pembayaran
- o Sistem memberikan notifikasi bahwa customer telah sampai ke tempat makan
- o Sistem Payment mengirimkan pembayaran ke tempat makan

##### **4.13.6 Skenario eks epsional 1:**

*4.13.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum pembayaran sampai ke pihak tempat makan

*4.13.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

*4.13.6.3 Langkah-langkah:*

- o User menekan tombol muat ulang

#### **4.14 Menampilkan Tata Cara Pembayaran**

##### **4.14.1 Deskripsi:**

Sistem payment menampilkan tata cara pembayaran reservasi kepada Customer

#### **4.14.2 Trigger:**

Ketika sistem payment mendapatkan notifikasi bahwa customer telah selesai melakukan reservasi dan akan melakukan pembayaran

#### **4.14.3 Input:**

Pihak customer

#### **4.14.4 Output:**

Payment dari Customer menampilkan tata cara dan metode pembayaran kepada pihak Customer

#### **4.14.5 Skenario Utama:**

*4.14.5.1 Prakondisi:* Payment system mendapat notifikasi reservasi Customer yang akan melakukan pembayaran pada website website dan jaringan stabil

*4.14.5.2 Pascakondisi:* Metode pembayaran ditampilkan pada pihak customer

##### *4.14.5.3 Langkah-langkah:*

- o Customer sudah selesai melakukan reservasi tempat makan dan akan melakukan pembayaran
- o Payment System mendapat notifikasi user yang akan melakukan pembayaran
- o Payment system menampilkan metode pembayaran pada layar customer dan menampilkan nomor mpembayaran customer

#### **4.14.6 Skenario eks epsional 1:**

*4.14.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum feedback ditampilkan

*4.14.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

##### *4.14.6.3 Langkah-langkah:*

- o Payment System menekan tombol muat ulang
- o Payment System kembali menampilkan metode pembayaran ke customer

### **4.15 Update Informasi Tempat Makan**

#### **4.15.1 Deskripsi:**



Pihak Tempat Makan mengupdate Informasi tempat atau meja kosong

#### **4.15.2 Trigger:**

Ketika pihak tempat makan telah selesai mengedit informasi meja kosong, maka sistem akan mengupdate status meja kosong

#### **4.15.3 Input:**

Pihak tempat makan telah mengedit informasi meja kosong

#### **4.15.4 Output:**

Informasi tempat makan telah terupdate

#### **4.15.5 Skenario Utama:**

*4.15.5.1 Prakondisi:* Pihak meja makan telah mengedit informasi meja kosong pada website dan jaringan stabil

*4.15.5.2 Pascakondisi:* Informasi tempat makan telah diupdate

*4.15.5.3 Langkah-langkah:*

- o Pihak tempat makan sudah menyimpan informasi meja kosong terbaru
- o informasi tempat makan telah terupdate

#### **4.15.6 Skenario eks epsional 1:**

*4.15.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum informasi meja kosong telah di update

*4.15.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

*4.15.6.3 Langkah-langkah:*

- o Pihak tempat makan menekan tombol muat ulang
- o Pihak tempat makan kembali mengedit dan mengupdate informasi tempat makan atau meja kosong

### **4.16 Menyimpan Pembayaran Customer**

#### **4.16.1 Deskripsi:**

Sistem payment menyimpan pembayaran dari pihak customer

#### **4.16.2 Trigger:**

Ketika customer telah melakukan payment

#### **4.16.3 Input:**

Payment customer

#### **4.16.4 Output:**

Data payment customer

#### **4.16.5 Skenario Utama:**

*4.16.5.1 Prakondisi:* Customer telah melakukan payment dan jaringan stabil

*4.16.5.2 Pascakondisi:* Sistem payment menyimpan data payment customer

*4.16.5.3 Langkah-langkah:*

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

#### **4.16.6 Skenario eks epsional 1:**

*4.16.6.1 Prakondisi:* Internet tidak stabil sebelum sistem payment menyimpan data payment

*4.16.6.2 Pascakondisi:* muncul tombol muat ulang

*4.16.6.3 Langkah-langkah:*

- o User menekan tombol muat ulang

## **5. Requirements Nonfungsional**

### **5.1 Atribut Kualitas**

- Sistem dapat diakses oleh 1000 orang secara bersamaan di waktu yang sama
- Maintenance sistem paling lama dilakukan selama 1 hari penuh
- Sistem memverifikasi username dan password kurang dari 3 detik

### **5.2 Requirements Legal**

#### **5.2.1 Dasar Hukum**

- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 41/PER/MEN.KOMINFO/11/2007

tentang Panduan Umum Tata Kelola Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional. - Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet.