

PROJET DE DIGITALISATION DU RESTAURANT E'MANY PLAZZA

1. BREVE PRESENTATION

E'many plaza C'est une salle polyvalente sonorisée et climatisée et aménagée pour l'adapter à vos différentes activités: fête de mariage coutumier, civil et soirée dansante, fête d'anniversaire, conférence, ateliers pour une capacité de 500 personnes, Emany plaza c'est aussi une salle de formation équipée pour les services modernes, Un restaurant avec des menus variés adaptés à toutes les bourses, Emany plaza C'est également une terrasse panoramique pour vos moment de détente en famille ou entre amis, De logements au standards internationaux vous sont offerts à E'MANY plaza Newlook."

2. ANALYSE DU PROJET DE RESTAURANT "E'MANY PLAZZA"

Besoins de l'entreprise :

- **Moderniser les opérations** : Le restaurant souhaite passer d'un système manuel à un système informatisé pour améliorer l'efficacité et la productivité.
- **Améliorer l'expérience client** : Le restaurant souhaite offrir aux clients un moyen plus pratique de commander, de réserver et de payer, en ligne et sur place.
- **Gérer efficacement les livraisons à domicile** : Le restaurant souhaite mettre en place un système pour gérer les commandes à livrer, suivre les livraisons et assurer la satisfaction des clients.

Besoin spécifique :

Mettre en place un système informatisé complet pour gérer les commandes internes, les réservations en ligne, les paiements en ligne et les livraisons à domicile. Ce système doit être convivial, sécurisé et efficace pour répondre aux besoins du restaurant et améliorer l'expérience client.

3. CAHIER DE CHARGE

1. Contexte

Le restaurant "E'many Plaza" souhaite moderniser ses opérations en mettant en place un système informatisé complet pour gérer les commandes, les réservations, les paiements et les

livraisons à domicile. Ce système doit être convivial, sécurisé et efficace pour optimiser l'expérience client et améliorer la gestion du restaurant.

2. Objectifs

Le système vise à :

- **Centraliser la gestion des commandes :** Enregistrer les commandes internes (sur place) et les commandes à emporter de manière simplifiée et organisée.
- **Faciliter les réservations en ligne :** Permettre aux clients de réserver une table en ligne en toute autonomie, en choisissant la date, l'heure et le nombre de convives.
- **Proposer un paiement en ligne sécurisé :** Intégrer un système de paiement en ligne fiable pour les commandes à emporter et les réservations, garantissant la sécurité des transactions.
- **Mettre en place un service de livraison à domicile :** Gérer la prise en charge des commandes à livrer, en calculant les frais de livraison et en assurant un suivi en temps réel pour informer les clients.

3. Périmètre

Le système couvrira les aspects suivants :

- **Interface utilisateur intuitive :** Développer une interface conviviale pour les clients et le personnel du restaurant, facilitant la navigation et l'utilisation du système.
- **Base de données centralisée :** Mettre en place une base de données sécurisée pour stocker les informations sur les commandes, les réservations, les paiements et les clients.
- **Intégration avec un service de paiement en ligne :** Intégrer un prestataire de paiement reconnu (par exemple, Stripe) pour assurer la sécurité des transactions financières et simplifier le processus de paiement.
- **Gestion des livraisons efficace :** Mettre en place un système de gestion des livraisons pour prendre en charge les commandes à livrer, calculer les frais de livraison et assurer un suivi en temps réel pour informer les clients.

4. Fonctionnalités

4.1 Commandes internes

- Saisie simplifiée des commandes par le personnel du restaurant.
- Attribution automatique d'un numéro de table pour une meilleure organisation.
- Gestion des modifications et des annulations de commandes pour une flexibilité optimale.
- Impression des tickets de commande pour une meilleure communication en cuisine.

4.2 Réservations en ligne

- Calendrier des disponibilités des tables en temps réel pour une gestion efficace des réservations.
- Formulaire de réservation accessible en ligne permettant aux clients de choisir la date, l'heure et le nombre de convives.
- Confirmation automatique par e-mail pour informer les clients de leur réservation.
- Envoi de notifications au personnel du restaurant pour les nouvelles réservations.

4.3 Paiement en ligne sécurisé

- Intégration avec un prestataire de paiement reconnu (par exemple, Stripe) pour garantir la sécurité des transactions financières.
- Protection des données bancaires des clients pour une expérience de paiement sécurisée.
- Confirmation de paiement par e-mail pour les commandes à emporter et les réservations.
- Affichage du statut de paiement en temps réel dans le système.

4.4 Livraison à domicile

- Saisie facile de l'adresse de livraison par les clients pour une expédition rapide.
- Calcul automatique des frais de livraison en fonction de la distance et du mode de livraison.
- Suivi en temps réel de l'état de la livraison pour informer les clients de l'avancement de leur commande.
- Notifications au personnel du restaurant pour les nouvelles commandes à livrer.

- Gestion des différents modes de livraison (livraison par le restaurant, coursier indépendant, plateforme de livraison).

5. Ressources

- **Équipe de développement qualifiée** : Une équipe de développeurs, designers et testeurs expérimentés pour assurer la conception, le développement et le test du système.
- **Budget alloué au projet** : Un budget de 10 000 \$ alloué au développement du système informatique.
- **Accès aux infrastructures informatiques** : Accès aux serveurs et à la base de données nécessaires au fonctionnement du système.

4. ACTEURS

Maitre d'ouvrage : NGOY IPANGA JENOVIC

Maitre d'œuvre : ASIMWE RUSEMEZA MATTHIEU

Equipe du projet : MANGABU KANKOLONGO TEGRA

Les utilisateurs : Le restaurant

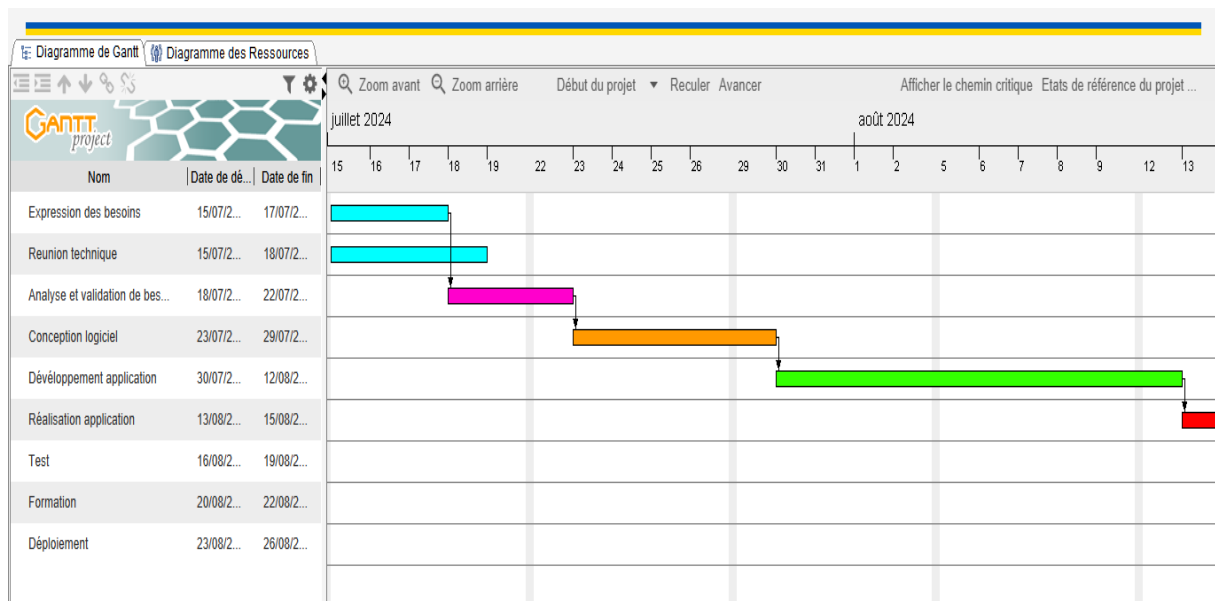
5. LES DECOUPAGE

LES TACHES

- A Expression des besoins
- B Réunion technique
- C Analyse et validation de besoins
- D Conception du Logiciel
- E Développement application
- F Réalisation application
- G Test
- H Formation
- I Déploiement

6. CALENDRIER GANTT

TACHES		DUREE	DEPENDANCE	DEBUT	FIN
A	Expression des besoins	3	-	15 juillet 2024	17 juillet 2024
B	Réunion technique	4	-	15 juillet 2024	18 juillet 2024
C	Analyse et validation de besoins	3	A	18 juillet 2024	22 juillet 2024
D	Conception du Logiciel	5	C	23 juillet 2024	29 juillet 2024
E	Développement application	10	D	30 juillet 2024	12 Aout 2024
F	Réalisation application	3	E	13 Aout 2024	15 Aout 2024
G	Test	2	F	16 Aout 2024	19 Aout 2024
H	Formation	3	G	20 Aout 2024	22 Aout 2024
I	Déploiement	2	H	23 Septembre 2024	25 Aout 2024



7. CHEMIN CRITIQUE DU RESEAU PERT

