

SW_TD (2) (1).pdf

by Ester Yolanda Berutu

Submission date: 27-May-2024 11:21PM (UTC+0700)

Submission ID: 2373877136

File name: SW_TD_2_1_.pdf (4.26M)

Word count: 19672

Character count: 116103

SW Technical Document



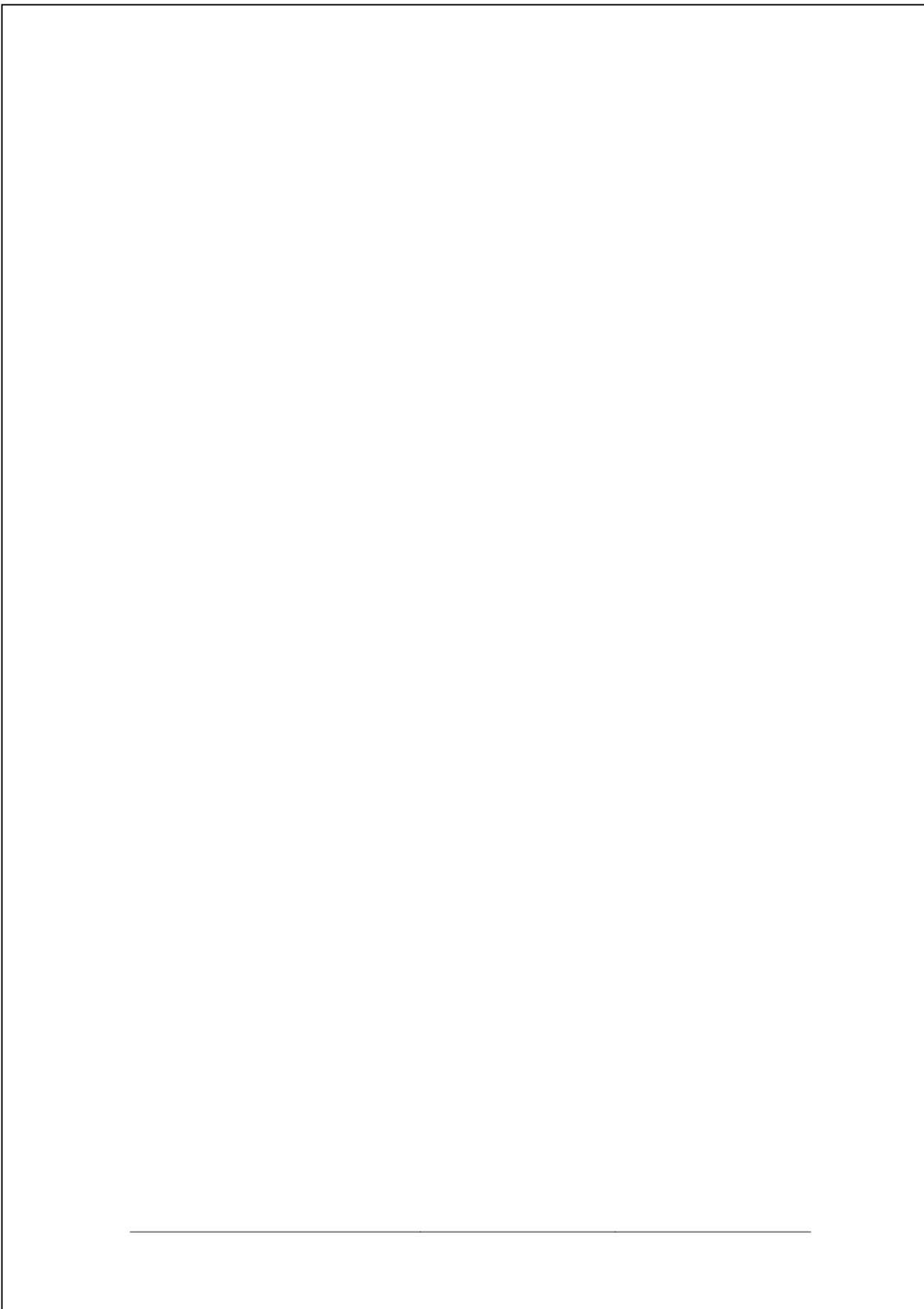
Dibuat Oleh :

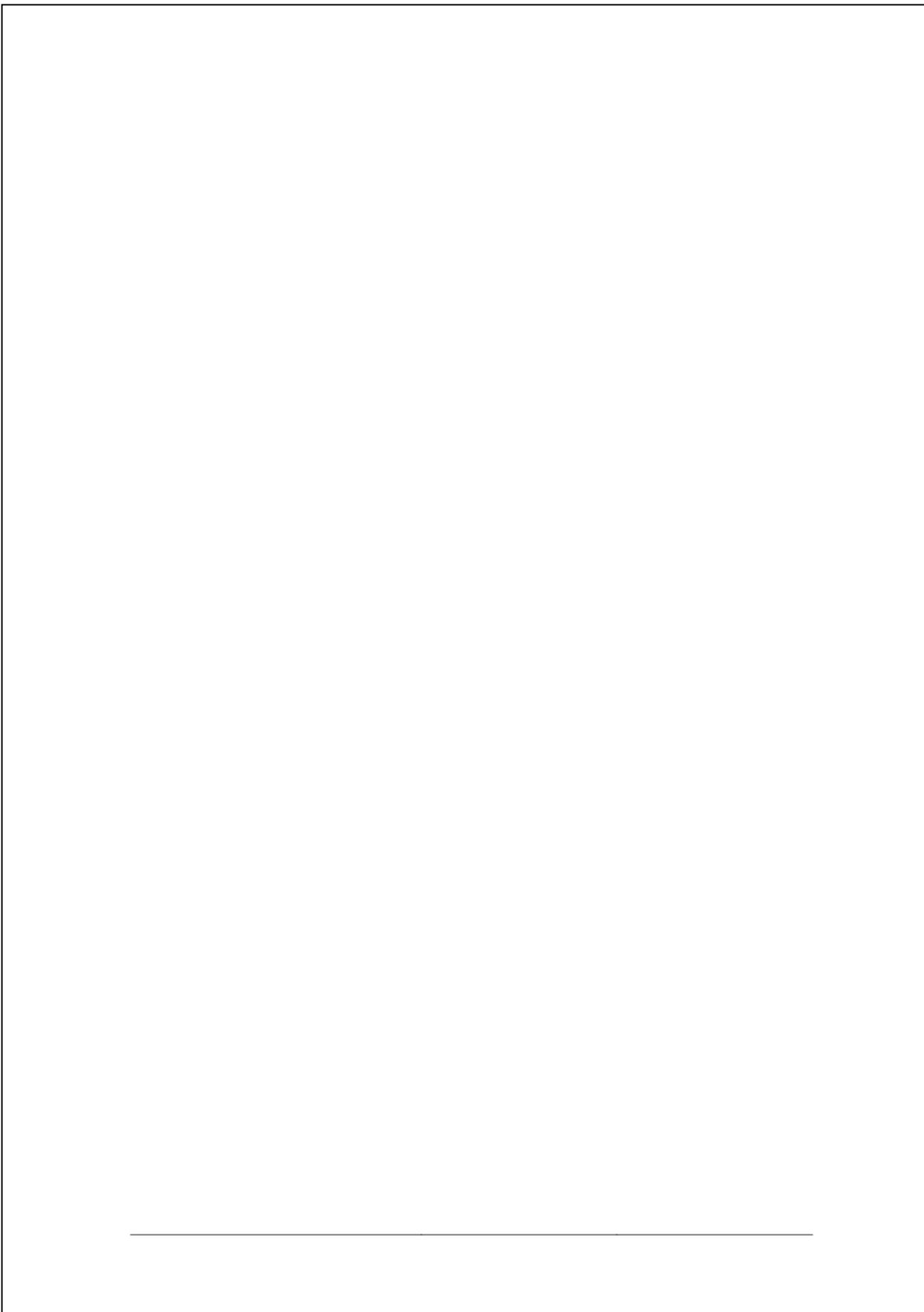
11322013	Felix Aldi Simanjuntak
11322028	Christian Jhon Panjaitan
11322042	Kesia Rotua Sihombing
11322058	Dian Anggi Belita Sitanggang

Untuk :
Natal Tri Putra Marpaung
Sirongit No.10



Proyek Akhir X 20XX
Institut Teknologi Del





1 Introduction

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari tujuan penulisan dokumen(*purpose of document*), ruang lingkup(*scope*), definisi, akronim dan singkatan yang digunakan(*definition, acronym and abbreviation*), penomoran(*identification and numbering*), dokumen rujukan(*reference document*) dan ringkasan dokumen (*document summary*)

1

1.1 Purpose of Document

Dokumen ditulis oleh untuk para pengembang situs, dan ditulis berdasarkan spesifikasi kebutuhan pemilik situs. Dokumen ini ditulis sebagai ringkasan dari rancangan pembangunan Website Cafe Friendzone. Adapun tujuan penulisan dokumen ini adalah sebagai berikut

1. Menjelaskan fungsi yang terdapat dalam Website Cafe Friendzone.
2. Menjelaskan aliran proses setiap fungsi pada Website Cafe Friendzone yang dilampirkan dengan *Business Process Modeling Notation* (BPMN) dan sequence diagram.
3. Menjelaskan lingkungan pengembangan dan pengoperasian dari Website Cafe Friendzone
4. Menjelaskan tabel yang digunakan pada Cafe Friendzone yang dilampirkan dengan *entity relationship* antar diagram serta *tabel structure*

1.2 Scope

Ruang lingkup dokumen ini mencakup fungsi, aliran proses setiap fungsi yang dijelaskan dengan BPMN dan sequence diagram, lingkungan pengembangan dan pengoperasian, tabel yang dijelaskan dengan entity relationship antar diagram tabel structure serta pengujian (*testing*) terhadap Website Cafe Friendzone.

3

1.3 Definition,Acronym and Abbreviation

Berikut adalah daftar definisi, akronim dan singkatan yang digunakan dalam dokumen. Daftar definisi yang digunakan dalam dokumen ini terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Definisi dan Deskripsi

No.	Definisi	Deskripsi
1.	<i>Current System</i>	Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh masyarakat dalam mengelola Aplikasi Berbasis Website Café Friendzone.
2	<i>Developer</i>	Sebutan untuk orang atau perusahaan yang membuat perangkat lunak.
3	<i>Requirement</i>	Kebutuhan yang diperlukan pengguna yang harus ada di aplikasi.
5	<i>Target System</i>	Hasil yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi berbasis web.
6	<i>Masyarakat</i>	Sebutan untuk orang yang menggunakan perangkat lunak.

³
Tabel 2. Akronim dan Singkatan

No	Akronim dan singkatan	Kepanjangan
1.	ToR	<i>Term of Reference</i>
2.	PiP	<i>Project Implementation Plan</i>
3.	PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
4.	SRS	<i>Software Requirement Specification</i>

¹
1.4 Identification and Numbering

Aturan penulisan yang digunakan dalam dokumen pembangunan aplikasi ini terdapat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Aturan dan Penomoran

No	Deskripsi Ketentuan

1.	<p>1. Untuk bab : 1, 2, 3 Contoh: <i>I</i> <i>Introduction</i></p> <p>2. Untuk sub-bab : 1.1, 1.2, 1.3 Contoh: <i>1.1</i> <i>Purpose of Document</i></p> <p>3. Untuk sub sub-bab : 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3 Contoh: <i>2.1.1 Business Process</i></p>
2.	<p>Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar sebagai berikut,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk tabel : Tabel 1 Definisi dan Deskripsi 2. Untuk gambar : Gambar 1. Proses Bisnis 3. Jenis Font : Times New Roman 4. Ukuran Font : 12 5. Ukuran Judul : 12 6. Jenis Font judul : Arial

3 **1.5 Reference Documents**

Dokumen yang menjadi rujukan dokumen teknis ini adalah sebagai berikut

1. SRS

Dokumen ini berisi tentang spesifikasi kebutuhan, baik kebutuhan fungsional dan nonfungsional perangkat lunak atau Website Cafe Friendzone.

2. SDD

Dokumen ini berisi tentang pemodelan Website Cafe Friendzone yang direpresentasikan dengan beberapa diagram.

1.6 Document Summary

Dokumen ini berisi 7 bab yang dimana setiap penjelasan dari aplikasi yang dibangun oleh tim developer dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.Ringkasan Dokumen

BAB	Penjelasan
Bab 1	menjelaskan mengenai tujuan dari penulisan dokumen, batasan dokumen, aturan penamaan dan nomorasi pada bab dan sub bab dokumen, referensi penulisan dokumen dan ringkasan dari dokumen.
Bab 2	System Overview menkelaskan mengenai deskripsi dari aplikasi yang akan dibangun, meliputi current system overview dan target system overview
Bab 3	Software General Description menjelaskan tentang spesifikasi sistem, yaitu fungsi utama dari aplikasi, pengguna aplikasi, batasan aplikasi dan lingkungan software aplikasi.
Bab 4	Requirement Definition menjelaskan tentang deskripsi interface yang dibutuhkan untuk pengoperasian aplikasi yang dibuat, deskripsi fungsional, kebutuhan data yang diperlukan, kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional dan batasan desain dalam aplikasi.
Bab 5	Design menjelaskan tentang deskripsi data yang digunakan untuk pembangunan sistem.
Bab 6	Detail Design Description menjelaskan secara rinci mengenai, dan traceability pada aplikasi.
Bab 7	Testing menjelaskan mengenai persiapan pengujian

2 System Overview

Bab ini berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun, yang meliputi deskripsi umum sistem, current system atau sistem yang digunakan saat ini, target system, karakteristik pengguna, lingkungan pengimplementasian sistem yang akan dibangun, serta batasan desain.

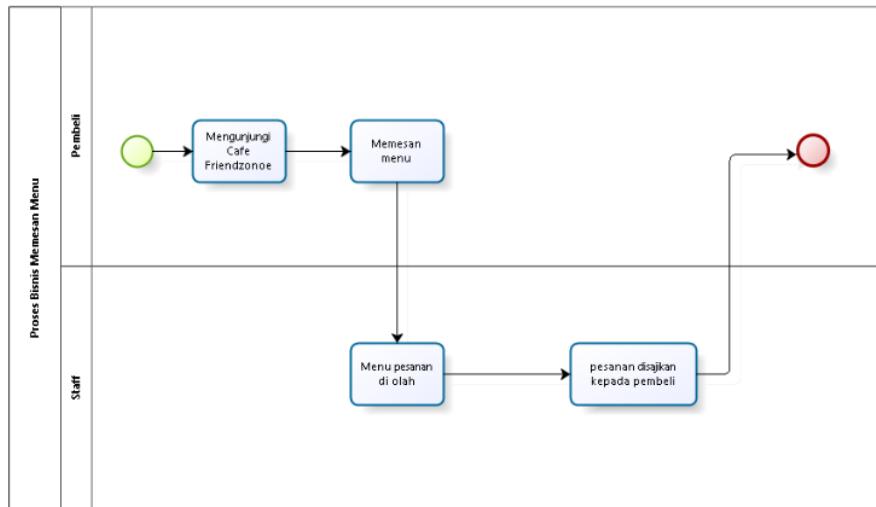
2.1 Current System Overview

Website Cafe Friendzone merupakan sistem olah data dan informasi dikelola oleh owner yang sekaligus berperan sebagai staff cafe tersebut untuk mendukung pengelolaan dan pemanfaatan data cafe Friendzone tersebut. Masalah yang dihadapi oleh Cafe Friendzone adalah dengan sistem pemesanan meja dan makanan yang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan kurangnya efisiensi dan banyaknya antrian yang panjang pada waktu tertentu. Salah satu penyebabnya adalah karena tidak ada sistem yang dapat memantau meja yang sudah dipesan oleh pelanggan, sehingga menyebabkan pelanggan kesulitan untuk mendapatkan meja makan. Selain itu, metode pemesanan melalui WhatsApp memerlukan waktu yang lama dan memungkinkan chat pelanggan tertimbun oleh chat lain atau telepon pada via Whatsapp yang terkadang sedang sibuk. Sehingga Admin kesulitan dalam menangani pemesanan secara cepat. Banyaknya pelanggan juga tidak memiliki informasi yang cukup mengenai Cafe Friendzone seperti alamat dan menu yang tersedia sehingga membutuhkan sebuah website untuk memudahkan pemesanan. Untuk mengatasi masalah ini, Cafe Friendzone perlu membertimbangkan untuk mengimplementasikan sebuah sistem pemesanan yang terintegrasi dan efisien, seperti membangun sebuah aplikasi atau website yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan meja dan hidangan dengan mudah dan cepat. Dengan didasari ruang lingkup permasalahan tersebut, menjadi tujuan utama tim penulis dalam pengembangan sebuah sistem informasi cafe berbasis website dengan judul yaitu “Rancang Bangun Website Cafe Friendzone”. Dengan harapan, semoga website ini dapat berguna bagi actor yang berperan dalam sirkulasi bisnis cafe Friendzone ini.

2.1.1 Proses Bisnis Pemesanan Secara Langsung

Proses pemesanan menu (makanan/minuman) di Cafe Friendzone saat ini dilakukan oleh pembeli dengan mengunjungi Cafe atau mengirimkan pesan makanan melalui WhatsApp. Jika Cafe buka, maka pembeli dapat memesan menu pesanan yang diinginkan, lalu pesanan

akan diproses oleh staff yang sedang bertugas. Proses bisnis pemesanan menu di Cafe.

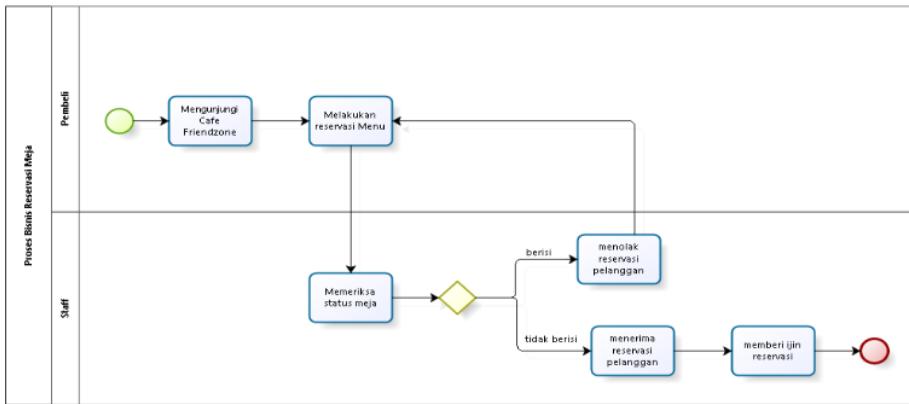


Powered by
bizagi
Mobile

Gambar 1 Proses Bisnis Pemesanan Secara Langsung

2.1.2 Proses Bisnis Reservasi Meja

Proses bisnis reservasi meja masih dilakukan secara manual oleh pembeli dimana pembeli mendatangi Cafe Friendzone serta mengajukan reservasi kepada staff. Jika meja yang akan di reservasi masih tersedia maka staff akan meminta data pembeli yang melakukan reservasi seperti nama, nomor telepon dan tanggal reservasi serta waktu. Proses bisnis reservasi meja terlampir pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses Bisnis Reservasi Meja

2.2 Target System

Website Cafe Friendzone dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan cafe, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan meningkatkan keuntungan dan skalabilitas cafe. Sistem ini akan menyediakan sistem pemesanan online untuk meja dan makanan, yang akan mengurangi antrian dan waktu tunggu pelanggan. Sistem ini juga akan terintegrasi untuk memantau meja yang tersedia dan terisi, membantu pelanggan mendapatkan tempat duduk dengan mudah. Selain itu, sistem ini akan mempermudah proses pemesanan dan pembayaran, meningkatkan kecepatan dan keakuratan. Website ini juga akan menyediakan informasi lengkap tentang cafe, seperti alamat, menu, dan informasi meja yang dapat di-reservasi atau tidak, memudahkan pelanggan. Hal ini akan meningkatkan komunikasi antara cafe dan pelanggan, memungkinkan feedback dan saran dari pelanggan. Dengan sistem ini, Cafe Friendzone dapat meningkatkan jumlah pemesanan dan penjualan, meningkatkan pendapatan cafe. Sistem ini juga akan membantu cafe dalam mengurangi biaya operasional, seperti biaya pencatatan dan pembayaran manual. Selain itu, sistem ini akan meningkatkan citra dan branding cafe, memberikan kesan modern dan profesional.

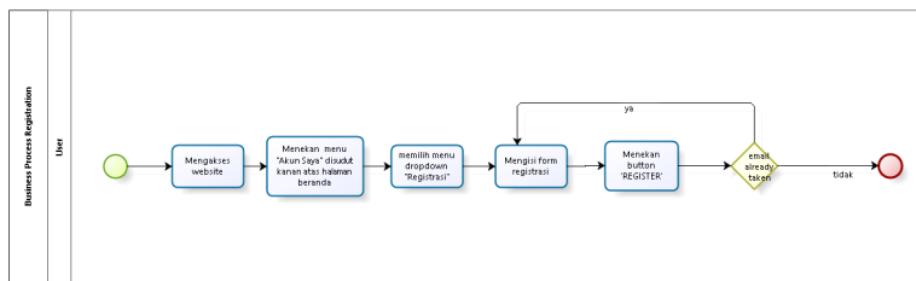
2.2.1 Proses Bisnis Autentikasi

Fungsi autentikasi adalah fungsi validasi atau pembuktian terhadap identitas pengguna yang hendak mengakses sistem informasi Cafe Friendzone. Pengguna yang belum memiliki akun wajib melakukan registrasi identitas agar tervalidasi dalam Pengembangan

Website Cafe Friendzone sehingga mereka dapat melakukan login. Autentikasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu login dan registrasi.

2.2.1.1 Proses Bisnis Registrasi

Proses bisnis registrasi adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk mendaftarkan pengguna baru ke dalam sistem, melibatkan pengumpulan dan penyimpanan informasi pribadi seperti nama lengkap, username, nomorHP, email, dan password, serta verifikasi data tersebut untuk membuat akun pengguna yang sah. Gambar proses bisnis registrasi ⁶ dapat dilihat pada gambar 3.

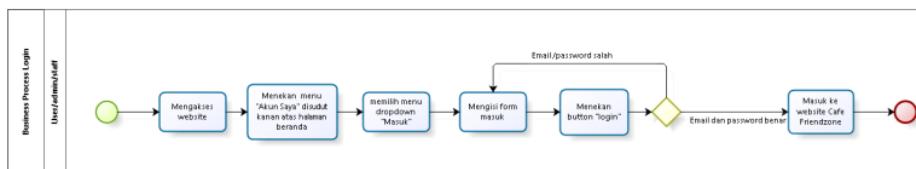


Powered by
bizagi
Mobile

Gambar 3 Bisnis Proses Registrasi

2.2.1.2 Proses Bisnis Login

Proses login adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk mengakses akun mereka dengan memasukkan kredensial seperti username dan password, yang kemudian diverifikasi oleh sistem untuk memastikan identitas pengguna sebelum memberikan akses ke sumber daya atau layanan yang dilindungi. Gambar proses bisnis login ¹ dapat dilihat pada gambar 4.



Powered by
bizagi
Mobile

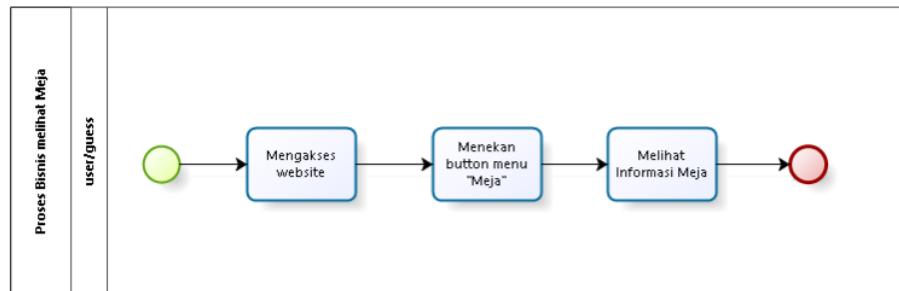
Gambar 4 Proses Bisnis Login

2.2.2 Proses Bisnis Mengelola Meja

Mengelola meja di kafe melalui website penting untuk efisiensi dan kenyamanan pelanggan. Proses CRUD (Create, Read, Update, Delete) memungkinkan pemilik kafe menambah, melihat, memperbarui, dan menghapus data meja dengan mudah, memastikan pengelolaan tempat duduk yang optimal.

2.2.2.1 Proses Bisnis Melihat Meja

Proses melihat meja di website Cafe Friendzone memungkinkan user/guest untuk menjelajahi daftar meja yang tersedia untuk reservasi. User/guest dapat melihat informasi seperti nomor meja, gambar, dan deskripsi singkat serta ketersediaan meja untuk dibooking pada café Friendzone tersebut.

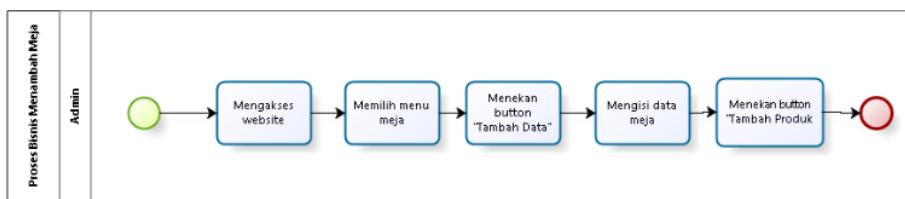


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 5 Proses Bisnis Melihat Meja

2.2.2.2 Proses Bisnis Menambah Meja

Proses menambah meja di website kafe Friendzone melibatkan admin memasukkan detail meja baru melalui formulir, memvalidasi data, dan menyimpannya ke dalam database untuk memastikan informasi yang terupdate. Gambar proses bisnis menambah meja dapat dilihat pada gambar 6.

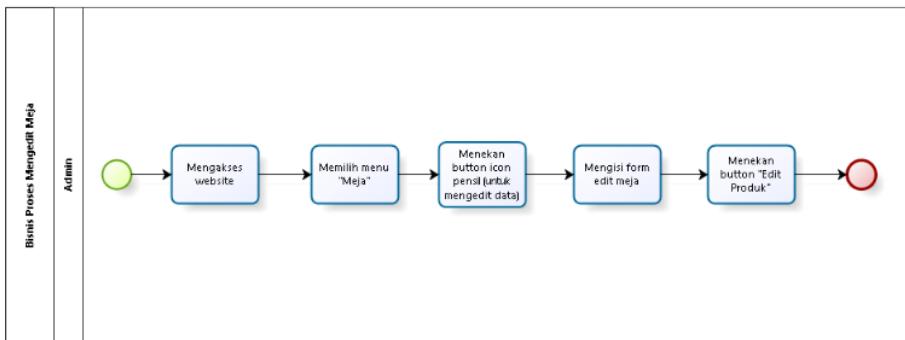


Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 6 Proses Bisnis Menambah Meja

2.2.2.3 Proses Bisnis Mengedit Meja

Proses mengedit meja di website kafe Friendzone melibatkan admin dalam mengubah detail meja yang ada, memvalidasi perubahan, dan menyimpan data baru ke dalam database untuk memastikan informasi yang terupdate. Gambar proses bisnis mengedit meja

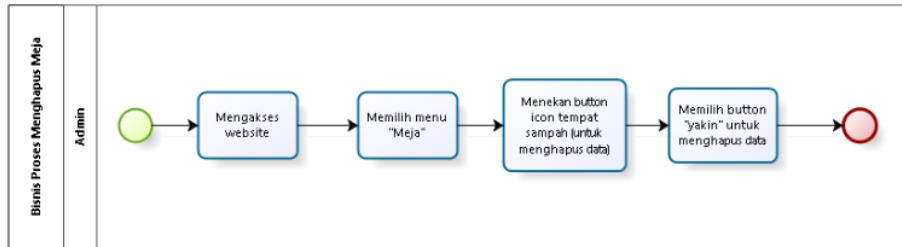


Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 7 Proses Bisnis Mengedit Meja

2.2.2.4 Proses Bisnis Menghapus Meja

Proses menghapus meja di website kafe Friendzone melibatkan admin dalam menghapus data meja yang tidak diperlukan dari sistem dengan mengakses menu penghapusan meja, memilih meja yang akan dihapus, dan konfirmasi tindakan tersebut. Gambar proses bisnis menghapus meja dapat dilihat pada gambar 8.



Powered by
bizagi
Modeler

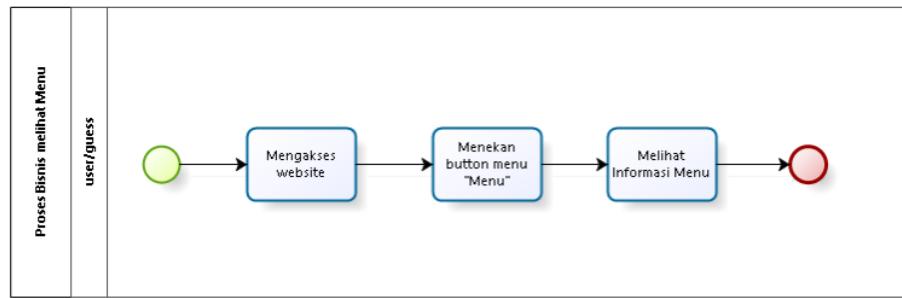
Gambar 8 Proses Bisnis Menghapus Meja

2.2.3 Proses Bisnis Mengelola Menu

Proses bisnis mengelola (CRUD) menu pada website kafe Friendzone melibatkan langkah-langkah untuk menambah, melihat, memperbarui, dan menghapus item-menu. Ini termasuk pengisian formulir untuk menambah item, melihat daftar menu, mengedit informasi, dan menghapus item yang tidak diperlukan. Langkah-langkah ini memastikan informasi menu tetap terkini dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2.3.1 Proses Bisnis Melihat Menu

Proses melihat menu oleh user dan guess pada website Cafe Friendzone memungkinkan untuk menjelajahi pilihan makanan dan minuman tanpa perlu masuk atau mendaftar. User dan guess dapat melihat daftar menu lengkap dengan deskripsi, harga, dan gambar setiap item, membantu user dan guess membuat keputusan sebelum mengunjungi kafe atau melakukan pemesanan.

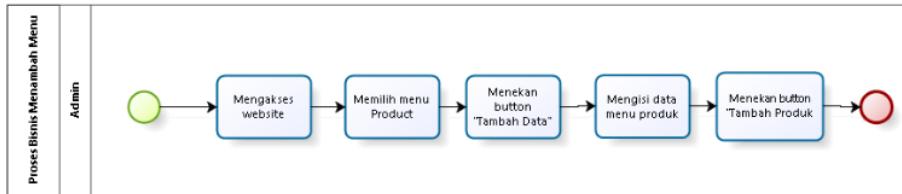


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 9 Proses Bisnis Melihat Menu

2.2.3.2 Proses Bisnis Menambah Menu

Proses bisnis menambah menu pada website kafe melibatkan langkah-langkah untuk admin memasukkan detail menu baru, seperti nama produk, kategori, harga, stok, gambar, dan deskripsi melalui formulir yang disediakan. Setelah itu, sistem menyimpan informasi menu baru ke dalam database, memastikan menu terupdate untuk pengunjung website kafe Friendzone. Gambar.

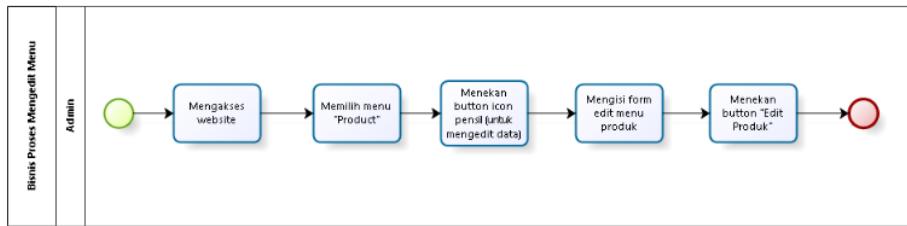


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 10 Proses Bisnis Menambah Menu

2.2.3.3 Proses Bisnis Mengedit Menu

Proses bisnis mengedit menu pada website kafe Friendzone melibatkan langkah-langkah untuk admin mengakses halaman pengeditan menu, memperbarui informasi seperti nama produk, kategori, harga, stok, gambar, dan deskripsi, dan kemudian menyimpan perubahan yang dilakukan. Ini memastikan bahwa informasi menu yang ditampilkan selalu akurat dan terkini bagi pengguna website kafe Friendzone. Gambar proses bisnis mengedit.

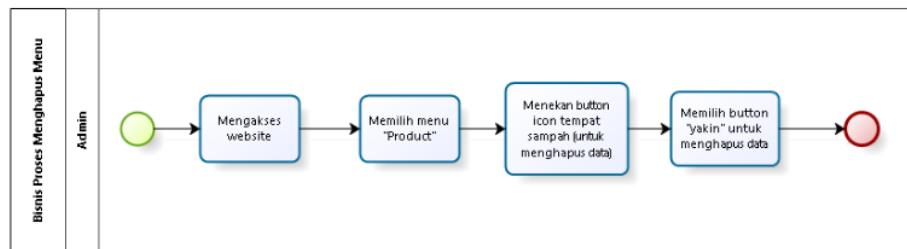


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 11 Proses Bisnis Mengedit Menu

2.2.3.4 Proses Bisnis Menghapus Menu

menghapus menu pada website kafe Friendzone melibatkan langkah-langkah untuk admin mengakses menu penghapusan, memilih menu yang akan dihapus, dan mengonfirmasi tindakan tersebut. Setelah konfirmasi, sistem akan menghapus data menu yang dipilih dari database, memastikan daftar menu tetap terorganisir dan relevan bagi pengguna website kafe Friendzone. Gambar menu dapat dilihat pada gambar 12.

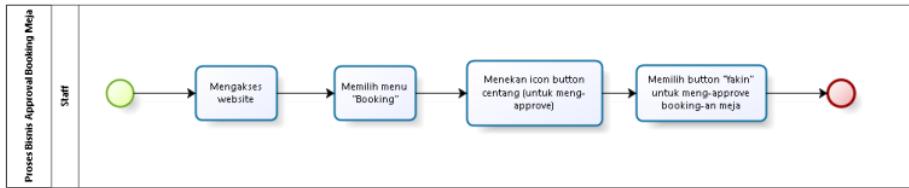


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 12 Proses Bisnis Menghapus Menu

2.2.4 Proses Bisnis Approval Booking Meja

Proses approval terjadi ketika staf kafe Friendzone meninjau pesanan atau reservasi yang masuk. Mereka memverifikasinya dan memutuskan untuk menyetujuinya agar dapat diproses lebih lanjut. User akan menerima notifikasi mengenai konfirmasi yang telah terjadi. Langkah ini memastikan bahwa pesanan atau reservasi telah diperiksa dan memenuhi persyaratan untuk dilayani. Gambar proses bisnis approval booking meja

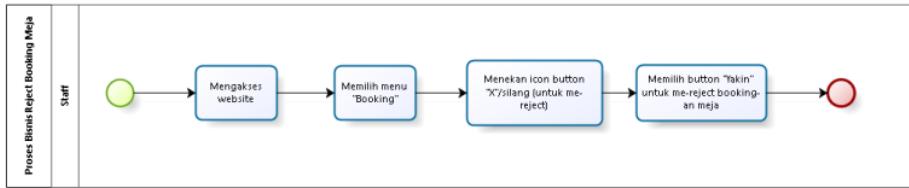


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 13 Proses Bisnis Approval Booking Meja

2.2.5 Proses Bisnis Reject Booking Meja

Tahap reject digunakan ketika pesanan atau reservasi tidak dapat dipenuhi, atau staff sudah menyetujui pesanan pelanggan terdahulu. Staff kafe Friendzone menggunakan opsi reject untuk menolak pesanan atau reservasi, user akan menerima notifikasi mengenai penolakan yang telah terjadi. Gambar proses bisnis reject booking meja dapat dilihat pada gambar 14.

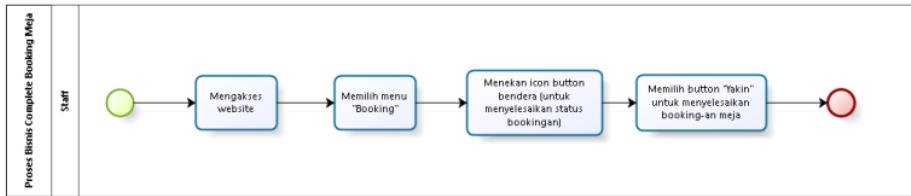


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 14 Proses Bisnis Menolak Booking Meja

2.2.6 Proses Bisnis Complete Booking Meja

Proses complete terjadi setelah pesanan atau reservasi telah dilayani dengan sukses. Pada tahap ini, status pesanan diperbarui menjadi "selesai" untuk menandakan bahwa transaksi telah selesai dan tidak lagi memerlukan tindakan lanjutan. Ini memastikan bahwa daftar pesanan atau reservasi selalu terorganisir dan up-to-date, serta membantu dalam melacak kinerja kafe Friendzone dan memenuhi kebutuhan pelanggan dengan baik. Gambar proses bisnis complete booking meja.

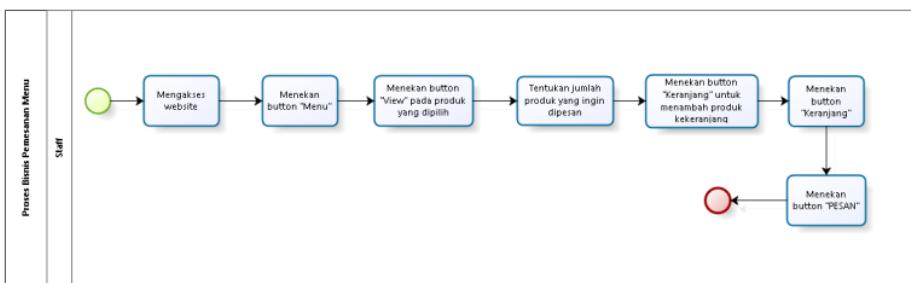


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 15 Proses Bisnis Complete Booking Meja

2.2.7 Proses Bisnis Pemesanan Menu

Proses pemesanan menu pada website kafe melibatkan user dalam memilih menu, menambahkannya ke keranjang, dan melakukan pembayaran. Setelah pembayaran dikonfirmasi, pesanan dikirim ke kafe untuk diproses. Ini memastikan pelanggan dapat dengan mudah memesan makanan dan minuman favorit mereka secara online. Gambar proses bisnis pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 16.

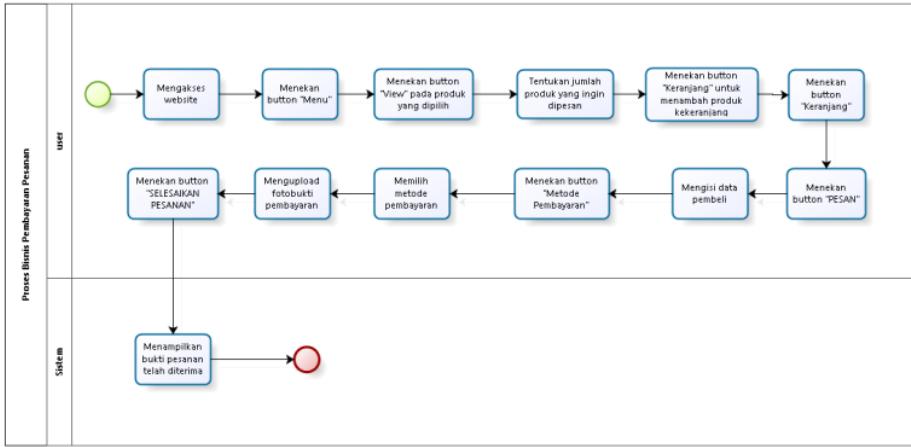


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 16 Proses Bisnis Pemesanan Menu

2.2.8 Proses Bisnis Melakukan Pembayaran

Proses pembayaran di Cafe Friendzone memungkinkan user menyelesaikan pembelian mereka dengan mudah. User memesan item menu, dan setelah transaksi berhasil, User dapat menikmati pesanan mereka tanpa masalah. Gambar proses bisnis pembayaran dapat dilihat pada gambar 17.



Powered by
bizagi
Modeler

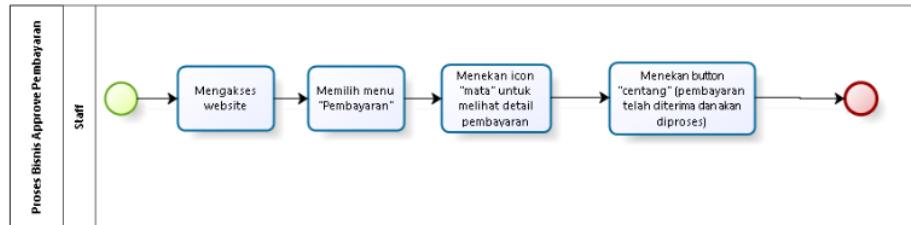
Gambar 17 Proses Bisnis Melakukan Pembayaran

2.2.9 Proses Bisnis Mengelola Pembayaran

Proses bisnis mengelola pemesanan meliputi langkah-langkah untuk menerima, memproses, dan mengelola pesanan makanan dan minuman dari pelanggan. Ini melibatkan pengelolaan pesanan yang masuk, mempersiapkan makanan, dan menyampaikan pesanan kepada pelanggan. Dengan mengatur pesanan dengan efisien, kafe dapat memastikan pengalaman pelanggan yang baik dan pengelolaan yang lancar dari sisi operasional.

2.2.9.1 Proses Bisnis Menerima Pembayaran

Proses menerima pesanan dimulai ketika pelanggan melakukan pemesanan melalui website kafe. Staf meninjau detail pesanan dan memverifikasi bahwa semua informasi pesanan benar dan barang tersedia, staf mengonfirmasi pesanan tersebut, dan pesanan kemudian diproses. Gambar proses bisnis menerima pembayaran

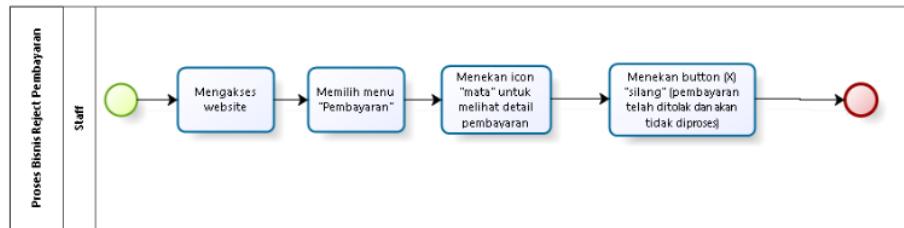


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 18 Proses Bisnis menerima Pembayaran

2.2.9.2 Proses Bisnis menolak Pembayaran

Proses menolak pesanan terjadi jika terdapat masalah dengan pesanan yang masuk, seperti barang yang dipesan tidak sesuai. Staf meninjau pembayaran dan memutuskan untuk menolak. Jika diperlukan, pelanggan diberi opsi untuk melakukan pemesanan ulang. Gambar proses bisnis menolak pembayaran

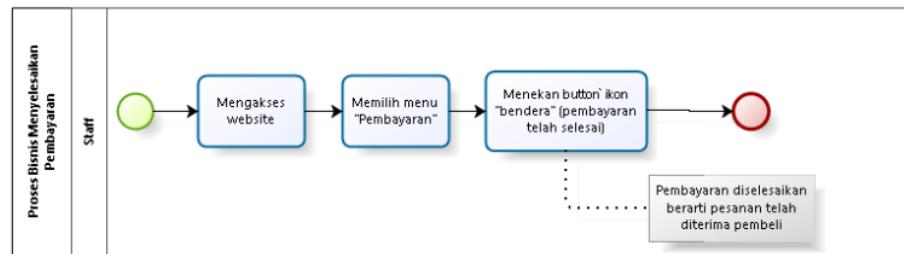


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 19 Proses Bisnis menolak Pembayaran

2.2.9.3 Proses Bisnis menyelesaikan Pemesanan

Proses menyelesaikan (complete) pemesanan terjadi setelah pesanan berhasil diproses dan dikirimkan kepada pelanggan. Staf memastikan bahwa pesanan telah sampai dengan baik dan sesuai dengan permintaan pelanggan. Setelah verifikasi ini, status pesanan diubah menjadi "selesai" dalam sistem. Gambar proses bisnis menyelesaikan pembayaran dapat dilihat pada gambar 20.



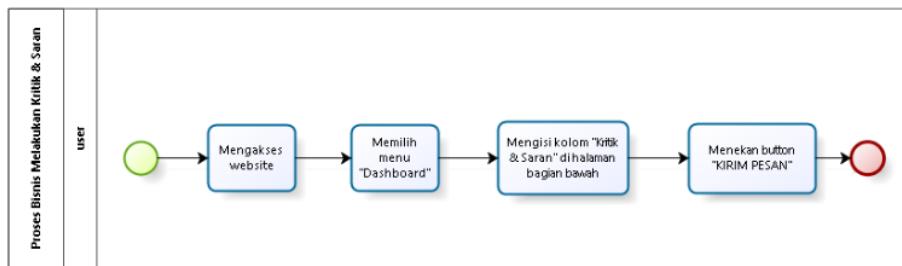
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 20 Proses Bisnis menyelesaikan Pemesanan

2.2.10 Proses Bisnis Melakukan Kritik & Saran

Proses bisnis melakukan kritik dan saran pada website kafe memungkinkan pelanggan memberikan masukan mengenai layanan atau produk. Pelanggan mengakses formulir

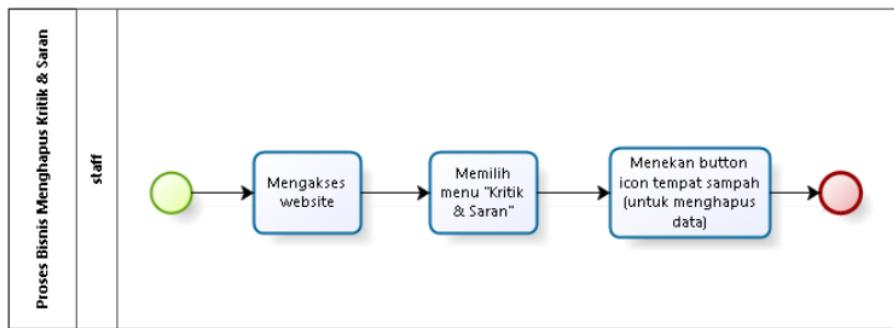
kritik dan saran, mengisi detail umpan balik mereka, dan mengirimkannya. Sistem kemudian menyimpan dan meneruskan masukan tersebut kepada manajemen kafe untuk ditinjau, membantu meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Gambar proses bisnis melakukan kritik dan saran dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21 Proses Bisnis Melakukan Kritik & Saran

2.2.11 Proses Bisnis menghapus Kritik & Saran

Proses bisnis menghapus kritik dan saran pada website kafe melibatkan staff yang meninjau dan mengelola masukan pelanggan. Staff mengakses daftar kritik dan saran, memilih item yang akan dihapus, dan mengonfirmasi penghapusan. Sistem kemudian menghapus data kritik dan saran yang dipilih dari database, memastikan hanya masukan yang relevan dan diperlukan yang disimpan untuk ditindaklanjuti. Gambar proses bisnis menghapus kritik dan saran dapat dilihat pada gambar 22.



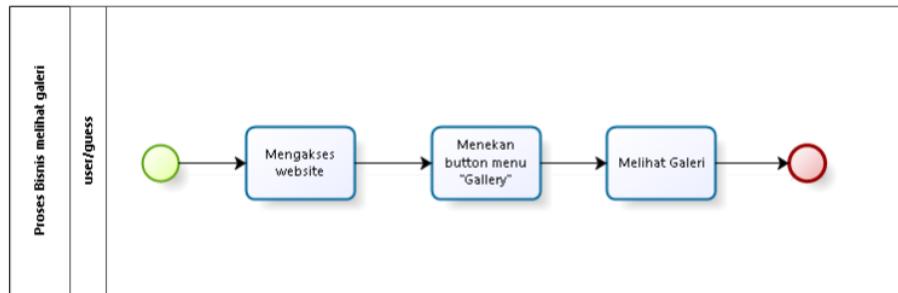
Gambar 22 Proses Bisnis menghapus Kritik & Saran

2.2.12 Proses Bisnis Mengelola Fungsi Galeri

Proses mengelola (CRUD) menu pada website kafe Friendzone melibatkan langkah-langkah untuk menambah, melihat, memperbarui, dan menghapus item-menu. Admin bisa menambahkan item-menu baru, melihat daftar menu yang ada, memperbarui informasi menu, dan menghapus item-menu yang tidak diperlukan. Langkah-langkah ini memastikan informasi menu tetap terkini dan sesuai dengan kebutuhan pengguna website kafe Friendzone.

2.2.12.1 Proses Bisnis melihat galeri

User dan Guess dapat melihat galeri website kafe Friendzone. Mereka dapat menelusuri gambar dan video, melihat detail seperti judul dan deskripsi, dan menikmati konten visual yang ditampilkan. Ini memungkinkan pengalaman visual tentang suasana kafe Friendzone dan menu yang ditawarkan, tanpa perlu masuk atau memiliki akun. Gambar proses bisnis melihat galeri dapat dilihat pada gambar 23.

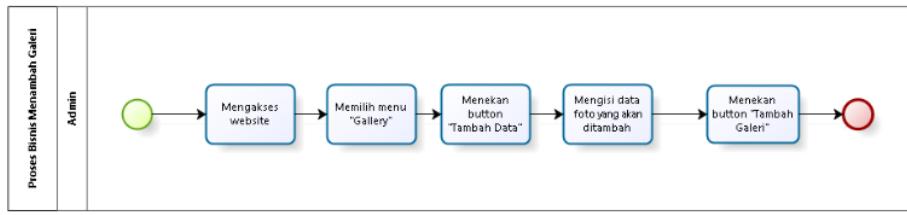


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 23 Proses Bisnis Mengelola Fungsi Galeri

2.2.12.2 Proses Bisnis menambah galeri

Proses ini melibatkan admin dalam mengunggah gambar baru ke dalam galeri website kafe Friendzone. Admin mengakses halaman pengelolaan galeri, kemudian mengisi formulir untuk mengunggah file media baru. Setelah file media diunggah, sistem menyimpannya ke dalam database dan menampilkan secara langsung di galeri website kafe Friendzone, memastikan bahwa konten visual terbaru dapat dilihat oleh pengguna. Gambar proses bisnis menambah galeri dapat dilihat pada gambar 24.

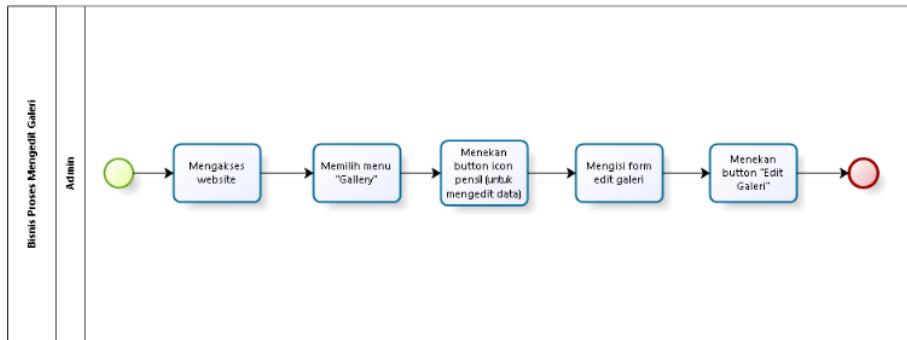


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 24 Proses Bisnis menambah galeri

2.2.12.3 Proses Bisnis mengedit galeri

Ketika admin perlu memperbarui atau mengubah gambar yang sudah ada dalam galeri, mereka dapat mengakses halaman pengeditan galeri. Di sana, admin dapat memilih file media yang ingin diubah, dan kemudian mengganti dengan file baru atau memodifikasi informasi terkait, seperti judul atau deskripsi. Setelah selesai, sistem menyimpan perubahan yang dilakukan dan menampilkan galeri yang diperbarui kepada pengguna. Gambar proses bisnis mengedit galeri dapat dilihat pada gambar 25.



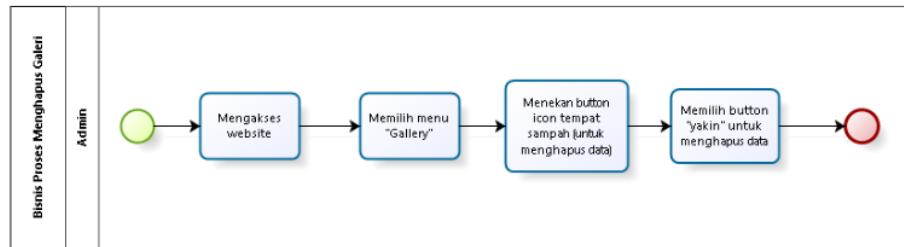
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 25 Proses Bisnis mengedit galeri

2.2.12.4 Proses Bisnis menghapus galeri

Proses menghapus galeri melibatkan admin dalam menghapus gambar yang tidak diperlukan dari galeri website kafe Friendzone. Admin mengakses halaman penghapusan galeri di mana mereka dapat melihat daftar file media yang ada. Dari sana, mereka bisa memilih file media yang ingin dihapus dan mengonfirmasi tindakan tersebut. Setelah konfirmasi, sistem menghapus file media tersebut dari database dan mengupdate galeri

website, memastikan bahwa hanya konten yang relevan dan diperlukan yang ditampilkan kepada pengguna. Gambar proses bisnis menghapus galeri dapat dilihat pada gambar 26.



Powered by
bizagi
Modeler

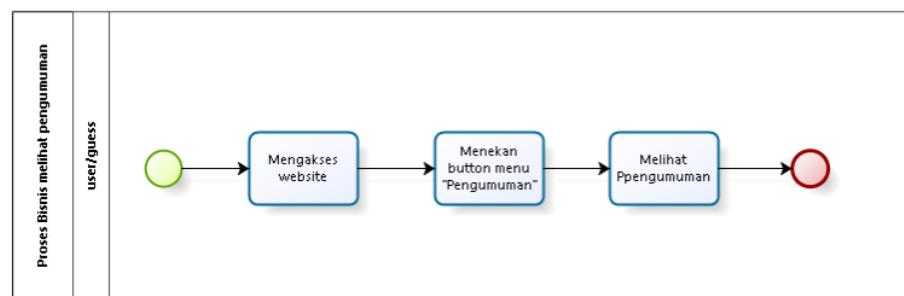
Gambar 26 Proses Bisnis menghapus galeri

2.2.13 Proses Bisnis fungsi Mengelola Pengumuman

Proses bisnis mengelola pengumuman pada website kafe melibatkan langkah-langkah membuat, melihat, memperbarui, dan menghapus informasi yang relevan. Admin membuat pengumuman baru, pengguna melihat pengumuman yang ada, admin memperbarui pengumuman yang sudah ada, dan admin juga dapat menghapus pengumuman yang tidak relevan lagi.

2.2.13.1 Proses Bisnis Melihat pengumuman

User dan Guess dapat melihat daftar pengumuman yang ada di website kafe. Ini memungkinkan user dan guess untuk memperoleh informasi terbaru tentang berita yang relevan dengan kafe. Gambar proses bisnis melihat pengumuman dapat dilihat pada gambar 27.

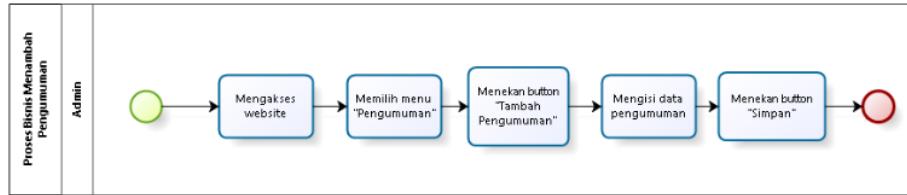


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 27 Proses Bisnis Melihat pengumuman

2.2.13.2 Proses Bisnis menambah pengumuman

Admin dapat membuat pengumuman baru dengan mengisi formulir yang disediakan. Mereka memasukkan judul, konten, dan gambar. Setelah diisi, pengumuman disimpan ke dalam database dan ditampilkan kepada pengguna. Gambar proses bisnis menambah pengumuman dapat dilihat pada gambar 28.

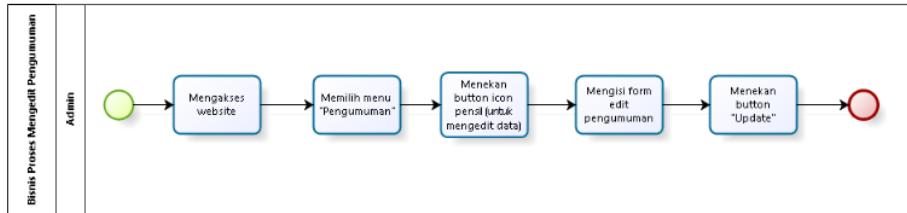


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 28 Proses Bisnis menambah pengumuman

2.2.13.3 Proses Bisnis mengedit pengumuman

Admin dapat memperbarui pengumuman yang sudah ada dengan mengakses halaman pengeditan pengumuman. Mereka bisa mengubah judul, konten, dan gambar pengumuman sesuai kebutuhan. Setelah perubahan dilakukan, sistem akan menyimpan perubahan dan memperbarui pengumuman yang diperbarui di website. Gambar proses bisnis mengedit pengumuman dapat dilihat pada gambar 29.



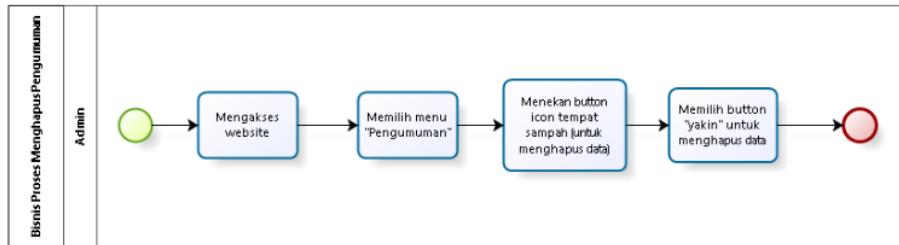
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 29 Proses Bisnis mengedit pengumuman

2.2.13.4 Proses Bisnis menghapus pengumuman

Admin memiliki opsi untuk menghapus pengumuman yang tidak relevan atau sudah tidak berlaku. Mereka dapat mengakses menu penghapusan pengumuman, memilih pengumuman yang akan dihapus, dan mengonfirmasi tindakan tersebut. Setelah

konfirmasi, pengumuman akan dihapus dari database dan tidak lagi ditampilkan kepada pengguna. Gambar proses bisnis menghapus pengumuman dapat dilihat pada gambar 30.

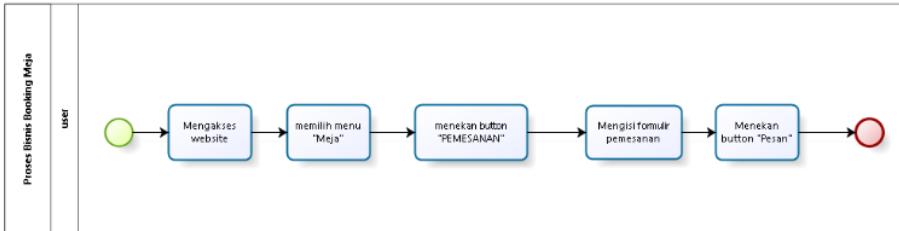


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 30 Proses Bisnis menghapus pengumuman

2.2.14 Proses Bisnis Booking Meja

Booking meja online pada website kafe Friendzone memungkinkan pelanggan untuk memesan meja dengan mudah melalui website. Pelanggan memilih tanggal, nomor meja, dan deskripsi tambahan yang diperlukan terhadap meja yang akan dibooking. Setelah mengirimkan permintaan, sistem mengonfirmasi ketersediaan dan mengirimkan pemberitahuan konfirmasi atau penolakan ke pelanggan. Proses ini memastikan pelanggan mendapatkan reservasi sesuai keinginan mereka, dan kafe dapat mengelola pemesanan meja dengan efisien. Gambar proses bisnis *booking* meja dapat dilihat pada gambar 31.



Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 31 Proses Bisnis Booking Meja

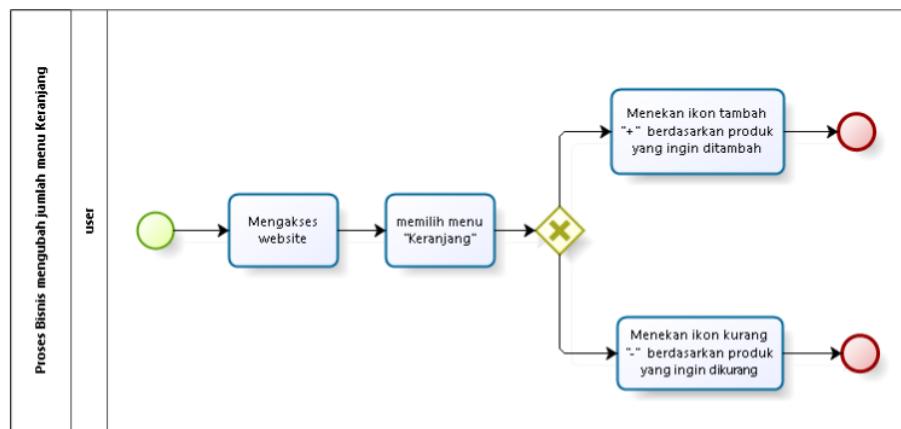
2.2.15 Proses Bisnis Mengelola Keranjang

Proses bisnis mengelola keranjang hanya bisa digunakan oleh users. Users terlebih dahulu mengakses dan login kedalam Pengembangan Website Cafe Friendzone, jika berhasil login maka website akan menampilkan halaman home. Untuk mengelola keranjang

silahkan pilih icon keranjang, users dapat mengubah jumlah makanan dan minuman atau menghapus menu makanan yang sebelumnya ditambahkan.

2.2.15.1 Proses Bisnis Mengubah Jumlah Menu Keranjang

Proses bisnis mengubah jumlah makanan dan minuman dilakukan oleh *users* dengan cara *users login* dan mengeklik *icon* keranjang. Mengubah jumlah makanan dapat mengeklik tombol kurang (-) atau tambah (+) pada *form*. Gambar proses bisnis mengubah jumlah makanan dan minuman dapat dilihat pada gambar 32.

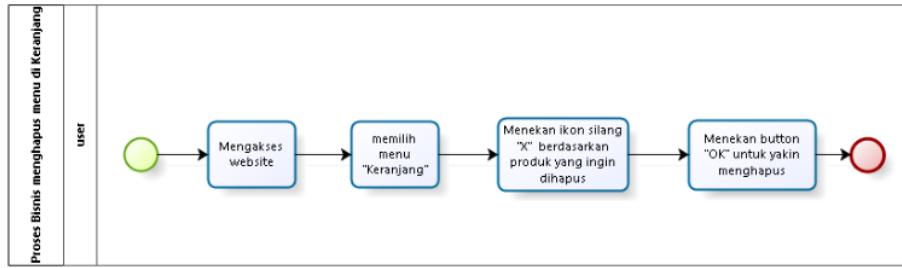


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 32 Proses Bisnis Mengubah Jumlah Menu Keranjang

2.2.15.2 Proses Bisnis Menghapus Menu Keranjang

Proses bisnis menghapus makanan dan minuman yang ada pada keranjang dilakukan oleh *users*. *Users* yang sudah *login* akan masuk kedalam halaman *home*. *Users* dapat menekan *icon* keranjang dan mengeklik tombol silang untuk menghapus menu makanan dan minuman. Gambar proses bisnis menghapus menu dapat dilihat pada gambar 33.

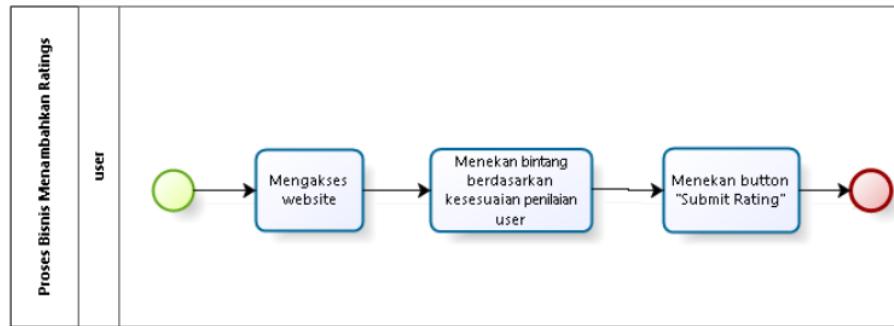


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 33 Proses Bisnis Menghapus Menu Keranjang

2.2.16 Proses Bisnis Menambahkan Ratings

Proses bisnis menambahkan ratings oleh user di website Cafe Friendzone memungkinkan pelanggan untuk memberikan penilaian terhadap layanan atau produk yang mereka terima. Pengguna memilih jumlah bintang atau nilai yang mencerminkan pengalaman mereka, menambahkan komentar jika diinginkan, dan mengirimkan rating tersebut. Sistem kemudian menyimpan rating dan komentar, yang dapat dilihat oleh pengunjung lain dan membantu manajemen kafe dalam meningkatkan kualitas layanan. Gambar proses bisnis menambahkan ratings dapat dilihat pada gambar 34.



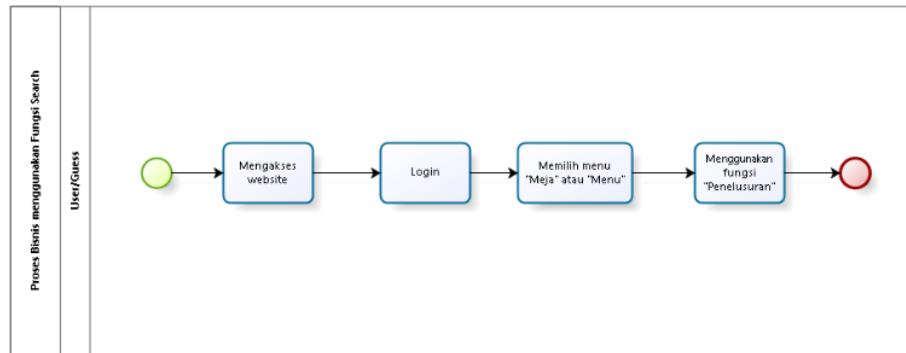
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 34 Proses Bisnis Menambahkan Ratings

2.2.17 Proses Bisnis Pencarian

Proses bisnis pencarian oleh user dan guess di website Cafe Friendzone memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan cepat. User/guess memasukkan kata kunci ke

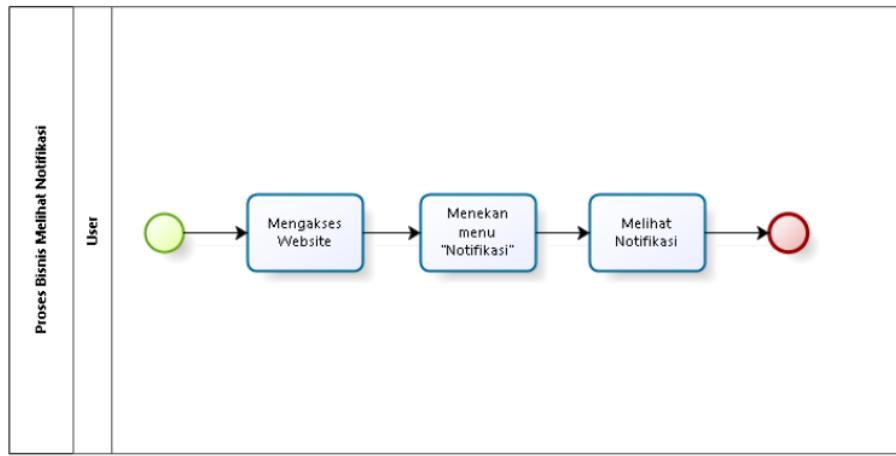
kotak pencarian, dan sistem menampilkan hasil yang relevan seperti menu lokasi, atau acara, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna di website. Gambar proses bisnis pencarian dapat dilihat pada gambar 35.



Gambar 35 Proses Bisnis Pencarian

2.2.18 Proses Bisnis Melihat Notifikasi

Proses bisnis melihat notifikasi oleh pengguna di website kafe "Friendzone" melibatkan pengguna dalam menerima pemberitahuan tentang berbagai informasi penting, seperti konfirmasi mengenai booking meja yang telah dilakukan. User dapat dengan mudah melihat notifikasi yang masuk melalui ikon lonceng notifikasi untuk memastikan mereka tetap terinformasi tentang perkembangan terkini di platform tersebut. Gambar proses bisnis melihat notifikasi dapat dilihat pada gambar 36.

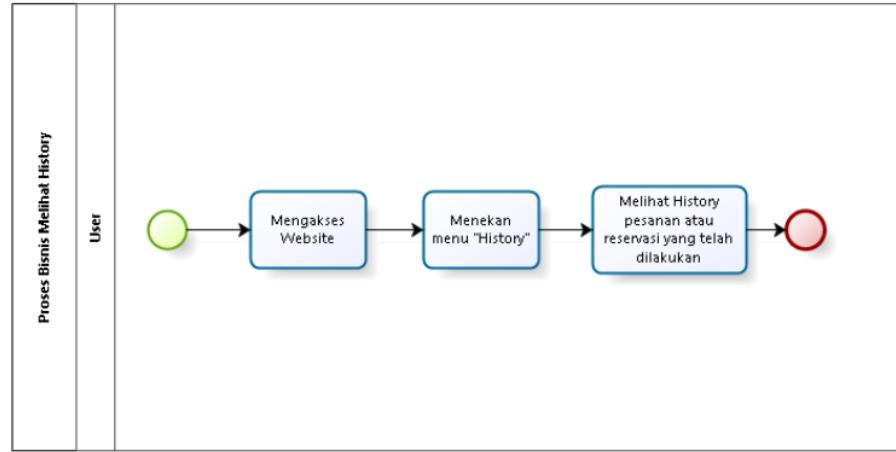


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 36 Proses Bisnis Melihat Notifikasi

2.2.19 Proses Bisnis Melihat History

Proses bisnis melihat history di website cafe friendzone memungkinkan pengguna untuk melihat daftar pesanan atau bookingan meja yang pernah mereka lakukan sebelumnya. Dengan mengakses fitur ini, pengguna dapat dengan mudah melacak riwayat transaksi mereka, termasuk detail pesanan menu atau reservasi terhadap meja terdahulu, yang memungkinkan mereka untuk mengelola pengalaman mereka dengan kafe secara lebih efisien dan terorganisir. Gambar *history*.



Powered by
bizagi
 Modeler

Gambar 37 Proses Bisnis Melihat History

3 Software General Description

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem atau perangkat lunak secara umum yang mencakup fungsi utama sistem (product main function), karakteristik user (user characteristic), batasan (constraints), dan lingkungan pengembangan sistem (SW environment).

3.1 Product Main Function

Bab ini berisi penjelasan mencakup fungsi utama sistem. Fungsi-fungsi utama sistem akan diberikan langsung kepada pengguna Website Café Friendzone. Berikut merupakan fungsi-fungsi utama dalam aplikasi tersebut.

1. Fungsi Autentikasi

Fungsi autentikasi adalah fungsi validasi atau pembuktian terhadap identitas pengguna yang hendak mengakses sistem informasi Cafe Friendzone. Autentikasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu login dan registrasi. Pengguna yang belum memiliki akun wajib melakukan registrasi identitas agar tervalidasi dalam Pengembangan Website Café Friendzone sehingga mereka dapat melakukan login.

2. Fungsi Mengelola meja

Fungsi mengelola menu digunakan oleh admin untuk menambah, menghapus, dan melakukan update pada halaman Meja.

3. Fungsi Mengelola Menu

Fungsi mengelola menu hanya dapat diakses oleh admin, di mana dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data menu.

4. Fungsi Approval, Reject, dan Complete Booking Meja

Fungsi approve booking meja dilakukan oleh *staff* untuk menyetujui *booking* meja yang dilakukan oleh *user*.

5. Fungsi Pemesanan Menu

Fungsi pemesanan menu adalah fungsi yang dilakukan oleh pengguna untuk memesan menu makanan dan minuman yang tersedia di Café Friendzone.

6. Fungsi Pembayaran

Fungsi pemayaran dilakukan oleh *user* ketika akan membayar pesanan yang dilakukan sebelumnya.

7. Fungsi mengelola Pembayaran

Fungsi mengelola pembayaran dilakukan oleh *staff* untuk mengelola setiap pembayaran yang dilakukan oleh *user*.

8. Fungsi Membuat Kritik dan Saran

Fungsi ini dilakukan oleh *user* setelah melakukan pemesanan.

9. Fungsi Menghapus Kritik dan Saran

Fungsi menghapus kritik dan saran dilakukan oleh staff untuk menghapus review yang mengandung kata-kata kasar untuk sistem.

10. Fungsi Mengelola Galery

Admin dapat menambahkan foto baru, melihat foto yang sudah ada, mengedit informasi foto, dan menghapus foto yang tidak relevan atau perlu diganti.

11. Fungsi Mengelola Pengumuman

Fungsi ini digunakan oleh admin. Admin dapat menambahkan pengumuman dengan mengisi formulir yang tersedia pada menu pengumuman.

12. Fungsi Booking Meja

Fungsi booking meja dilakukan oleh *user* ketika akan melakukan booking meja .

13. Fungsi Mengelola Keranjang

Fungsi mengelola pesanan hanya dapat diakses oleh *user*, dimana mereka dapat melihat, menambah, mengurangi jumlah pesanan, dan menghapus pesanan yang telah ditambahkan sebelumnya ke dalam keranjang.

14. Fungsi Menambahkan *Ratings*

Fungsi menambahkan ratings dilakukan oleh *user* setelah melakukan pemesanan .

15. Fungsi Pencarian

Fungsi Pencarian dilakukan oleh *user* untuk mencari menu yang ada dalam website.

16. Fungsi Melihat Notifikasi

Fungsi ini dilakukan oleh *user* ketika akan melihat notifikasi yang masuk ke akun *user*.

17. Fungsi Melihat History

Fungsi melihat history dilakukan oleh *user* dan ketika akan melihat history yang telah dilakukan sebelumnya.

3.2 User Characteristics

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari pelanggan, pengguna website dan pemilik cafe. Kelompok dan karakteristik pengguna dilampirkan dalam Tabel.

3

User Group/Role	Kepentingan Akses	Hak Akses
Admin	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan login untuk mengakses sebagai pemerintah- Mengakses dan mengelola setiap menu	Akses terhadap setiap menu untuk melakukan CRUD
User	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan registrasi untuk memiliki akun- Melakukan Login untuk mengakses fungsi melakukan pemesanan dan pembayaran- Melihat setiap menu yang ada dalam website	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan registrasi untuk memiliki akun- Melakukan Login untuk mengakses fungsi melakukan pemesanan dan pembayaran- Melihat setiap menu yang ada dalam website
Guest	<ul style="list-style-type: none">- Melihat setiap menu yang ada dalam website	<ul style="list-style-type: none">- Melihat setiap menu yang ada dalam website
Staff	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan login untuk mengakses sebagai pemerintah	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan approval booking meja, menghapus review, dan mengelola

User Group/Role	Kepentingan Akses	Hak Akses
		pembayaran

3.3 Constraints

Sistem dapat diakses dengan baik melalui *browser* yang mendukung penggunaan HTML 5, JavaScript, dan PHP, seperti *Google Chrome*, *dan Microsoft Edge*. Website dapat diakses tanpa akun dan menu pemesanan, reservasi meja, dan pembayaran dapat diakses apabila masyarakat telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan. Website dapat diakses oleh masyarakat dengan bantuan aplikasi penyedia *server*, seperti XAMPP. Website ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia *server*, maka aplikasi berbasis web ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh pengguna.

3.4 SW Environment

Bab ini menjelaskan lingkungan yang digunakan pada sistem atau perangkat lunak, yang meliputi lingkungan pengembangan (development) dan operasional (optional).

3.4.1 Development

Web Server	:	XAMPP
Operating System	:	Windows 11
DBMS	:	phpmyadmin
Browse	:	Google Chrome, Microsoft Edge
Tools	:	Visual Studio Code

3.4.1.1 Infrastructure

Pada bagian ini dijelaskan spesifikasi lingkungan hardware yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang mencakup lingkungan pengembang.

3.4.1.2 Hardware requirement

Pada subbab ini dijelaskan spesifikasi lingkungan hardware yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang ,mencakup lingkungan pengembang.

Hardware	Spesification

Hardware	Spesification
Laptop	ASUS TUF Gaming F15 FX506LH_FX506LH
Processor	Intel(R) Core(TM) i5-10300H CPU @ 2.50GHz (8 CPUs), ~2.50 GHz
RAM	16384 MB
Operating System	Window 11

3.4.1.3 S/W development Tools

Pada subbab ini dijelaskan mngenai tool

Groups	Tools	Spesification
HomePage dev Tools	Frontpage	
Image editor	Photoshop	
Sound Editor	MacroMedia	
Animation		
Client	Browser	IE.5, Netscape versi 4 ke atas
Dokumentasi	Paket Office	MS Office

3.4.2 Operational

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Website Café Friendzone terlampir sebagai berikut.

Aplikasi Client Server ini akan berfungsi dengan spesifikasi software:

- a. Server : XAMPP control panel v3.2.1
- b. Operating System : Windows 11
- c. DBMS : phpmyadmin
- d. Graphic Editors : starUML, draw.io, Balzamiq Mockup 3
- e. Tools Pengembang : Visual Studio Code

3.4.2.1 Infrastructure

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Website Café Friendzone terlampir sebagai berikut.

Aplikasi Client Server ini akan berfungsi dengan spesifikasi software:

- a. Server : XAMPP control panel v3.2.1
- b. Operating System : Windows 11
- c. DBMS : phpmyadmin
- d. Graphic Editors : starUML, draw.io, Balzamiq Mockup 3
- e. Tools Pengembang : Visual Studio Code

3.4.2.2 Hardware requirement

Pada subbab ini dijelaskan mengenai spesifikasi perangkat yang digunakan untuk fase operasional dapat dilihat dalam Tabel 8.

Hardware	Spesification
Laptop	ASUS TUF Gaming F15 FX506LH_FX506LH
Processor	Intel(R) Core(TM) i5-10300H CPU @ 2.50GHz (8 CPUs), ~2.50 GHz
RAM	16384 MB
Operating System	Window 11

6

3.4.2.3 S/W Requirement

Persyaratan software yang harus diinstal agar website berfungsi dengan baik dapat dilihat pada tabel

Groups	Components	Spesification
Monitoring tools		
Performance ...		

4 Requirement Definition

Pada bab ini ⁶ dijelaskan keseluruhan kebutuhan dari Aplikasi Berbasis Web secara spesifik mencakup external interface, functional description, data requirement, functional requirement, non-functional requirement dan design constraint dari sistem yang akan dibangun.

4.1 External Interface

External Interface menyangkut kebutuhan user dalam mengakses Website Café Friendzone. Kebutuhan pengguna dapat dilihat dari beberapa interface, diantaranya:

1. User Interface
2. Hardware Interface
3. Software Interface

4.1.1 User Interface

⁶ Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian Website Café Friendzone. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antar pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan(input) dan keluaran(output) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Monitor*
Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan
2. *Keyboard*
Keyboard digunakan sebagai media
3. *Mouse*
Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data

4.1.2 Hardware Interface

⁶ Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam pemgoperasian Website Café Friendzone dapat dilihat dalam Tabel

No	Perangkat Keras	Keterangan

1	Personal Computer/Laptop	Digunakan sebagai antarmuka untuk berinteraksi dengan sistem
2	Processor	Digunakan untuk mengontrol keseluruhan jalannya sistem komputer sebagai otak processor

1 4.1.3 Software Interface

Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada Website Café Friendzone yang dibangun .] dibutuhkan dalam pembangunan adalah sebagai berikut.

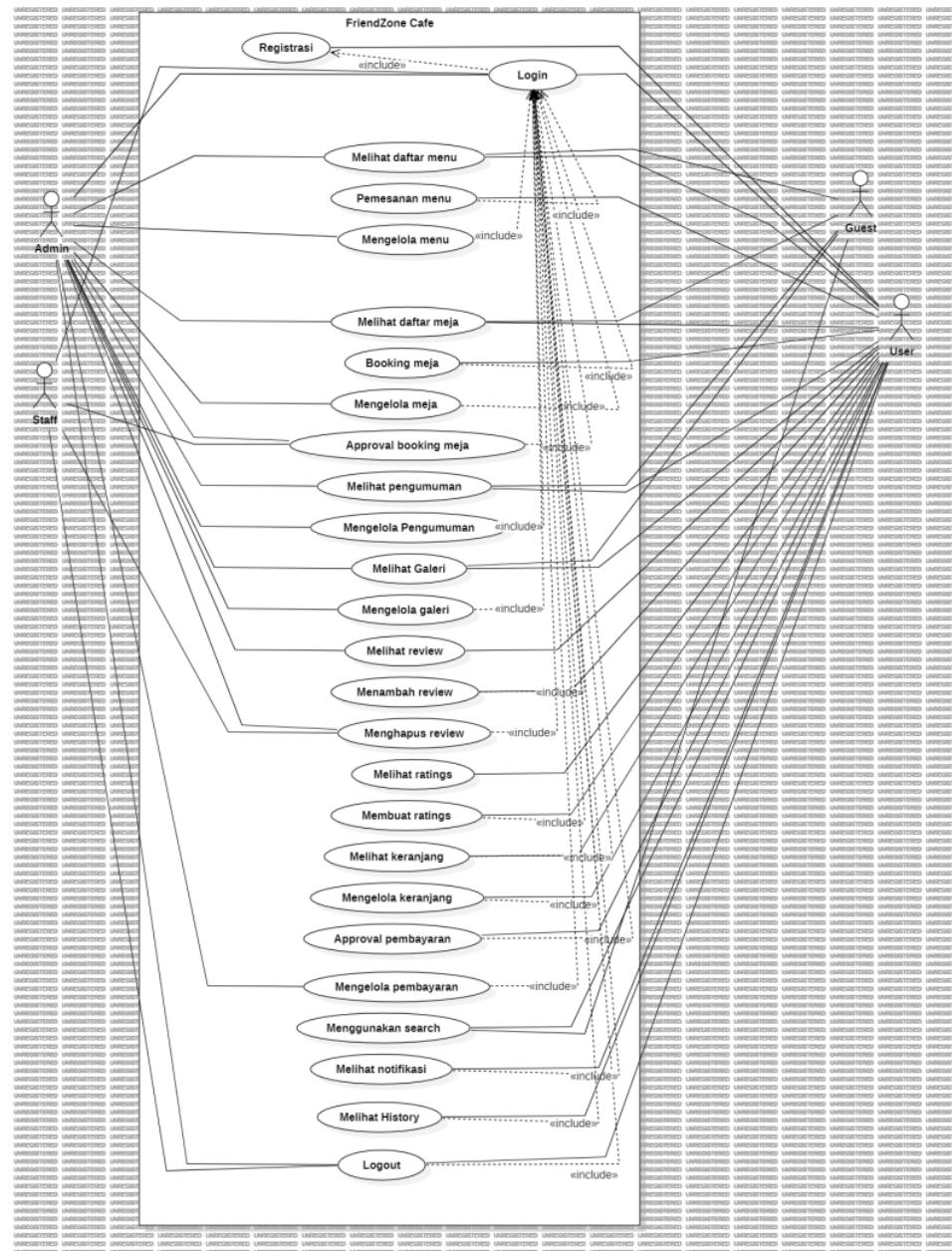
1. Word Processing : Microsoft Word 2010,
2. DBMS : phpmyadmin
3. Graphics : Bizagi, Balsamiq
4. Browser : Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla FireFox
5. Text Editor : Visual Studio Code
6. Operation System : Windows 11
7. Computer Language : PHP
8. Database Application : SQL dan Apache

4.1.4 Communication Description

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Website Café Friendzone adalah jaringan internet seperti wifi dan modem.

1 4.2 Functional Description

Pada bab ini dijelaskan deskripsi fungsional berdasarkan masing-masing aktor pada Website Café Freindzone. Use case diagram menggambarkan hal apa yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem, terlampir dalam



Gambar 38 Use Case Diagram Website Cafe Friendzone

1 4.2.1 Use Case Scenario

Pada bagian ini dijelaskan mengenai use case scenario Website Café Friendzone yang menunjukkan aliran sistem dari masing-masing use case dan role masing-masing aktor.

4.2.1.1 Fungsi /Fitur Registrasi User

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi

4.2.1.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh *user* sehingga *user* memiliki *username* dan juga *password* yang digunakan untuk *login* untuk dapat melakukan pemesanan menu dan reservasi meja.

4.2.1.1.2 Deskripsi dan Prioritas

Pada saat *user* ingin melihat semua menu yang ada di website dan ingin melakukan pemesanan menu dan reservasi meja, *user* harus terlebih dahulu melakukan login..*User* akan mengisi *form* registrasi yang sudah disediakan oleh sistem.

4.2.1.1.3 Urutan Stimulasi/Respon

2

<i>Use case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use case Name</i>	Registrasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>User</i> melakukan registrasi pada sistem.	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> mengakses Website Café Friendzone	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melakukan registrasi <i>User</i> memiliki <i>username</i> dan <i>password</i>	
<i>Basic Flow of EventSD001: Sequence Diagram</i> <i>User</i> melakukan registrasi	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih button Register	
		2. Sistem menampilkan halaman registrasi

	<p>3. <i>User</i> melengkapi <i>form</i> data registrasi dan menekan button “Registrasi”</p>	
	<p>4. Sistem memvalidasi data registrasi <i>user</i></p>	
	<p>5. Sistem menyimpan data registrasi <i>user</i></p>	
	<p>6. Sistem mengarahkan ke halaman homeSD007: Sequence Diagram Admin Menambah Galeri</p>	

	<p>3a. Jika <i>user</i> mengosongkan atau tidak mengisi salah satu kolom pada <i>form</i> registrasi yang disediakan, maka sistem akan menampilkan alert “Semua form wajib diisi”.</p> <p>3b. Jika password dan confirm password tidak sama, maka proses registrasi akan gagal</p> <p>3c. Jika password tidak terdiri dari 8 karakter, maka proses registrasi akan gagal</p>	
<i>Alternative flow of events</i>	---	-
<i>Extension points</i>		

4.2.1.2 Fungsi /Fitur Login Admin dan User

Fungsi dibawah ini adalah fungsi *login*

4.2.1.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh *Admin* dan *user* untuk admin dapat mengelola semua menu dalam website dan *user* dapat mengakses semua menu dan dapat melakukan pemesanan dan pembayaran serta reservasi meja

4.2.1.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *Admin* dan *User* melakukan login, maka *admin* dan *user* harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Jika *Admin* atau *user* memasukkan *username* atau

password yang yang tidak valid maka sistem akan menampilkan alert “incorrect *username* and *password*”. Fungsi login merupakan langkah pertama untuk dapat mengelola menu dalam website.

4.2.1.2.3 Urutan Stimulasi/Respon

2			
<i>Use Case ID Number</i>	UC-02		
<i>Use Case Name</i>	Login		
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> dan <i>User</i> melakukan <i>login</i> pada sistem.		
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i>		
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk serta mengelola semua menu dalam sistem dan <i>User</i> memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk mengakses semua fitur di website.		
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i> berhasil melakukan <i>login</i> .		
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	
	1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>		
		2. Sistem memvalidasi data <i>login admin</i> dan <i>user</i>	
		3. Sistem menemukan data <i>admin</i> lalu menampilkan halaman utama <i>admin</i> dan sistem menemukan data <i>user</i> lalu menampilkan halaman <i>user</i>	
<i>Alternative flow of events</i>	1a. Jika <i>Admin</i> atau <i>user</i> salah memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i> maka sistem akan menampilkan alert “incorrect <i>username or password</i> ”.		

	1b. Jika password dan username tidak terdaftar maka tidak akan bisa melakukan login
Extension points	-

4.2.1.3 Fungsi /Fitur Melihat Menu(*Admin, User, Guest*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat Halaman Menu.

4.2.1.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Halamn Menu diakses oleh *Admin, user, dan guest*. Fungsi ini menampilkan halaman menu.

4.2.1.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada *Admin, user, dan guest* saat mengakses halaman ini maka *Admin, user, dan guest* akan melihat semua menu yang ada dalam Café.

4.2.1.3.3 Urutan Stimulasi/Respon

1		
<i>Use Case ID Number</i>	UC-03	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan Halaman Menu	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin, user</i> dan <i>Guest</i> dapat melihat tampilan Halaman Menu	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin, User, dan Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke halaman <i>admin</i> . <i>User</i> telah login ke halaman <i>user</i> <i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin, User, dan Guest</i> berhasil melihat tampilan halaman menu	
2		
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin, User, dan Guest</i> memilih halaman <i>menu</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman <i>Menu</i>

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.4 Fungsi /Fitur Menambah Menu(*Admin*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi untuk admin menambah menu

4.2.1.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah Menu dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada tambahan Menu yang akan di posting.

4.2.1.4.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan menu yang perlu untuk ditambahkan

4.2.1.4.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-04	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Menu	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Menu	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Daftar Menu berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih halaman daftar menu	
		2. <i>Sistem</i> menampilkan halaman daftar menu
	3. <i>Admin</i> menambahkan daftar Menu	

		4. Sistem menampilkan daftar menu yang telah ditambahkan ke halaman Menu
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.5 Fungsi /Fitur Mengedit Daftar Menu(*Admin*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi mengedit menu.

4.2.1.5.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit menu dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan oleh admin jika ada perubahan yang dibutuhkan untuk halaman menu.

4.2.1.5.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan mengedit daftar menu.

4.2.1.5.3 Urutan Stimulasi/Respon

² Use Case ID Number	UC-05	
Use Case Name	Mengedit Dafta Menu	
² Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit menu	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
² Post Condition	Menu berhasil diedit	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu Menu	
		2. Sistem menampilkan halaman Menu
	3. <i>Admin</i> memilih Menu	

	4. Admin mengedit Menu	
		5. Sistem memproses perubahan Menu
		6. Sistem memvalidasi data perbarui Menu
		7. Sistem menyimpan data Menu yang telah diedit
		8. Sistem menampilkan perubahan ke halaman Menu
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.6 Fungsi /Fitur Menghapus Menu(Admin)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus menu

4.2.1.6.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Menghapus Menu dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada Menu yang akan dihapus

4.2.1.6.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menghapus menu

4.2.1.6.3 Urutan Stimulasi/Respon

2	Use Case ID Number	UC-06
	Use Case Name	Menghapus Menu
2	Brief Description	Use Case ini menggambarkan Admin yang ingin melakukan penghapusan data Menu
	Primary Actor	Admin
	Pre-condition	Admin telah login ke sistem
	Post Condition	data Menu berhasil dihapus

2

<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih halaman menu	
		2. Sistem menampilkan halaman Menu
	3. Admin memilih Menu	
	4. Admin menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan data menu
		6. Sistem memvalidasi hapus data menu
		7. Sistem menampilkan menu yang telah diperbarui
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.7 Fungsi /Fitur Melihat daftar meja(*Admin, User, Guest*)

Fungsi dibawah ini digunakan untuk melihat daftar meja

4.2.1.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat daftar meja diakses oleh *admin, user dan guest*. Fungsi ini untuk menampilkan halaman daftar meja

4.2.1.7.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin, user dan guest* mengakses menu ini maka akan melihat tampilan halaman daftar meja di website

4.2.1.7.3 Urutan Stimulasi/Respon

1

<i>Use Case ID Number</i>	UC-07
---------------------------	-------

<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan menu Meja							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case ini</i> menggambarkan bagaimana <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> melihat tampilan menu Meja							
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i>							
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> telah mengakses website							
<i>Post Condition</i> 2	Halaman Meja berhasil ditampilkan							
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i>, <i>User</i>, dan <i>Guest</i> memilih menu Meja</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Meja</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> memilih menu Meja			2. Sistem menampilkan halaman Meja	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
1. <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> memilih menu Meja								
	2. Sistem menampilkan halaman Meja							
<i>Alternative flow of events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

4.2.1.8 Fungsi /Fitur Menambah daftar meja(*Admin*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menambah meja

4.2.1.8.9 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Menambah daftar meja diakses oleh admin. Fungsi ini untuk menambahkan daftar meja jika ada perubahan pada data meja

4.2.1.8.10 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses fungsi ini maka *admin* dapat menambah data daftar meja.

4.2.1.8.11 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-08
<i>Use Case Name</i>	Menambah daftar Meja
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case ini</i> menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan daftar Meja
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem

<i>Post Condition</i> 2	Daftar meja berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Meja	
		2. Sistem menampilkan halaman Meja
	3. Admin menambahkan daftar Meja	
		4. Sistem menampilkan isi daftar meja yang telah ditambahkan ke halaman utama Meja
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.9 Fungsi /Fitur Mengedit daftar meja(*Admin*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit daftar meja.

4.2.1.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat mengedit daftar meja diakses oleh *admin*. Fungsi ini digunakan untuk mengedit daftar meja.

4.2.1.9.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses menu ini maka *admin* akan melihat daftar meja Cafe Friendzone.

4.2.1.9.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-09
<i>Use Case Name</i>	Mengedit daftar Meja
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit daftar meja

2		
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin telah login ke sistem</i>	
<i>Post Condition</i>	Daftar meja berhasil didebit	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu meja	
		2. Sistem menampilkan halaman meja
	3. <i>Admin</i> memilih meja	
	4. <i>Admin</i> mengedit daftar meja	
		5. Sistem memproses perubahan daftar meja
		6. Sistem memvalidasi data perbaharui meja
		7. Sistem menampilkan pembaharuan daftar meja ke halaman Meja
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.10 Fungsi /Fitur Menghapus daftar meja(**Admin**)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus data daftar meja.

4.2.1.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Menghapus daftar meja digunakan oleh admin. Pada fungsi ini admin dapat menghapus daftar meja jika ada perubahan.

4.2.1.10.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengakses website ini, *admin* dapat menghapus daftar meja yang telah dibuat di website tersebut.

4.2.1.10.3 Urutan Stimulasi/Respon

²	<i>Use Case ID Number</i>	UC-10														
	<i>Use Case Name</i>	Menghapus Galeri														
	<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan daftar meja														
²	<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>														
	<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem														
	<i>Post Condition</i>	Daftar meja berhasil dihapus														
	<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i> memilih menu meja</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Sistem menampilkan halaman meja</td></tr> <tr> <td>3. <i>Admin</i> memilih daftar meja</td><td></td></tr> <tr> <td>4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>5. Sistem memproses penghapusan daftar meja</td></tr> <tr> <td></td><td>6. Sistem memvalidasi data hapus meja</td></tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu meja			2. Sistem menampilkan halaman meja	3. <i>Admin</i> memilih daftar meja		4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus			5. Sistem memproses penghapusan daftar meja		6. Sistem memvalidasi data hapus meja
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>															
1. <i>Admin</i> memilih menu meja																
	2. Sistem menampilkan halaman meja															
3. <i>Admin</i> memilih daftar meja																
4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus																
	5. Sistem memproses penghapusan daftar meja															
	6. Sistem memvalidasi data hapus meja															
	<i>Alternative flow of events</i>															
	<i>Extension points</i>	-														

4.2.1.11 Fungsi /Fitur Melihat Galeri (*Admin, User, dan Guest*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat Galeri

4.2.1.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat galeri digunakan oleh *admin, user, dan guest*. Pada fungsi ini semua aktor akan dapat melihat isi halaman galeri

4.2.1.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin*, *user*, dan *guest* mengakses sistem ini *admin*, *user*, dan *guest* dapat melihat gambar yang ada pada Café Friendzone

4.2.1.11.3 Urutan Stimulasi/Respon

1

<i>Use Case ID Number</i>	UC-11							
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan menu Galeri							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> , <i>user</i> , dan <i>guest</i> melihat tampilan menu Galeri							
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i>							
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> telah mengakses website							
<i>Post Condition</i>	Halaman Galeri berhasil ditampilkan							
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i>, <i>User</i>, dan <i>Guest</i> memilih menu Galeri</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Galeri</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> memilih menu Galeri			2. Sistem menampilkan halaman Galeri	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
1. <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> memilih menu Galeri								
	2. Sistem menampilkan halaman Galeri							
<i>Alternative flow of events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

4.2.1.12 Fungsi /Fitur Menambah Galeri (*Admin*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menambah Galeri website Café Friendzone

4.2.1.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah galeri digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan oleh admin jika ada penambahan data galeri

4.2.1.12.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan Galeri yang akan ditambahkan

4.2.1.12.3 Urutan Stimulasi/Respon

2

<i>Use Case ID Number</i>	UC-12
<i>Use Case Name</i>	Menambah Galeri

<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Galeri berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
	3. <i>Admin</i> menambahkan galeri	
		4. Sistem menampilkan isi galeri yang telah ditambahkan ke halaman utama galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.13 Fungsi /Fitur Mengedit Galeri (*Admin*)

Fungsi ini digunakan untuk mengedit Galeri yang ada pada website Café Friendzone

4.2.1.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit galeri website dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada perubahan yang diperlukan untuk di edit

4.2.1.13.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih halaman Galeri untuk dapat melakukan pengeditan

4.2.1.13.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-13
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Galeri

<i>Brief Description</i> 2	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i> 2	Galeri berhasil diedit	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
	3. <i>Admin</i> memilih galeri	
	4. <i>Admin</i> mengedit galeri	
		5. Sistem memproses perubahan galeri
		6. Sistem memvalidasi data perbaharui galeri
		7. Sistem menampilkan pembaharuan galeri ke halaman galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.14 Fungsi /Fitur Menghapus Galeri (*Admin*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus Galeri

4.2.1.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus galeri dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada data galeri yang akan dihapus oleh admin

4.2.1.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin akan melakukan penghapusan data galeri maka admin harus lebih dulu mengakses halaman galeri lalu memilih data yang akan dihapus, lalu akan melakukan penghapusan.

4.2.1.14.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Galeri	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Galeri berhasil dihapus	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i> 1. <i>Admin</i> memilih menu Galeri	<i>System's Response</i> 2. Sistem menampilkan halaman galeri
	3. <i>Admin</i> memilih galeri	
	4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus	5. Sistem memproses penghapusan galeri 6. Sistem memvalidasi data hapus galeri
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	
	-	

4.2.1.15 Fungsi/Fitur Melihat Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat pengumuman

4.2.1.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat galeri digunakan oleh *admin*, *user*, dan *guest*. Pada fungsi ini semua aktor akan dapat melihat isi halaman pengumuman

4.2.1.15.2 Kebutuhan Fungsional

Admin, *User*, dan *Guest* akan melihat isi pengumuman dari Café Friendzone

4.2.1.15.3 Urutan Stimulasi

1		
<i>Use Case ID Number</i>	UC-15	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Pengumuman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case ini</i> menggambarkan <i>bagaimana admin</i> , <i>user</i> , dan <i>guest</i> melihat tampilan menu Pengumuman	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Halaman Pengumuman berhasil ditampilkan	
2	<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i> <i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> , <i>User</i> , dan <i>Guest</i> memilih menu Pengumuman	
		2. Sistem menampilkan halaman Pengumuman
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.16 Fungsi/Fitur Menambah Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menambah daftar pengumuman

4.2.1.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah pengumuman dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada isi pengumuman tambahan yang akan di posting.

4.2.1.16.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan pengumuman yang akan ditambahkan.

4.2.1.16.3 Urutan Stimulasi/Respon

2		
Use Case ID Number	UC-16	
Use Case Name	Menambah Pengumuman	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Pengumuman	
2		
Primary Actor	Admin	
Pre-condition	Admin telah login ke sistem	
Post Condition	Pengumuman berhasil ditambahkan	
2		
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Admin memilih menu Pengumuman	
		2. Sistem menampilkan halaman Pengumuman
	3. Admin menambahkan pengumuman	
		4. Sistem menampilkan isi pengumuman yang telah ditambahkan ke halaman utama pengumuman
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.17 Fungsi/Fitur Menghapus Pengumuman

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus Pengumuman

4.2.1.17.1 Deskripsi Prioritas

Fungsi menghapus pengumuman digunakan oleh *admin*, *admin* dapat menghapus pengumuman yang salah *upload* ataupun pengumuman yang ingin dihapus.

4.2.1.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* melakukan penghapusan terhadap pengumuman, *admin* terlebih dahulu harus mengecek atau memilih pengumuman, setelah menemukan pengumuman yang akan dihapus maka *admin* dapat menghapusnya.

4.2.1.17.3 Urutan Stimulasi/Respon

2		
<i>Use Case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Pengumuman	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan pengumuman	
2		
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
2		
<i>Post Condition</i>	Pengumuman berhasil dihapus	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Pengumuman	
		2. Sistem menampilkan halaman pengumuman
	3. <i>Admin</i> memilih pengumuman	
	4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan pengumuman
		6. Sistem memvalidasi data hapus pengumuman
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.18 Fungsi/Fitur Mengedit Pengumuman

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit pengumuman.

4.2.1.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit galeri dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan pengumuman.

4.2.1.18.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Galeri untuk dapat melakukan pengeditan pengumuman.

4.2.1.18.3 Urutan Stimulasi/Respon

2	<i>Use Case ID Number</i>	UC-18
	<i>Use Case Name</i>	Mengedit Pengumuman
2	<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit pengumuman
	<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
	<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem
2	<i>Post Condition</i>	Pengumuman berhasil diedit
	<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i> <i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Pengumuman	
		2. Sistem menampilkan halaman pengumuman
	3. <i>Admin</i> memilih pengumuman	
	4. <i>Admin</i> mengedit pengumuman	
		5. Sistem memproses perubahan pengumuman
		6. Sistem memvalidasi data perbarui pengumuman
		7. Sistem menampilkan pembaharuan pengumuman ke halaman galeri
	<i>Alternative flow of</i>	-

<i>events</i>	
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.19 Fungsi /Fitur Menambah keranjang (*User*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menambah keranjang

4.2.1.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah keranjang digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini user dapat menambahkan menu ke halaman keranjang

4.2.1.19.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* akan menggunakan fungsi ini maka user harus lebih dulu ke halaman menu untuk memilih menu yang akan ditambahkan ke menu keranjang.

4.2.1.19.1 Urutan Stimulasi/Respon

2	<i>Use Case ID Number</i>	UC-19	
2	<i>Use Case Name</i>	Menambah Galeri	
2	<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> yang ingin menambahkan keranjang	
2	<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
2	<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah menambahkan menu ke halaman keranjang	
2	<i>Post Condition</i>	Menu berhasil ditambahkan ke keranjang	
2	<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
		1. <i>User</i> memilih halaman menu	
			2. Sistem menampilkan halaman menu
		3. <i>User</i> memilih menu yang akan ditambahkan ke keranjang	

		4. Sistem menampilkan menu yang akan ditambahkan
	5. User menekan button keranjang	
		6. Sistem menampilkan menu yang telah ditambahkan ke keranjang
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.20 Fungsi /Fitur Melakukan Pemesanan (User)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melakukan pemesanan

4.2.1.20.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan pemesanan digunakan oleh user. Pada fungsi ini user dapat melakukan pemesanan menu melalui website Café Friendzone

4.2.1.20.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user akan melakukan pemesanan menu harus lebih dulu ke halaman keranjang dan melakukan pemesanan menu yang telah ditambahkan ke keranjang

4.2.1.20.3 Urutan Stimulasi/Respon

2	Use Case ID Number	UC-20		
	Use Case Name	Menambah Keranjang		
	Brief Description	Use Case ini menggambarkan user yang ingin melakukan pemesanan		
	Primary Actor	User		
	Pre-condition	User telah login ke sistem		
2	Post Condition	User telah melakukan pemesanan		
	Basic Flow of Event	<table border="1"> <tr> <td>Actor's Action</td> <td>System's Response</td> </tr> </table>	Actor's Action	System's Response
Actor's Action	System's Response			

	1. User memilih halaman keranjang	
	2. Sistem menampilkan halaman Keranjang	
	3. User menu yang akan dipesan dalam keranjang	
	4. Sistem menampilkan pesanan yang dipilih	
	5. User memilih button pesan	
	6. Sistem menampilkan form yang data diri yang harus diisi untuk melanjutkan kepembayaran	
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.21 Fungsi /Fitur Melakukan Pembayaran (User)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melakukan pembayaran

4.2.1.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan pembayaran dilakukan oleh admin, Fungsi ini dilakukan user ketika akan membayar pesanan yang telah dipesan.

4.2.1.21.2 Kebutuhan Fungsional

User akan melakukan pembayaran untuk pesanan yang telah dipesan

4.2.1.21.3 Urutan Stimulasi/Respon

2	
Use Case ID Number	UC-21
Use Case Name	Melakukan pembayaran
Brief Description	Use Case ini menggambarkan user yang ingin melakukan

	pembayaran	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> telah melakukan pemesanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih button metode pembayaran	
		2. Sistem menampilkan nomor kartu yang dapat diakses untuk melakukan pembayaran
	3. <i>User</i> memilih salah satu kartu	
	4. <i>User</i> memilih button <i>choose file</i> untuk <i>mengupload</i> bukti transfer	
	5. <i>User</i> memilih button selesaikan pemesanan	
		6. Sistem menampilkan alert pesanan diterima serta nomor pesanan <i>user</i> dan cetak struk
	7. <i>User</i> memilih button cetak struk	
		8. Sistem menampilkan struk pembayaran dengan bentuk pdf
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.22 Fungsi /Fitur Melakukan Booking Meja (User)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melakukan booking meja.

4.2.1.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan booking meja pada website Café Friendzone dilakukan oleh user. Fungsi ini dilakukan jika user telah memilih meja yang akan dibooking dengan melihatnya pada menu meja

4.2.1.22.2 Kebutuhan Fungsional

User akan membooking meja yang akan dibooking

4.2.1.22.3 Urutan Stimulasi/Respon

Use Case ID Number	UC-22	
Use Case Name	Melakukan booking meja	
Brief Description	<i>Use Case ini menggambarkan user yang ingin melakukan booking meja</i>	
Primary Actor	User	
Pre-condition	User telah login ke sistem	
Post Condition	User telah melakukan booking meja	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. User memilih halaman daftar meja	
		2. Sistem menampilkan halaman daftar meja
	3. User memilih meja yang akan dibooking	
		4. Sistem menampilkan meja yang akan dibooking
	5. User memilih button booking	
		6. Sistem memberi notifikasi booking telah berhasil
Alternative flow of	6a. Jika meja yang dibooking masih available maka sistem akan	

<i>events</i>	memberikan notifikasi berhasil dibooking 6b. Jika meja yang dibooking tidak available maka sistem akan memberi notifikasi gagal booking
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.23 Fungsi /Fitur Mengelola Booking Meja (*Staff*)

Fungsi mengelola booking meja dilakukan oleh *Staff*

4.2.1.23.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Mengelola booking dilakukan oleh *Staff*. Fungsi ini dilakukan jika *Staff* akan menerima dan menolak booking meja dari *user*

4.2.1.23.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *Staff* akan mengelola booking meja maka admin harus lebih dulu login ke sistem kemudian mengakses menu booking meja kemudian melakukan aksi terima atau tolak booking

4.2.1.23.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-23	
<i>Use Case Name</i>	Mengelola booking meja	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Staff</i> yang ingin mengelola booking meja	
<i>Primary Actor</i>	<i>Staff</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Staff</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Staff</i> telah mengakses halaman booking meja	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Staff</i> memilih halaman daftar booking meja	
		2. Sistem menampilkan halaman daftar booking meja

	3. Staff memilih booking yang akan approve	
	4. Staff memilih button ceklis untuk approve booking	
		5. Sistem menampilkan alert yakin untuk approve booking
	6. Staff memilih button yakin	
		7. Sistem menampilkan booking telah di approve pada halaman pertama
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.24 Fungsi /Fitur Menambah Kritik dan Saran (User)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menambah review.

4.2.1.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah review dilakukan oleh user. Fungsi ini dilakukan jika user telah mengakses website dan telah melakukan pemesanan dan akan memberi ulasan terhadap menu yang telah dipesan.

4.2.1.24.2 Kebutuhan Fungsional

User akan menambah review yang akan ditambahkan untuk ulasan pesanan

4.2.1.24.3 Urutan Stimulasi/Respon

2	Use Case ID Number	UC-24
	Use Case Name	Menambah Galeri

<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> yang ingin menambahkan review	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login kesistem	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> telah menambah review	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih halaman review	
		2. Sistem menampilkan halaman review
	3. <i>User</i> memilih menu yang akan ditambahkan ke keranjang	
		4. Sistem menampilkan menu yang akan ditambahkan
	5. <i>User</i> menekan button keranjang	
		6. Sistem menampilkan menu yang telah ditambahkan ke keranjang
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.25 Fungsi /Fitur Menghapus Kritik dan Saran (*Staff*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menghapus review.

4.2.1.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus review dilakukan oleh *Staff*. Fungsi ini dilakukan oleh *Staff* ketika telah mengakses website akan menghapus review yang telah dibuat oleh *user*.

4.2.1.25.2 Kebutuhan Fungsional

Staff akan menghapus review yang telah dibuat ke website Café Friendzone.

4.2.1.25.3 Urutan Stimulasi/Respon

2		
<i>Use Case ID Number</i>	UC-25	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Review	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Staff</i> yang ingin melakukan penghapusan Review	
<i>Primary Actor</i>	<i>Staff</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Staff</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Review berhasil dihapus	
2		
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Staff</i> memilih menu Review	
		2. Sistem menampilkan halaman review
	3. <i>Staff</i> memilih review yang akan dihapus	
	4. <i>Staff</i> menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan review
		6. Sistem berhasil menghapus review
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	
	-	

4.2.1.26 Fungsi /Fitur Melihat ratings (*Admin, user, dan guest*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat ratings Café Friendzone

4.2.1.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat ratings dilakukan oleh *admin*, *user* dan *guest*. Fungsi ini dilakukan jika *admin*, *user* dan *guest* ingin melihat ratings untuk menu makanan dan minuman yang ada di Café Friendzone.

4.2.1.26.2 Kebutuhan Fungsional

admin, *user* dan *guest* akan melihat ratings terhadapa menu makanan dan minuman

4.2.1.26.3 Urutan Stimulasi/Respon

1	Use Case ID Number	UC-26	
	Use Case Name	Melihat tampilan menu ratings	
	Brief Description	<i>Use Case ini</i> menggambarkan bagaimana <i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>guest</i> melihat tampilan menu Ratings	
	Primary Actor	<i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>guest</i>	
	Pre-condition	<i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>guest</i> telah mengakses website	
	Post Condition	Halaman ratings berhasil ditampilkan	
2	Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
		1. <i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>guest</i> , memilih menu Rating	
			2. Sistem menampilkan halaman Ratings
	Alternative flow of events	-	
	Extension points	-	

4.2.1.27 Fungsi/Fitur Melihat History

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat History

4.2.1.27.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat history digunakan oleh user. Fungsi ini dilakukan ketika *user* telah mengakses website dan ingin melihat history yang masuk kea kun *user*

4.2.1.27.2 Kebutuhan Fungsional

User akan melihat history yang masuk kedalam akun *user*

4.2.1.27.3 Urutan Stimulasi/Respon

1		
Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat tampilan menu history	
Brief Description	<i>Use Case ini</i> menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat tampilan menu History	
Primary Actor	<i>user</i>	
Pre-condition	<i>user</i> telah mengakses website	
Post Condition	Halaman history berhasil ditampilkan	
2		
Basic Flow of Event	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>user</i> memilih menu History	
		2. Sistem menampilkan halaman History
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.28 Fungsi/Fitur Melihat Notifikasi (*User*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi melihat notifikasi

4.2.1.28.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat notifikasi digunakan oleh *user*. Fungsi ini digunakan ketika *User* telah mengakses website dan akan melihat notifikasi yang masuk ke akun *user*

4.2.1.28.2 Kebutuhan Fungsional

User melihat notifikasi

4.2.1.28.3 Urutan Stimulasi

1		
Use Case ID Number	UC-28	
Use Case Name	Melihat tampilan menu history	
Brief Description	<i>Use Case ini</i> menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat notifikasi yang masuk ke akun <i>user</i>	
Primary Actor	<i>user</i>	

<i>Pre-condition</i>	user telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Halaman history berhasil ditampilkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. user memilih menu History	2. Sistem menampilkan halaman History
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.29 Fungsi /Fitur Menggunakan Search (*User dan guest*)

Fungsi dibawah ini adalah fungsi menggunakan search pada website Café Friendzone.

4.2.1.29.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menggunakan search digunakan oleh *User* dan *guest*. Fungsi ini dilakukan ketika *User* dan *guest* telah mengakses website dan akan mencari sesuatu yang ada pada website.

4.2.1.29.2 Kebutuhan Fungsional

User dan *guest* akan menggunakan fungsi search.

4.2.1.29.3 Urutan Stimulasi/Respon

<i>Use Case ID Number</i>	UC-29	
<i>Use Case Name</i>	Menggunakan Search	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>User</i> dan <i>guest</i> yang ingin menggunakan fitur search	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i> dan <i>guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> dan <i>guest</i> telah mengakses sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> telah berhasil menggunakan fitur search	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

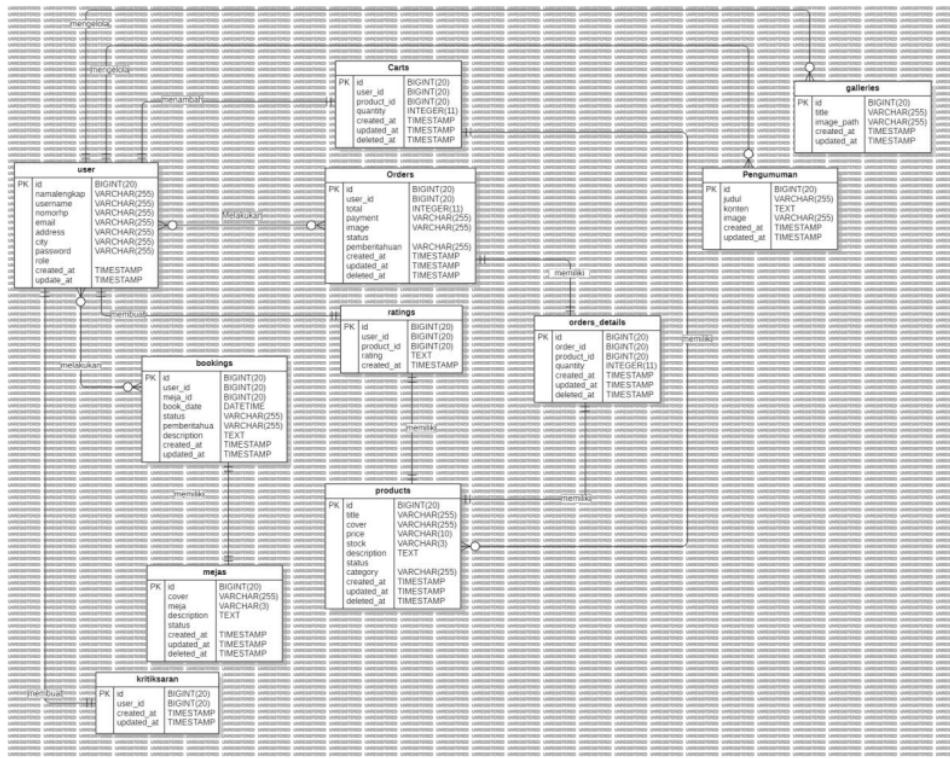
	1. User dan guest memilih button search	
	2. Sistem menampilkan form search	
	3. User dan guest mencari menu	
	4. User dan guest menekan ikon search	
	5. Sistem memproses pencarian	
	6. Sistem menampilkan menu yang dicari	
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	
	-	

4.3 Data Requirement

Pada bab ini dijelaskan Requirement Definition yang berisis tentang interface dari aplikasi yang dibangun dan dijelaskan mengenai aliran-aliran data yang terjadi di dalam aplikasi yang dikembangkan.

4.3.1 E-R Diagram

Gambar berikut merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun Website Café Friendzone



4.4 Functional Requirement

1. Fungsi Autentikasi

Fungsi autentikasi adalah fungsi validasi atau pembuktian terhadap identitas pengguna yang hendak mengakses sistem informasi Cafe Friendzone. Autentikasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu login dan registrasi. Pengguna yang belum memiliki akun wajib melakukan registrasi identitas agar tervalidasi dalam Pengembangan Website Cafe Friendzone sehingga mereka dapat melakukan login.

2. Fungsi Mengelola meja

Fungsi mengelola menu digunakan oleh admin untuk menambah, menghapus, dan melakukan update pada halaman Meja

3. Fungsi Mengelola Menu

Fungsi mengelola menu hanya dapat diakses oleh admin, di mana dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data menu.

4. Fungsi Approval/Rejected Booking Meja

Funsi approve booking meja dilakukan oleh staff untuk menyetujui booking meja yang dilakukan oleh user

5. Fungsi *Approval/Rejected* Pembayaran

Fungsi mengelola pembayaran dilakukan oleh *staff* untuk mengelola setiap pembayaran yang dilakukan oleh *user*

6. Fungsi Menghapus Kritik dan Saran

Fungsi menghapus review dilakukan oleh staff untuk menghapus review yang mengandung kata-kata kasar untuk sistem

7. Fungsi Mengelola Galery

Admin dapat menambahkan foto baru, melihat foto yang sudah ada, mengedit informasi foto, dan menghapus foto yang tidak relevan atau perlu diganti

8. Fungsi Mengelola Pengumuman

Fungsi ini digunakan oleh admin. Admin dapat menambahkan pengumuman dengan mengisi formulir yang tersedia pada menu pengumuman.

9. Fungsi Galery

Fungsi galeri memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi foto-foto menarik dari café Friendzone, termasuk interior, menu makanan dan minuman, serta suasana didalam café.

10. Fungsi Pemesanan Menu

Fungsi pemesanan menu adalah fungsi yang dilakukan oleh pengguna untuk memesan

11. Fungsi Mengelola Pesanan

Fungsi mengelola pesanan hanya dapat diakses oleh user, dimana mereka dapat melihat, menambah, mengurangi jumlah pesanan, dan menghapus pesanan yang telah ditambahkan sebelumnya kedalam keranjang.

12. Fungsi *Booking* Meja

Fungsi booking meja dilakukan oleh *user* ketika akan melakukan booking meja

13. Fungsi Membuat Kritik dan Saran

Fungsi membuat *review* dilakukan oleh *user* setelah melakukan pemesanan

14. Fungsi Menambahkan *Ratings*

Fungsi menambahkan ratings dilakukan oleh *user* setelah melakukan pemesanan

15. Fungsi Pembayaran

Fungsi pemayaran dilakukan oleh *user* ketika akan membayar pesanan yang dilakukan sebelumnya

16. Fungsi *Search*

Fungsi *Search* dilakukan oleh *user* untuk mencari menu yang ada dalam website

17. Fungsi Melihat Pengumuman

Fungsi melihat pengumuman adalah fungsi yang dilakukan oleh pengguna di mana mereka dapat melihat beberapa pengumuman yang disediakan oleh admin.

18. Fungsi Melihat History

Fungsi melihat history dilakukan oleh *user* dan ketika akan melihat history yang telah dilakukan sebelumnya

19. Fungsi Melihat Notifikasi

Fungsi ini dilakukan oleh *user* ketika akan melihat notifikasi yang masuk keakun *user*

4.5 Non-Functional Requirement

Tabel adalah non functional requirement pada Aplikasi Berbasis Website Café Friendzone.

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-01	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh user dan khusus untuk menu pemesanan, pembayaran, dan melakukan reservasi dalam website ini dapat diakses oleh user yang telah terdaftar memiliki akun. Sistem ini juga dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.
NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat mengalami gagal akses jika koneksi internet yang digunakan kurang stabil.
NF-03	<i>Portability</i>	Sistem dapat digunakan oleh peramban apa saja, seperti <i>google chrome</i> dan <i>Mozilla firefox</i> .
NF-04	<i>Response Time</i>	Sistem dapat diakses dengan waktu kurang dari 10 detik jika internet tidak mengalami kendala jaringan.
NF-05	<i>Security</i>	Aspek keamanan yang dijaga kerahasiaannya.
NF-06	Bahasa Komunikasi	Semua informasi akan disajikan dengan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dimengerti.

4.6 Design Constraints

Sistem dapat diakses dengan baik melalui browser yang mendukung penggunaan HTML 5, JavaScript, dan PHP, seperti Google Chrome. Sistem dapat diakses apabila *user* telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan pada website. Website ini dapat diakses oleh *user* dengan bantuan aplikasi penyedia *server*, seperti XAMPP. Website ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia server, maka aplikasi berbasis website ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *user*.

5 Design

akan dijelaskan mengenai deskripsi desain dari Website Café Friendzone yang meliputi data description, type definition, conceptual data model, serta tabel yang akan digunakan pada sistem tersebut.

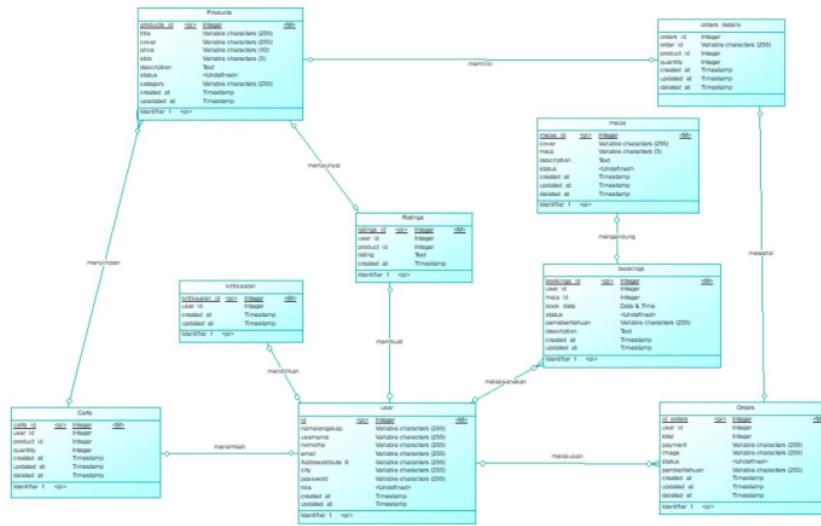
5.1 Data Description

Pada bagian ini dijelaskan mengenai data dari sistem yang dibangun, tipe defenisi atau domain, pemodelan data secara konseptual (conceptual data model) dan pemodelan secara fisik (physical data model) dan deskripsi table-table pada basis data.

5.1.1 Domain/ Type Definition

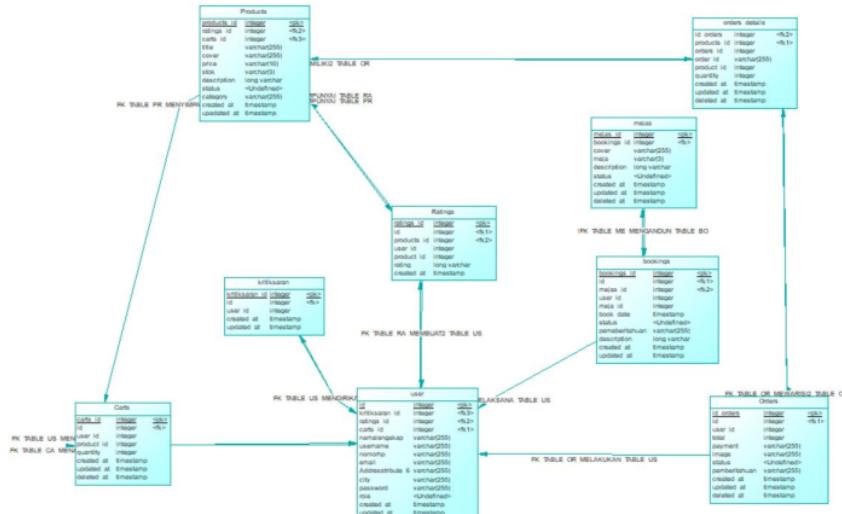
5.1.2 Conceptual Data Model

Pada bab ini menggambarkan Conceptual Data Model yang digunakan dalam Website Café Friendzone adalah seperti gambar berikut:



5.1.3 Physical Data Model

Berikut merupakan Physical Data Model dari Website Café Friendzone dapat dilihat pada gambar x



6 Detail Design Description

Pada bab ini dijelaskan secara rinci mengenai desain data yang akan digunakan dalam pengelolaan Website Café Friendzone,

Pada bab ini berisikan seluruh tabel yang telah dirancang untuk Website Café Friendzone. Setiap tabel akan berisi nama tabel, deskripsi isi, jenis, volume dan primary key.

6.1.1 Tabel User

Identifikasi/Nama	: Users
Deskripsi Isi	: Tabel ini berisi data Ratings
Jenis	: Tabel master
Volume	: 11
Primary Key	: id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
namalengkap	Berisi namalengkap dari pengguna	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
username	Berisi username dari pengguna	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
nomorhp	Berisi nomorhp dari pengguna	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
email	Berisi email dari pengguna	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
address	Berisi address dari pengguna	varchar(255)	YES	NULL	Attribute Non Key
city	Berisi city dari pengguna	varchar(255)	YES	NULL	Attribute Non Key

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
password	Berisi email dari pengguna	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
role	Berisi role yang mengerjakan ('admin', 'user', 'staff')	enum('admin', 'user', 'staff')	No	user	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan pendaftaran user	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan Pendaftaran user	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

6.1.2 Tabel Bookings

Identifikasi/Nama : Bookings

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data pemesanan meja

1 Jenis : Tabel master

Volume : 9

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key

1

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
Meja_id	Berisi data meja yang akan di gunakan	bigint(20)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
book_date	Berisi waktu saat untuk booking meja	datetime	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
status	Berisi status konfirmasi booking meja	varchar(255)	NO	Pending	<i>Attribute Non Key</i>
pemberitahuan	Berisi Pemberitahuan/notifikasi Pembookingan meja	varchar(255)	YES	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
description	Berisi deskripsi pembookingan meja	text	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu saat yang dibuat saat booking meja	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu saat yang dibuat saat booking meja	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.3 Tabel Carts

Identifikasi/Nama : Carts

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Keranjang

Jenis : Tabel master

Volume : 7

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
Product_id	Berisi produk yang akan di beli	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
quantity	Berisi Data/Jumlah barang yang akan di beli	int(11)	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan Pembelanjaan	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan Pembelanjaan	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete saat booking meja	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

6.1.4 Tabel Galeries

Identifikasi/Nama : Galleries

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Galleries

Jenis : Tabel master

Volume : 5

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
title	Berisi judul yang di gunakan saat memasukkan gambar	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
image_path	Berisi judul /deskripsi yang di gunakan saat memasukkan gambar	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan memasukkan gambar	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan memasukkan gambar	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

6.1.5 Tabel Kritik dan Saran

Identifikasi/Nama : kritiksaran

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data kritiksaran

Jenis : Tabel master

Volume : 5

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

1

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
kritiksaran	Berisi Text yang di gunakan untuk melakukan kritik dan saran	Text	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan kritik saran	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan kritik saran	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

6.1.6 Tabel Meja

Identifikasi/Nama : Meja

1 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Meja

Jenis : Tabel master

Volume : 8

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan

1

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
Cover	Berisi data yang di masukkan di dalam meja	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
meja	Berisi Daftar meja yang di gunakan	varchar(3)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
description	Berisi deskripsi meja yang akan digunakan	text	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
status	Berisi Status meja yang akan digunakan ('available', 'unavailable')	enum('available', 'unavailable')	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu yang di buat saat Melakukan pembookingan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan pembookingan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete saat pembookingan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.7 Tabel Orders

Identifikasi/Nama : Orders

6 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Orders

Jenis : Tabel master

Volume : 11

1 Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
Code	Berisi Code yang digunakan saat order	varchar(10)	NO	None	Attribute Non Key
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
Total	Berisi Data/Jumlah barang yang akan di beli	int(11)	NO	None	Attribute Non Key
Payment	Berisi Pembayaran yang dilakukan saat order	varchar(255)	YES	NULL	Attribute Non Key
image	Berisi gambar yang digunakan saat order	varchar(255)	YES	NULL	Attribute Non Key
Status	Berisi status order ('pending', 'accepted', 'rejected', 'finished'...)	enum('pending', 'accepted', 'rejected', 'finished'...)	NO	Pending	Attribute Non Key

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	'finished'.				
Pemberitahuan	Berisi Pemberitahuan dalam pengorderan	varchar(255)	YES	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete saat Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.8 Tabel Order_details

Identifikasi/Nama : Order_details

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Order_details

1 Jenis : Tabel master

Volume : 9

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
Order_id	Berisi id order	bigint(20)	NO	None	<i>Attribute</i>

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	yang sudah dilakukan				<i>Non Key</i>
Product_id	Berisi id produk yang sudah dilakukan saat order	bigint(20)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Quantity	Berisi Data/Jumlah barang yang di order	int(11)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Pemberitahuan	Berisi Pemberitahuan dalam pengorderan	varchar(255)	YES	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu saat dibuat saat Melakukan Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete saat Pengorderan	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.9 Tabel Pengumuman

Identifikasi/Nama : Pengumuman

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Pengumuman

Jenis : Tabel master

Volume : 11

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
title	Berisi judul yang di gunakan saat masukkan produk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
Cover	Berisi text yang mendeskripsikan judul	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
Price	Berisi daftar harga yang tertera pada produk	varchar(10)	NO	None	Attribute Non Key
stock	Berisi data stok yang tersedia pada produk	varchar(3)	NO	None	Attribute Non Key
description	Berisi Deskripsi pada produk	text	NO	None	Attribute Non Key
status	Berisi Status Produk ('available', 'unavailable')	enum('available', 'unavailable')	NO	Available	Attribute Non Key
category	Berisi Kategori dari produk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	yang akan di pesan				
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan produk	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan produk	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete saat Melakukan produk	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

6.1.10 Tabel Product

Identifikasi/Nama : products

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Products

1 Jenis : Tabel master

Volume : 11

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
title	Berisi judul yang di gunakan saat masukkan	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	produk				
Cover	Berisi text yang mendeskripsikan judul	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Price	Berisi daftar harga yang tertera pada produk	varchar(10)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
stock	Berisi data stok yang tersedia pada produk	varchar(3)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
description	Berisi Deskripsi pada produk	text	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
status	Berisi Status Produk ('available', 'unavailable')	enum('available', 'unavailable')	NO	Available	<i>Attribute Non Key</i>
category	Berisi Kategori dari produk yang akan dipesan	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu saat dibuat saat Melakukan produk	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu saat di update saat Melakukan produk	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>
Deleted_at	Berisi waktu saat di delete	timestamp	Yes	NULL	<i>Attribute Non Key</i>

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	saat Melakukan produk				

6.1.11 Tabel Ratings

Identifikasi/Nama : Ratings

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data Ratings

Jenis : Tabel master

Volume : 6

Primary Key : id

Data dictionary tabel user terlampir pada tabel berikut.

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
User_id	Berisi username dari pengguna	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
Product_id	Berisi produk yang akan di beli	bigint(20)	NO	None	Attribute Non Key
Rating	Berisi nilai dari suatu produk yang di sampaikan oleh user	text	Yes	NULL	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu saat di buat saat Melakukan rating	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu saat di update	timestamp	Yes	NULL	Attribute Non Key

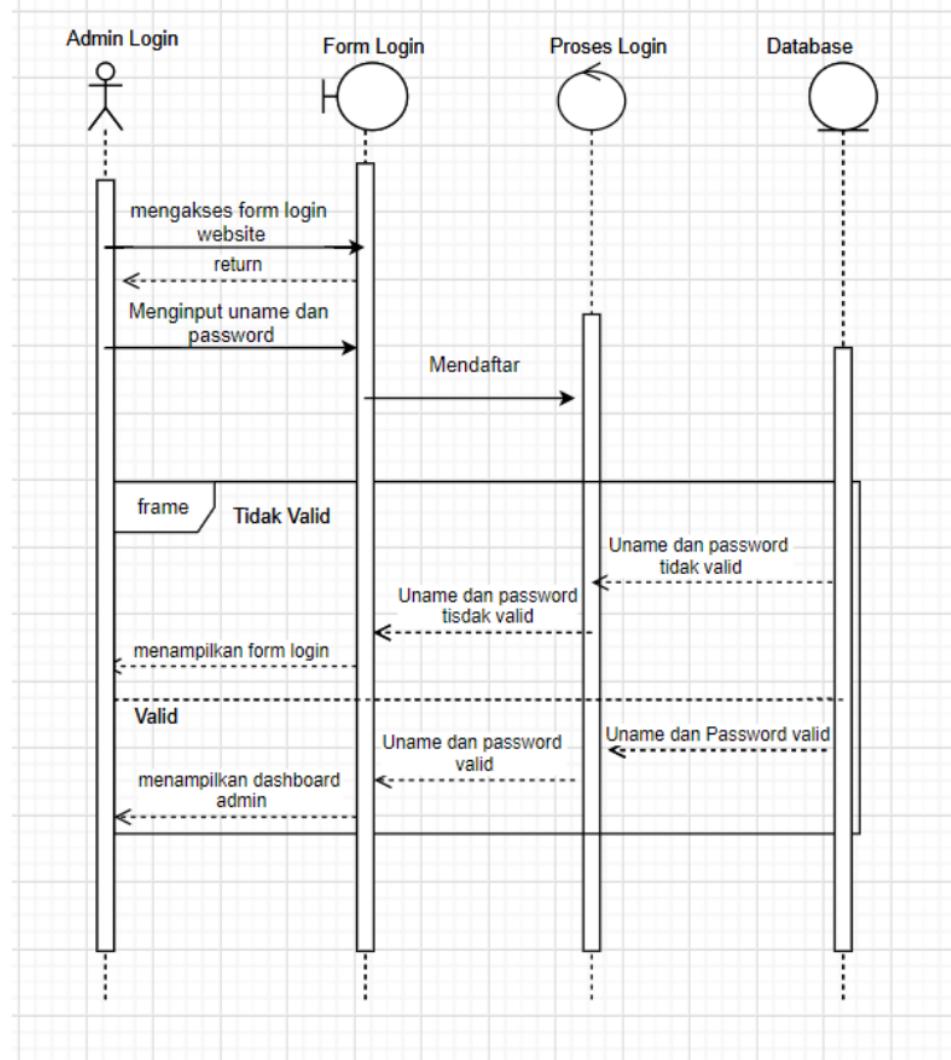
Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
	saat Melakukan rating				

6.2 Class Diagram

Gambar class diagram dan penjelasannya

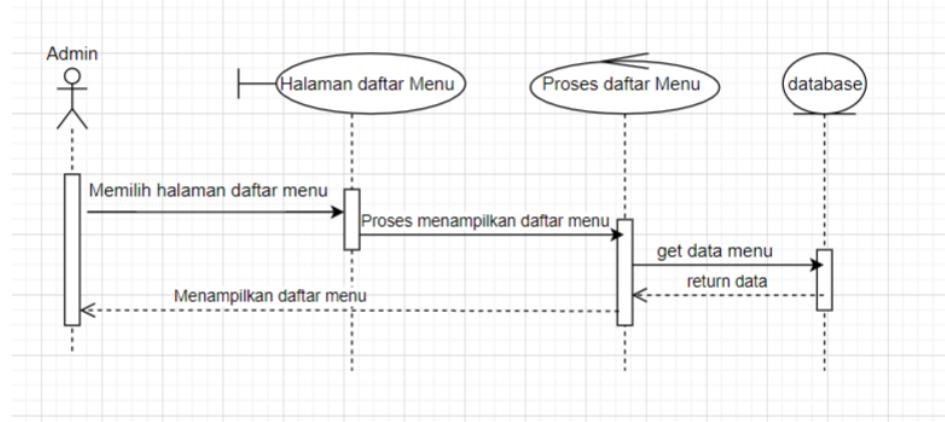
6.3 Sequence Diagram

6.3.1 Sequence diagram Admin melakukan Login



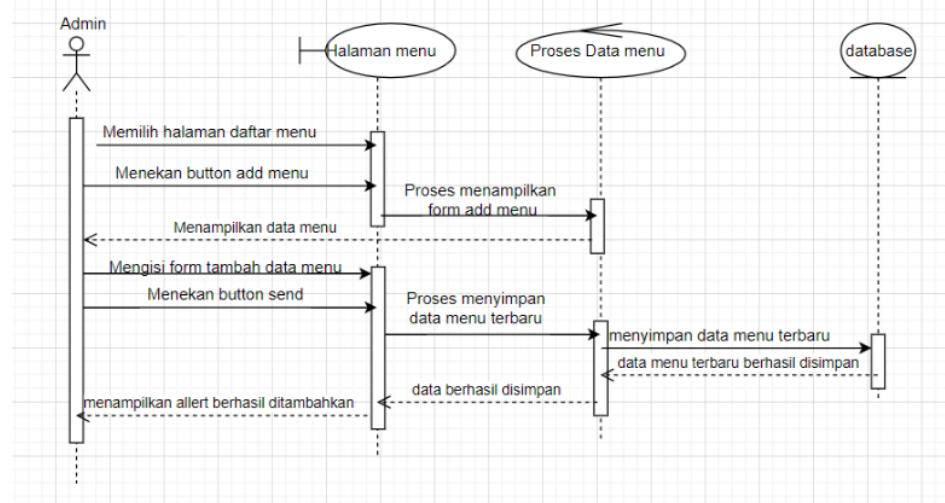
Gambar 39 Sequence Diagram Admin Melakukan Login

6.3.2 Sequence Admin Diagram Melihat Daftar Menu



Gambar 40 Sequence Admin Diagram Melihat Daftar Menu

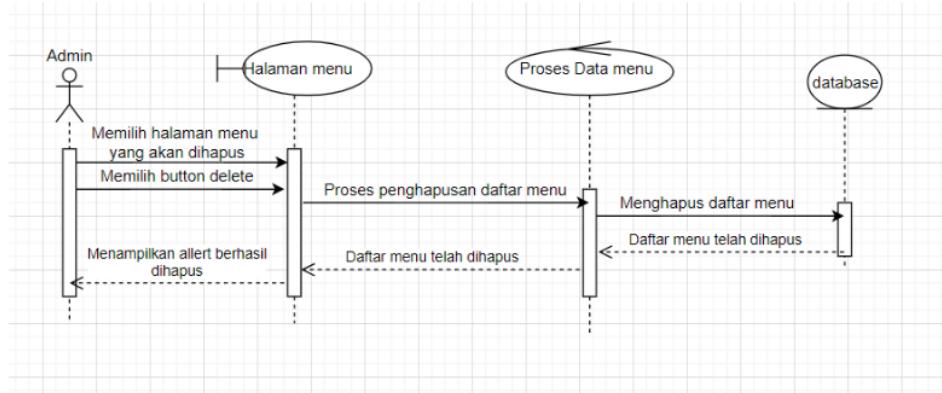
1 6.3.3 Sequence Diagram Admin Menambah Daftar Menu



Gambar 41 Sequence Diagram Admin Menambah Daftar Menu

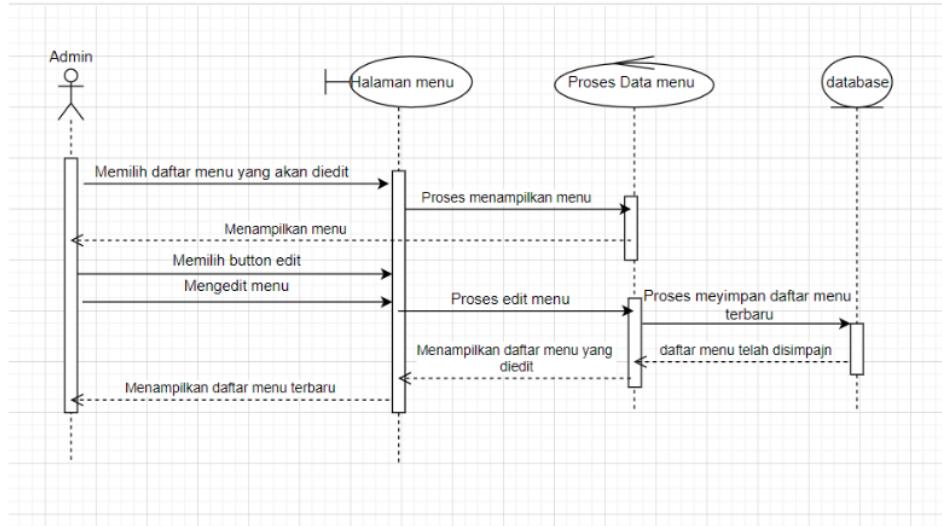
1

6.3.4 Sequence Diagram Admin Menghapus Daftar Menu



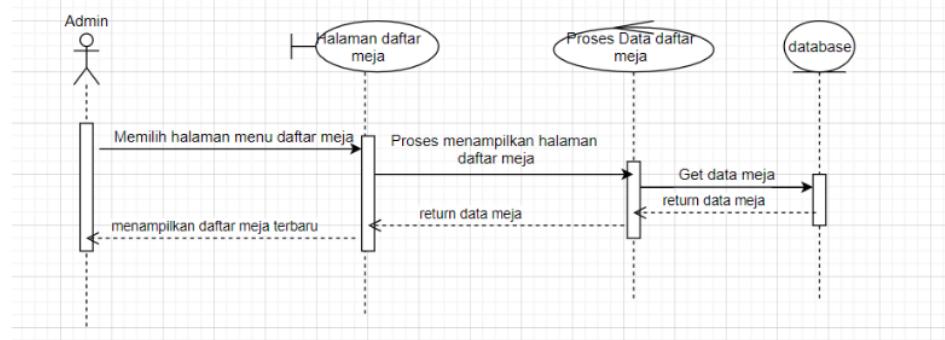
Gambar 42 Sequence Diagram Admin Menghapus Daftar Menu

6.3.5 Sequence Diagram Admin Mengedit Daftar Menu



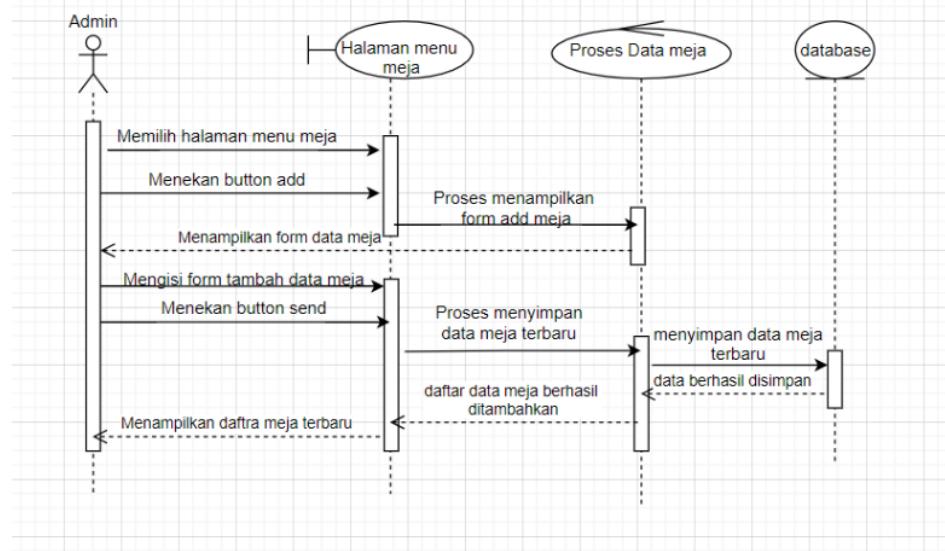
Gambar 43 Sequence Diagram Admin Mengedit Daftar Menu

6.3.6 Sequence Diagram Admin Melihat Daftar Meja



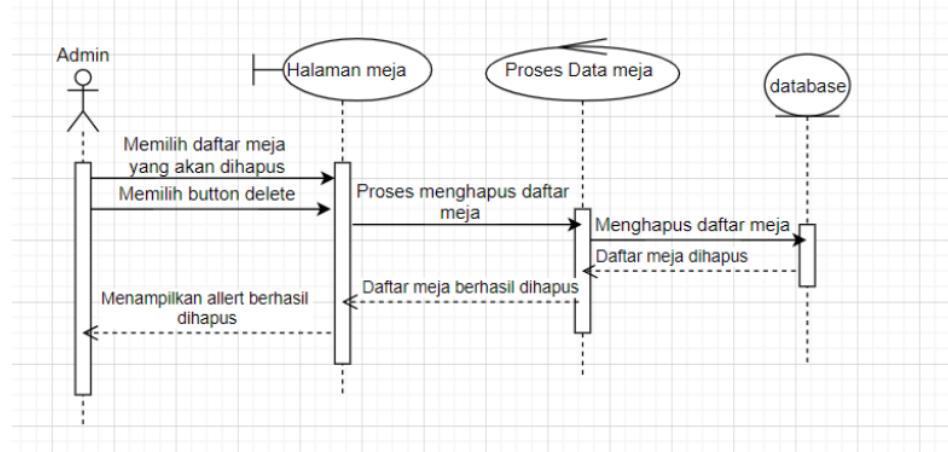
Gambar 44 Sequence Diagram Admin Melihat Daftar Meja

6.3.7 Sequence Diagram Admin Menambah Daftar Meja



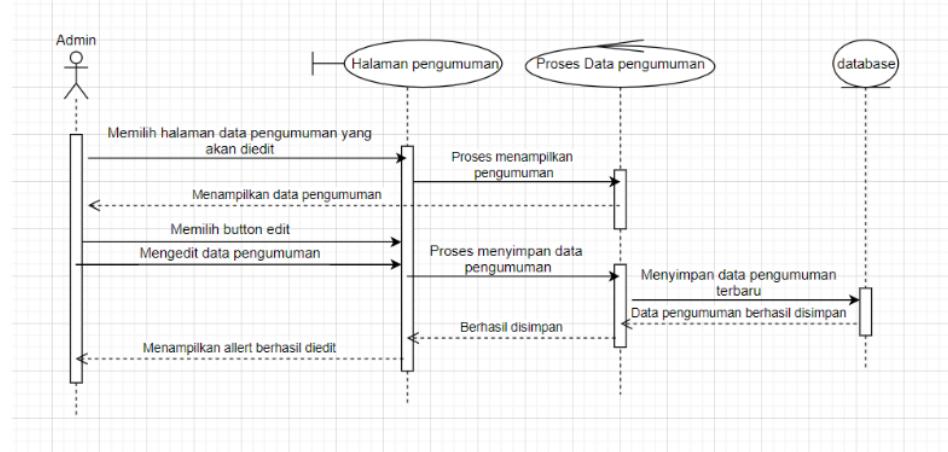
Gambar 45 Sequence Diagram Admin Menambah Daftar Meja

6.3.8 Sequence diagram Admin Menghapus Daftar Meja



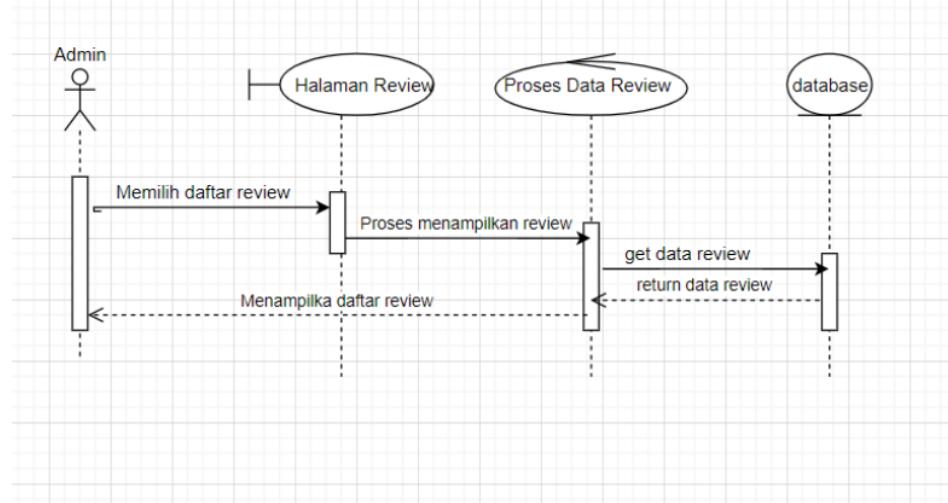
Gambar 46 Sequence diagram Admin Menghapus Daftar Meja

6.3.9 Sequence Diagram Admin Mengedit Daftar Meja



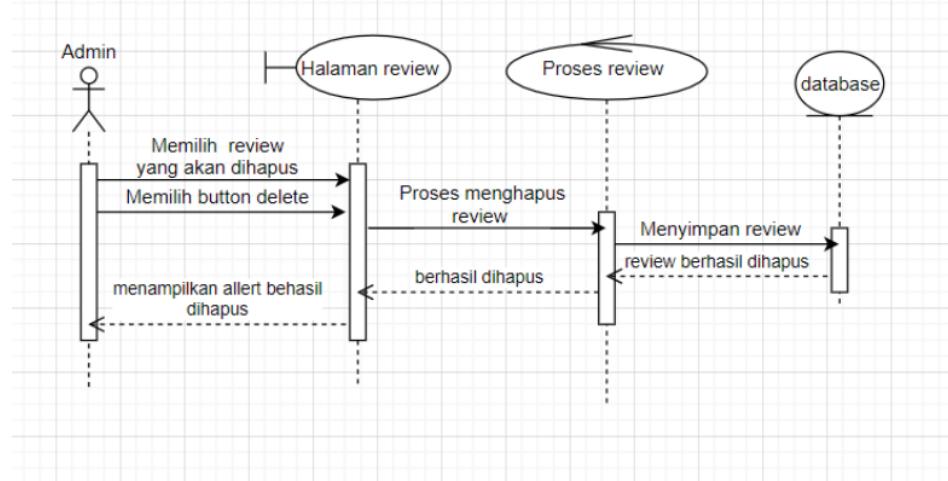
Gambar 47 Sequence Diagram Admin Mengedit Daftar Meja

6.3.10 Sequence Diagram Admin Melihat Review



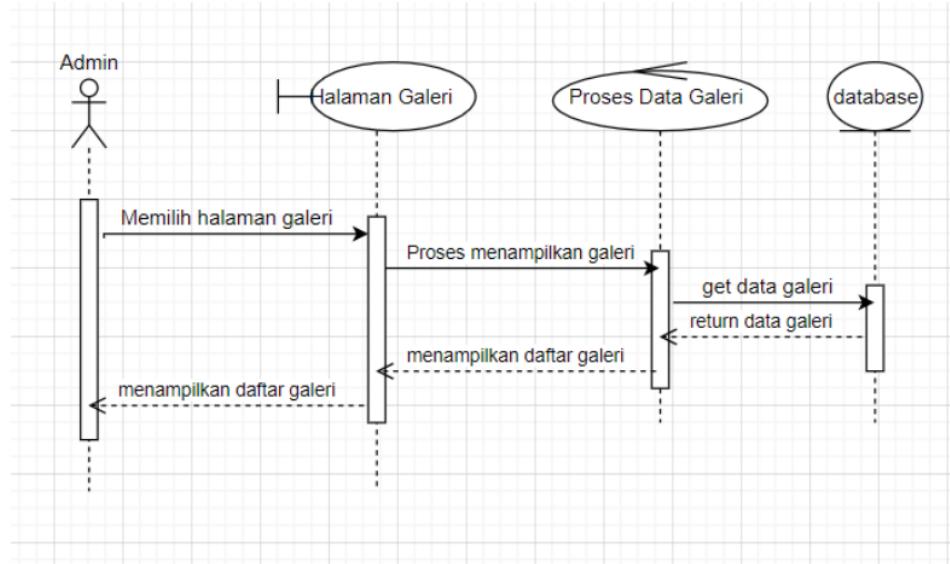
Gambar 48 Sequence Diagram Admin Melihat Review

6.3.11 Sequence Diagram Admin Menghapus Review



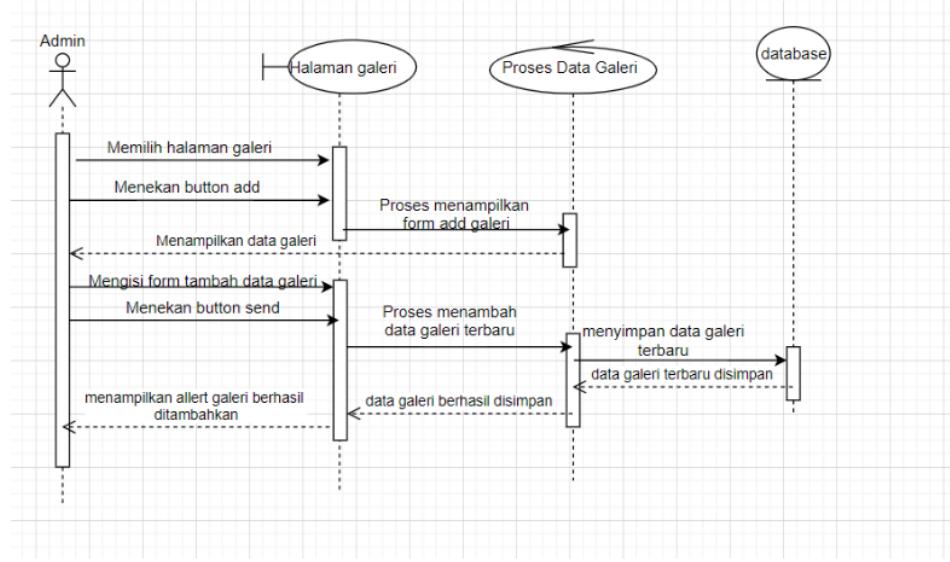
Gambar 49 Sequence Diagram Admin Menghapus Review

6.3.12 Sequence Diagram Admin Melihat Galeri



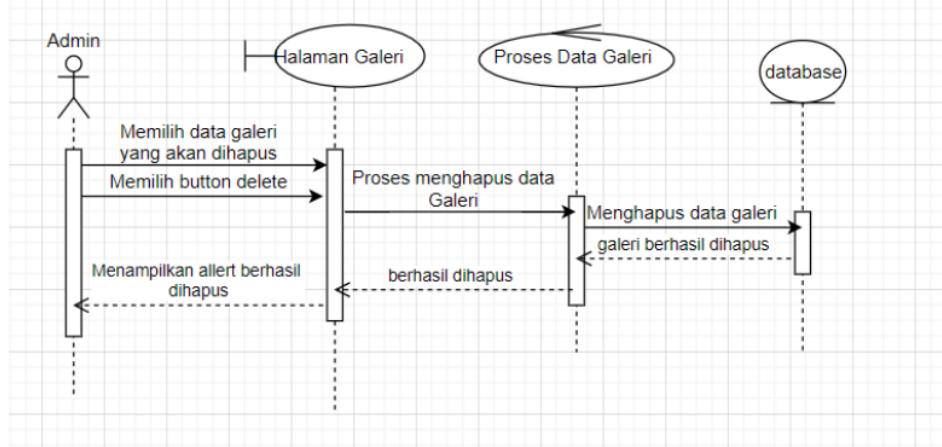
Gambar 50 Sequence Diagram Admin Melihat Galeri

6.3.13 Sequence Diagram Admin Menambah Galeri



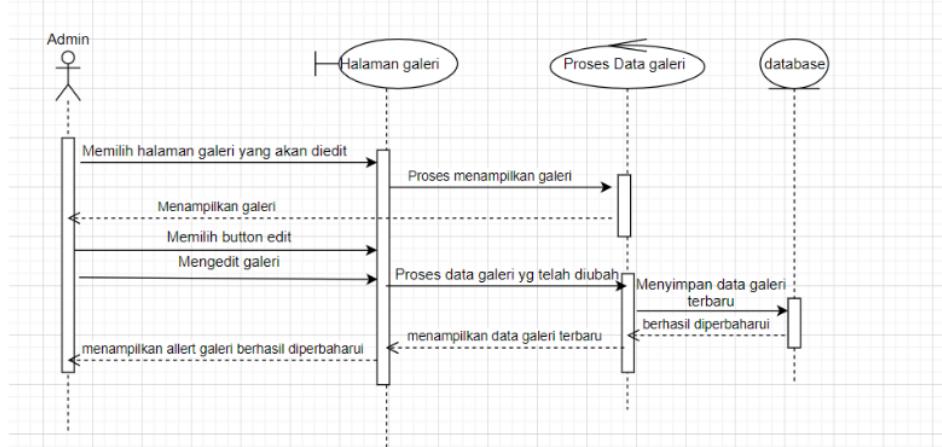
Gambar 51 Sequence Diagram Admin Menambah Galeri

6.3.14 Sequence Diagram Admin Menghapus Galeri



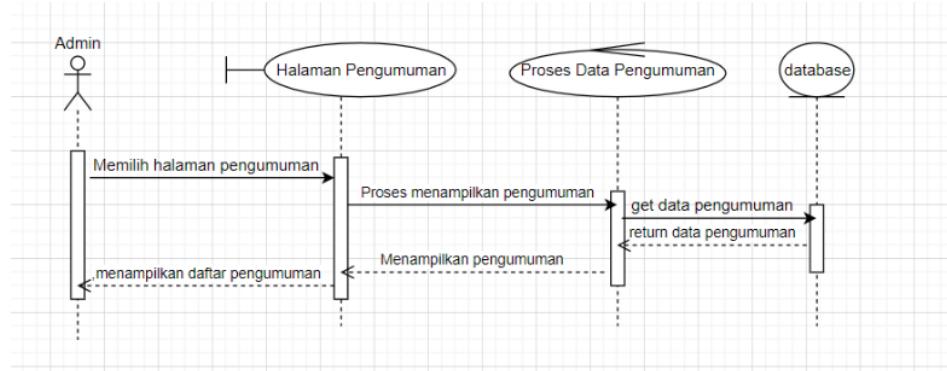
Gambar 52 Sequence Diagram Admin Menghapus Galeri

6.3.15 Sequence Diagram Admin Mengedit Galeri



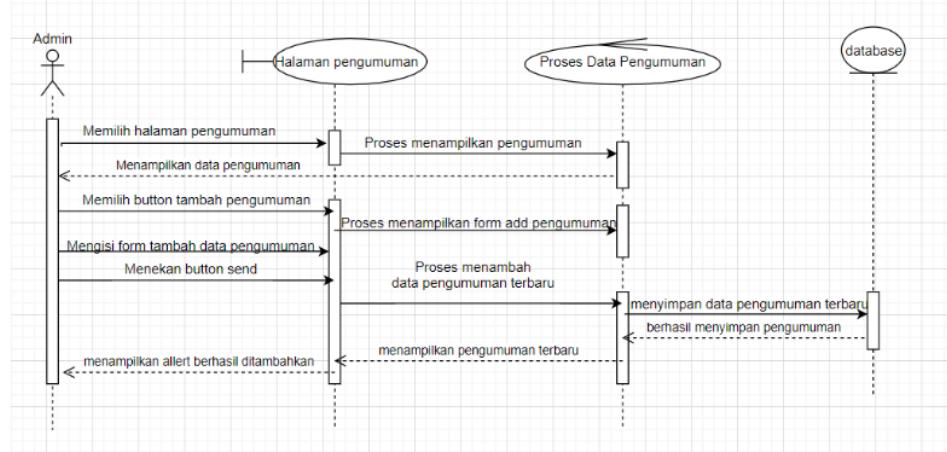
Gambar 53 Sequence Diagram Admin Mengedit Galeri

6.3.16 Sequence Diagram Admin Melihat Pengumuman



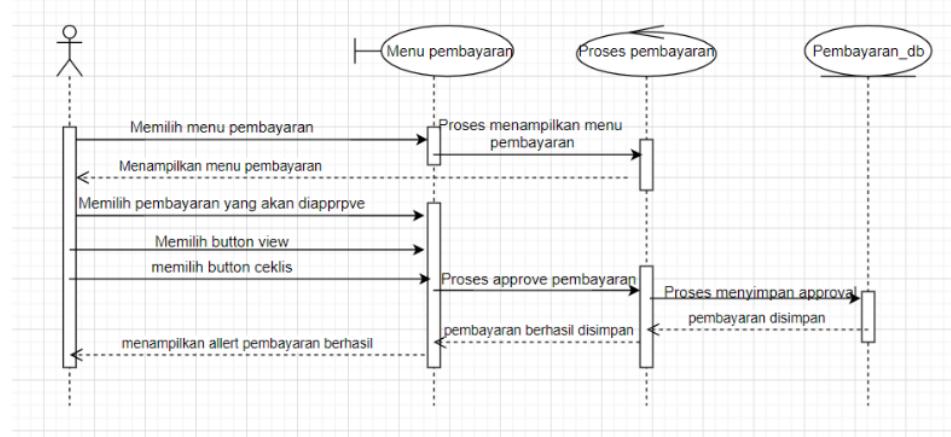
Gambar 54 Sequence Diagram Admin Melihat Pengumuman

6.3.17 Sequence Diagram Admin Membuat Pengumuman



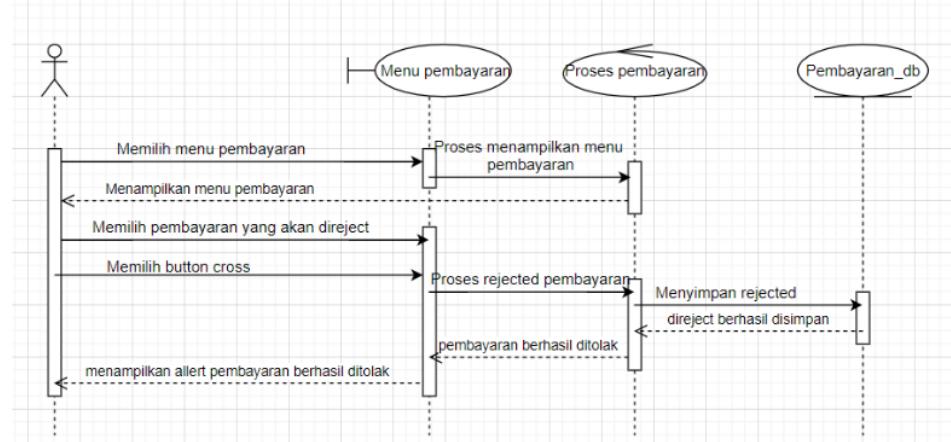
Gambar 55 Sequence Diagram Admin Membuat Pengumuman

6.3.18 Sequence Diagram Staff Approve Pembayaran



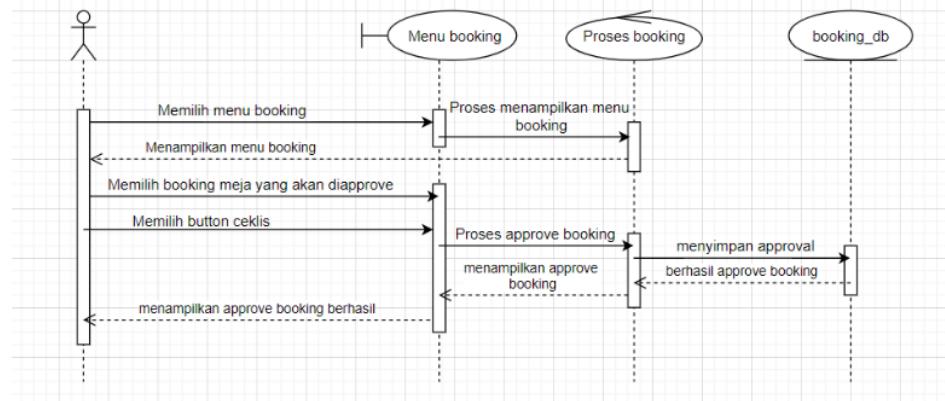
Gambar 56 Sequence Diagram Staff Approve Pembayaran

6.3.19 Sequence Diagram Staff Rejected Pembayaran



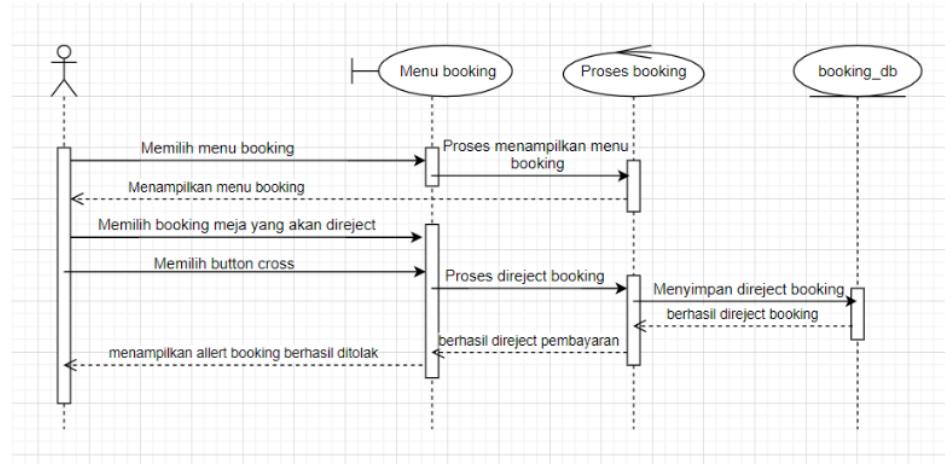
Gambar 57 Sequence Diagram Staff Rejected Pembayaran

6.3.20 Sequence Diagram Staff Approve Booking Meja



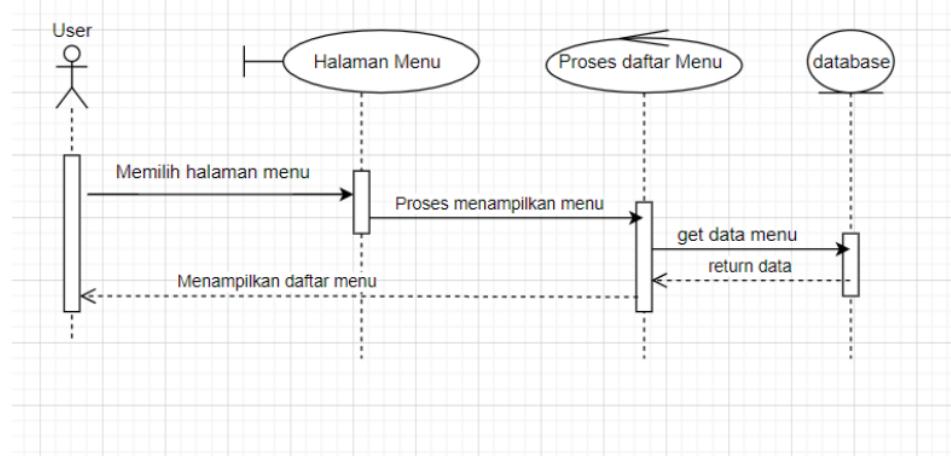
Gambar 58 Sequence Diagram Staff Approve Booking Meja

6.3.21 Sequence Diagram Admin Rejected Booking Meja



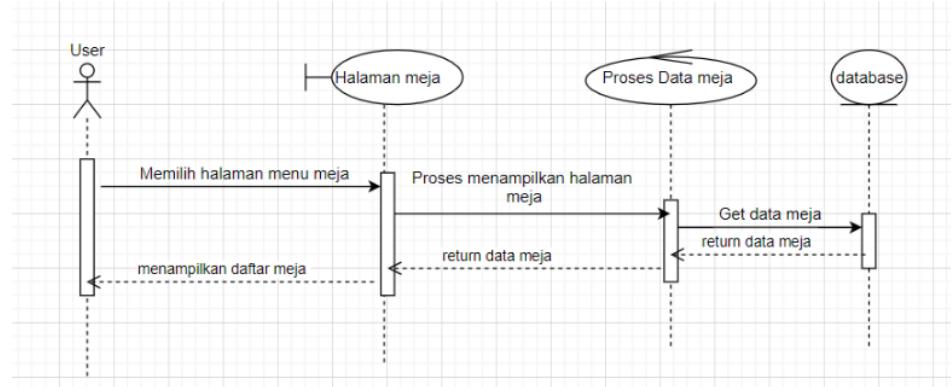
Gambar 59 Sequence Diagram Admin Rejected Booking Meja

7
6.3.22 Sequence Diagram User Melihat Daftar Menu



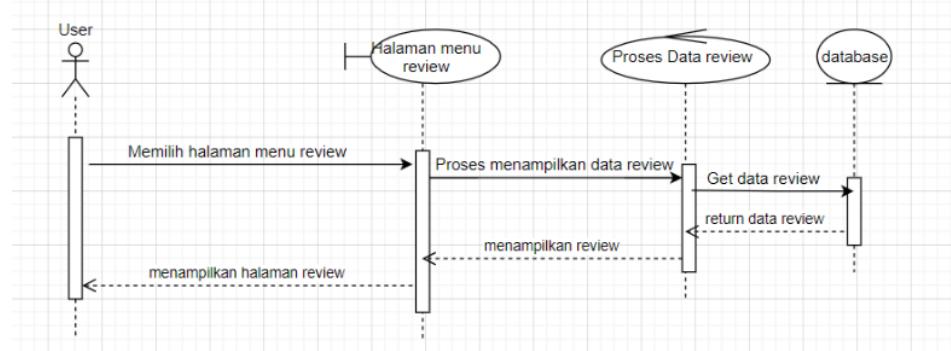
Gambar 60 Sequence Diagram User Melihat Daftar Menu

7
6.3.23 Sequence Diagram User Melihat Daftar Meja



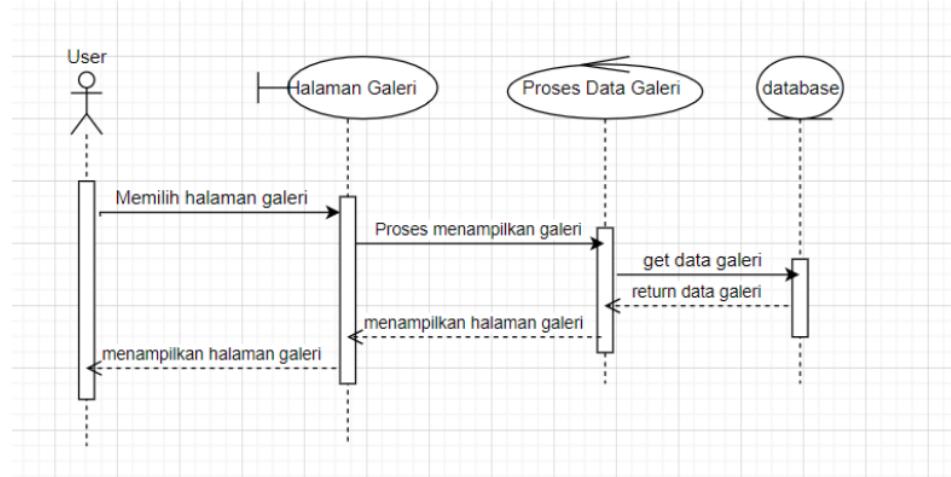
Gambar 61 Sequence Diagram User Melihat Daftar Meja

7
6.3.24 Sequence Diagram User Melihat Review



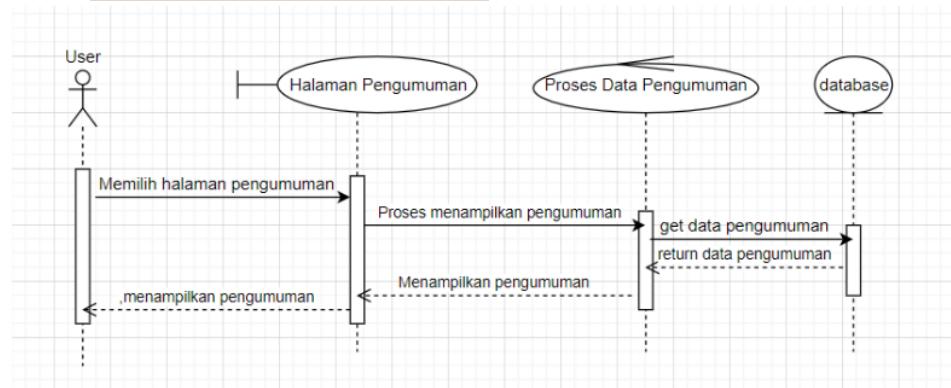
Gambar 62 Sequence Diagram User Melihat Review

7
6.3.25 Sequence Diagram User Melihat Galeri



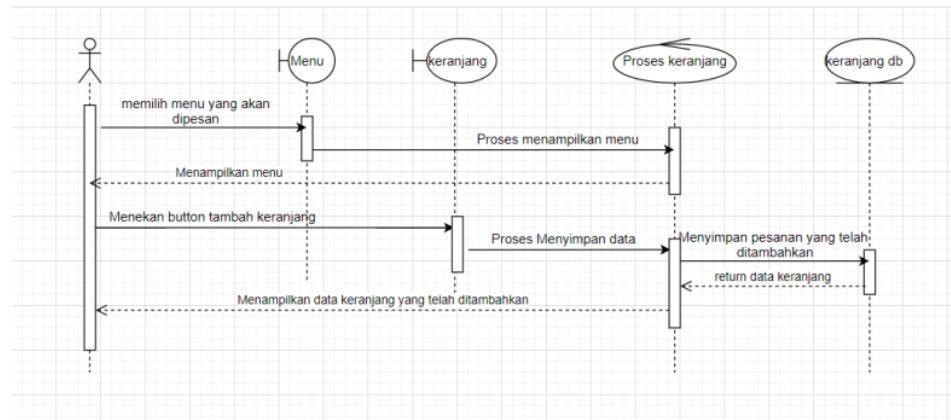
Gambar 63 Sequence Diagram User Melihat Galeri

7
6.3.26 Sequence Diagram User Melihat Pengumuman



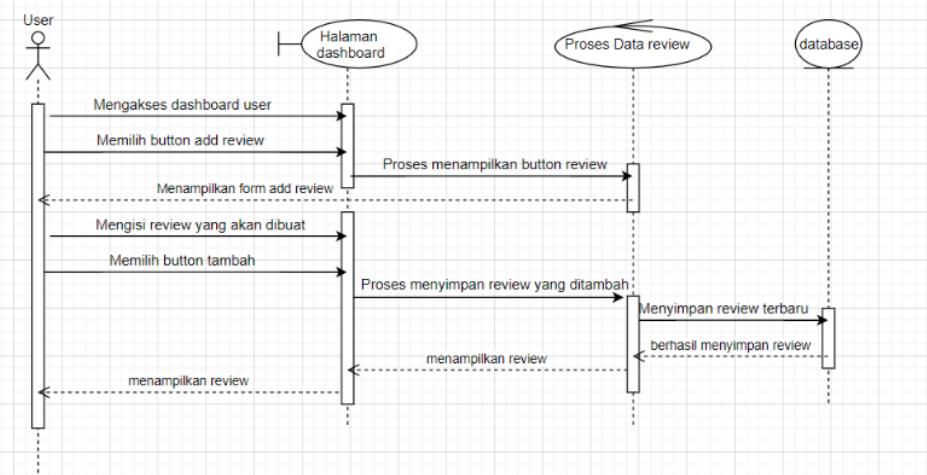
Gambar 64 Sequence Diagram User Melihat Pengumuman

7
6.3.27 Sequence Diagram User Menambah Keranjang



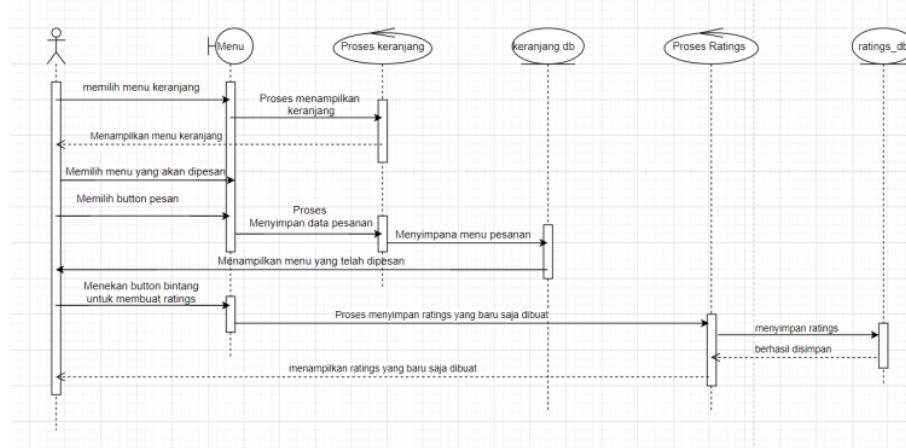
Gambar 65 Sequence Diagram User Menambah Keranjang

7
6.3.28 Sequence Diagram User Menambah Review



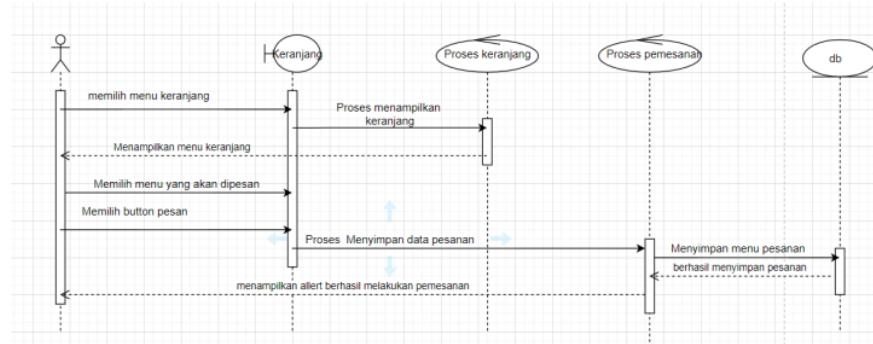
Gambar 66 Sequence Diagram User Menambah Review

7
6.3.29 Sequence Diagram User Membuat Ratings



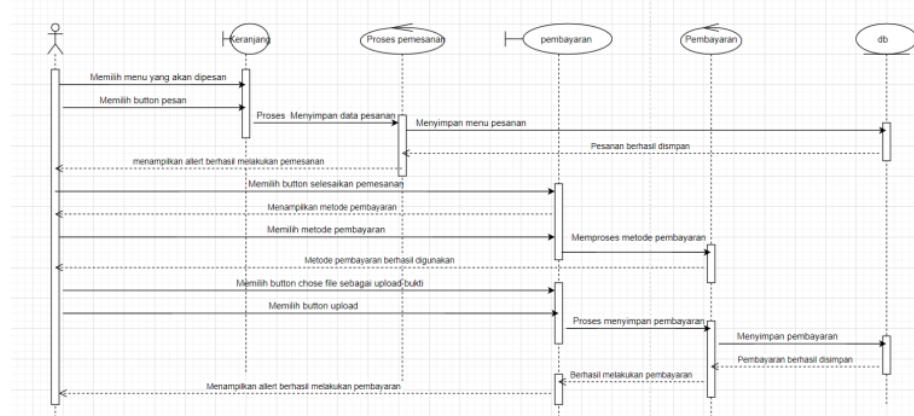
Gambar 67 Sequence Diagram User Membuat Ratings

7
6.3.30 Sequence Diagram User Melakukan Pemesanan



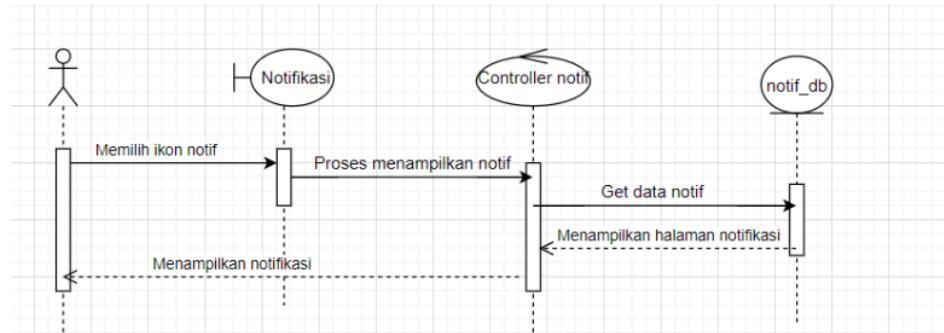
Gambar 68 Sequence Diagram User Melakukan Pemesanan

7
6.3.31 Sequence Diagram User Melakukan Pembayaran



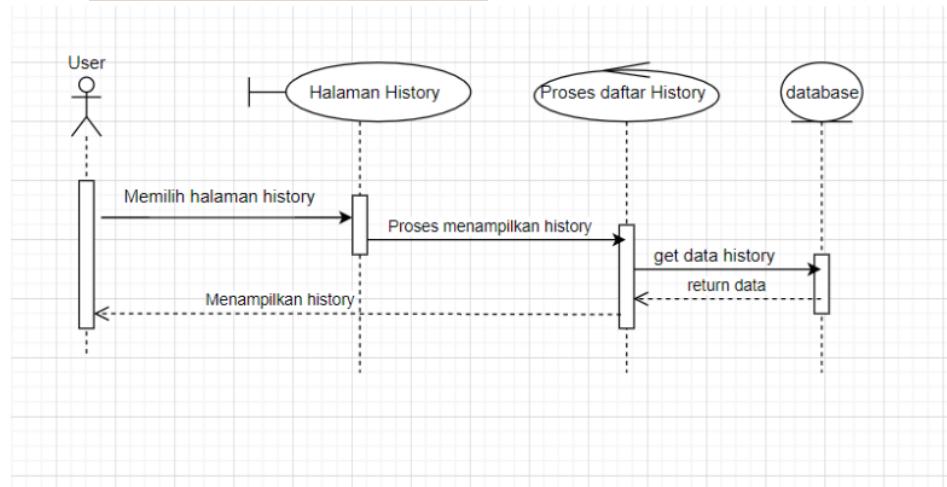
Gambar 69 Sequence Diagram User Melakukan Pembayaran

7
6.3.32 Sequence Diagram User Melihat Notifikasi



Gambar 70 Sequence Diagram User Melihat Notifikasi

7 6.3.33 Sequence Diagram User Melihat History



Gambar 71 Sequence Diagram User Melihat History

6.4 Physical File

Pada subbab ini menjelaskan tentang dekomposisi fisik dari modul yang berisi struktur direktori dan pengumpulan fungsi menjadi file. Berikut merupakan uraian nama direktori serta nama file dari fungsi yang ada di dalam kebutuhan fungsional yang dapat dilihat pada tabel berikut

Nama Direktori	Nama File	Nama Modul	Nama Fungsi di Functional Requirement
app/Http/Controllers	<ul style="list-style-type: none"> - GalleryController.php - HomeController.php - PengumumanController.php - ProdukController.php - RuanganController.php - BookingController.php - KritikSaranController.php - OrderController.php - CartController.php - CheckoutController.php - DashboardController.php - FoodController.php 	App	<i>Controller sebagai pengatur antara view dan model</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - RatingController.php - AuthController.php 		
app/Models	<ul style="list-style-type: none"> - Booking.php - Cart.php - City.php - Gallery.php - KritikSaran.php - Meja.php - Order.php - Orderdetail.php - Pengumuman.php - Produk.php - Rating.php - SubDistrict.php - User.php 	App	<i>Model</i> sebagai penghubung aplikasi ke database
public	-		

6.5 Traceability

Pada subbab ini berisi tabel yang dituliskan traceability dari tabel Website Café Friendzone yang dirancang terhadap Entity Class dan ER Diagram. Tabel traceability dapat dilihat pada tabel berikut

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Registrasi	UC-01	Fungsi registrasi dilakukan oleh <i>user</i> untuk melakukan registrasi sehingga user juga password yang digunakan untuk login ke website dan untuk mengakses menu pemesanan dan pembayaran
Fungsi Login	UC-02	Fungsi <i>login</i> digunakan oleh <i>Admin, user, dan staff</i> untuk dapat mengelola semua menu dalam website.

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Melihat Menu	UC-03	Fungsi melihat menu digunakan oleh <i>Admin, user, dan staff</i> untuk dapat melihat daftar menu dan halaman menu yang ada dalam website
Fungsi Menambah Menu	UC-04	Fungsi menambah menu digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan jika akan menambah daftar menu ke website
Fungsi Mengedit Daftar Menu	UC-05	Fungsi mengedit daftar menu digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan jika akan memperbarui daftar menu yang ada dalam website
Fungsi Menghapus Daftar Menu	UC-06	Fungsi menghapus daftar menu digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan jika akan menghapus daftar menu yang ada dalam website
Fungsi Melihat Daftar Meja	UC-07	Fungsi melihat daftar meja digunakan oleh <i>Admin, user, dan staff</i> .
Fungsi Menambah Daftar Meja	UC-08	Fungsi menambah daftar meja digunakan oleh admin. menambah daftar meja.
Fungsi Mengedit Daftar Meja	UC-09	Fungsi mengedit daftar meja digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan oleh
Fungsi Menghapus Daftar Meja	UC-10	Fungsi menghapus daftra meja dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan ketika admin akan menghapus daftar meja yang ingin dihapus
Fungsi Melihat Galeri	UC-11	Fungsi melihat galeri dilakukan oleh <i>Admin, user, dan staff</i> . Fungsi ini digunakan jika ingin melihat galeri yang ada dalam website Café Friendzone
Fungsi Menambah Galeri	UC-12	Fungsi menambah galeri digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan oleh admin jika ada penambahan data galeri

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Mengedit Galeri	UC-13	Fungsi mengedit daftar galeri website dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada perubahan yang diperlukan untuk di edit
Fungsi Menghapus Galeri	UC-14	Fungsi menghapus galeri dilakukan oleh admin. Fungsi ini dilakukan jika ada data galeri yang akan dihapus oleh admin
Fungsi Melihat Pengumuman	UC-15	Fungsi melihat galeri digunakan oleh <i>admin</i> , <i>user</i> , dan <i>guest</i> . Pada fungsi ini semua aktor akan dapat melihat isi halaman pengumuman
Fungsi Menambah Pengumuman	UC-16	Fungsi menambah pengumuman dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada isi pengumuman tambahan yang akan di posting.
Fungsi Menghapus Pengumuman	UC-17	Fungsi menghapus pengumuman digunakan oleh <i>admin</i> , <i>admin</i> dapat menghapus pengumuman yang salah <i>upload</i> ataupun pengumuman yang ingin dihapus.
Fungsi Mengedit Pengumuman	UC-18	Fungsi mengedit galeri dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan pengumuman.
Fungsi Menambah Keranjang	UC-19	Fungsi menambah keranjang digunakan oleh <i>user</i> . Pada fungsi ini user dapat menambahkan menu ke halaman keranjang
Fungsi Melakukan Pemesanan	UC-20	Fungsi melakukan pemesanan digunakan oleh user. Pada fungsi ini user dapat melakukan pemesanan menu melalui website Café Friendzone
Fungsi Melakukan Pembayaran	UC-21	Fungsi melakukan pembayaran dilakukan oleh admin, Fungsi ini dilakukan user ketika akan membayar pesanan yang telah dipesan.
Fungsi Melakukan Booking Meja	UC-22	Fungsi melakukan booking meja pada website Café Friendzone dilakukan oleh user. Fungsi

Product Main function	Use Case	Keterangan
		ini dilakukan jika user telah memilih meja yang akan dibooking dengan melihatnya pada menu meja
Fungsi <i>Approval, Reject, dan Complete Booking Meja</i>	UC-23	Fungsi Mengelola booking dilakukan oleh <i>Staff</i> . Fungsi ini dilakukan jika <i>Staff</i> akan menerima dan menolak booking meja dari <i>user</i>
Fungsi Menambah Kritik Saran	UC-24	Fungsi menambah Kritik saran dilakukan oleh user. Fungsi ini dilakukan jika user telah mengakses website dan telah melakukan pemesanan dan akan memberi ulasan terhadap menu yang telah dipesan.
Fungsi Menghapus Kritik Saran	UC-25	Fungsi menghapus review dilakukan oleh <i>Staff</i> . Fungsi ini dilakukan oleh <i>Staff</i> ketika telah mengakses website akan menghapus review yang telah dibuat oleh <i>user</i> .
Fungsi Melihat Ratings	UC-26	Fungsi melihat ratings dilakukan oleh <i>admin, user</i> dan <i>guest</i> . Fungsi ini dilakukan jika <i>admin, user</i> dan <i>guest</i> ingin melihat ratings untuk menu makanan dan minuman yang ada di Café Friendzone.
Fungsi Melihat History	UC-27	Fungsi melihat history digunakan oleh user. Fungsi ini dilakukan ketika <i>user</i> telah mengakses website dan ingin melihat history yang masuk ke akun <i>user</i>
Fungsi Melihat Notifikasi	UC-28	Fungsi melihat notifikasi digunakan oleh <i>user</i> . Fungsi ini digunakan ketika <i>User</i> telah mengakses website dan akan melihat notifikasi yang masuk ke akun <i>user</i>

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Search	Menggunakan UC-29	Fungsi menggunakan search digunakan oleh <i>User</i> dan <i>guest</i> . Fungsi ini dilakukan ketika <i>User</i> dan <i>guest</i> telah mengakses website dan akan mencari sesuatu yang ada pada website.

1 7 Testing

Bab ini menjelaskan tentang persiapan pengujian, perencanaan pengujian dan identifikasi serta hasil pengujian terhadap website yang dibangun.

7.1 Test Preparation

1 7.1.1 Procedural Preparation

Persiapan prosedural harus pengujian terhadap website Storings adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan *tools* dan *software* untuk menjalankan website Storings, seperti XAMPP, MySQL, dan Google Chrome.
2. Mempersiapkan Code program dan *database* Website Café Friendzone.

1 7.1.2 HW & Network Preparation

1. Mempersiapkan laptop/komputer
2. Memastikan laptop/komputer tersebut terhubung ke jaringan (*wireless*).

1 7.1.3 SW Preparation

Beberapa *software* yang diperlukan untuk pengujian website Storings adalah sebagai berikut:

1. *Word Processing*: Microsoft Word
2. DBMS: Microsoft Access & MySQL
3. *Graphics*: Bizagi dan figma
4. *Browser*: Google Chrome
5. *Text Editor*: Visual Studio Code
6. Operation System: Windows 11
7. Computer Language: PHP; Go-Lang
8. *Database Application*: MySQL & Apache

3 7.2 Test Plan and Identification

Bab ini menjelaskan identifikasi perencanaan dan pengujian terhadap Rancang Bangun Website Café Friendzone. Berikut merupakan Tabel 69 merupakan tabel identifikasi perencanaan pengujian.

1 Contoh:

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
Pengujian autentikasi	Pengujian <i>registrasi</i>	Pengujian unit	F-01	BU-01	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian <i>login</i>	Pengujian unit	F-02	BU-02	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian <i>logout</i>	Pengujian unit	F-03	BU-03	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian Mengelola Meja	Pengujian penambahan data meja	Pengujian unit	F-04	BU-04	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian pengeditan data meja	Pengujian unit	F-05	BU-05	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian penghapusan data meja	Pengujian unit	F-06	BU-06	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian Mengelola Menu	Pengujian penambahan menu produk	Pengujian unit	F-07	BU-07	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian pengeditan menu produk	Pengujian unit	F-08	BU-08	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian penghapusan menu produk	Pengujian unit	F-09	BU-09	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian mengelola booking meja	Pengujian approve booking-an meja	Pengujian unit	F-10	BU-10	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian reject booking-an meja	Pengujian unit	F-11	BU-11	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian complete booking-an meja	Pengujian unit	F-12	BU-12	<i>Black box</i>	25 Mei 2023

1

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
	Pengujian registrasi	Pengujian unit	F-01	BU-01	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian pemesanan menu	Pengujian pemesanan menu	Pengujian unit	F-13	BU-13	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian melakukan pembayaran	Pengujian melakukan pembayaran	Pengujian unit	F-14	BU-14	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian mengelola pembayaran	Pengujian menerima pembayaran	Pengujian unit	F-15	BU-15	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian menolak pembayaran	Pengujian unit	F-16	BU-16	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian menyelesaikan pembayaran	Pengujian unit	F-17	BU-17	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian kritik & saran	Pengujian melakukan kritik & saran	Pengujian unit	F-18	BU-18	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian menghapus kritik & saran	Pengujian unit	F-19	BU-19	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian Fungsi Galeri	Pengujian menambah galeri	Pengujian unit	F-20	BU-20	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian mengedit galeri	Pengujian unit	F-21	BU-21	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian menghapus galeri	Pengujian unit	F-22	BU-22	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian Pengumuman	Pengujian menambah pengumuman	Pengujian unit	F-23	BU-23	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian mengedit pengumuman	Pengujian unit	F-24	BU-24	<i>Black box</i>	25 Mei 2023

1 Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
Pengujian Mengelola Keranjang	Pengujian registrasi	Pengujian unit	F-01	BU-01	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian menghapus pengumuman	Pengujian unit	F-25	BU-25	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian Mengelola Keranjang	Pengujian mengubah jumlah menu di keranjang	Pengujian unit	F-26	BU-26	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
	Pengujian penghapusan menú di keranjang	Pengujian unit	F-27	BU-27	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian rating	Pengujian penambahan rating	Pengujian unit	F-28	BU-28	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian pencarian	Pengujian pencarian di halaman menu	Pengujian unit	F-29	BU-29	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian notifikasi	Pengujian melihat notifikasi	Pengujian unit	F-30	BU-30	<i>Black box</i>	25 Mei 2023
Pengujian halamanan history	Pengujian melihat history	Pengujian unit	F-31	BU-31	<i>Black box</i>	25 Mei 2023

7.3 Test Script & Result

Subbab ini menjelaskan tentang *test script* dan *result* yang dilakukan terhadap Rancang Bangun Website Café Friendzone.

1 7.3.1 Test Script Butir-Uji-1

Table 70 Test Script Butir-Uji-1

Identifikasi	BU-01
No. Fungsi	F-01
Nama Butir Uji	Pengujian registrasi
Tujuan	Untuk dapat mendaftar ke dalam website
Deskripsi	Fungsi ini berguna untuk pengguna baru agar dapat membuat akun di website dengan menggunakan fungsi registrasi.

Kondisi Awal	Masuk ke halaman website pendaftaran (registrasi).		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses halaman registrasi website. 2. Pengguna memasukkan username, password, dan data lainnya yang diperlukan (misalnya, email). 3. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan. 4. Sistem menampilkan pesan sukses atau kesalahan berdasarkan validasi. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna berhasil membuat akun jika data valid. 2. Jika email tidak valid, sistem menampilkan pesan "Email yang Anda masukkan salah atau tidak terdaftar" 3. Jika password tidak memenuhi kriteria (misalnya, terlalu pendek), sistem menampilkan pesan "Password yang Anda masukkan salah." 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username, password, dan email yang valid.</i>	<i>Pengguna berhasil membuat akun di sistem.</i>	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
<i>Email sudah pernah terdaftar</i>	<i>user gagal masuk ke sistem</i>	Tidak sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

7.3.2 Test Script Butir-Uji-2

3

Table 71 Test Script Butir-Uji-2	
Identifikasi	BU-02
No. Fungsi	F-02
Nama Butir Uji	Pengujian <i>login</i>
Tujuan	Untuk dapat masuk ke dalam website
Deskripsi	Fungsi ini berguna untuk <i>admin</i> agar dapat mengakses website dengan menggunakan fungsi
Kondisi Awal	Masuk ke halaman website
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>admin</i> mengakses halaman website 2. <i>admin</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> 3. Sistem memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Sistem menampilkan halaman beranda 	
Kriteria Evaluasi Hasil	

4. admin berhasil *login* ke sistem
5. admin salah memasukkan *username* maka sistem menampilkan pesan “Maaf, *username* salah”
6. Admin salah memasukkan *password* maka sistem menampilkan pesan “Maaf, *Password* Salah”

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>username</i> 1 dan <i>password</i> yang valid	<i>admin</i> berhasil masuk ke sistem	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
<i>username</i> atau <i>password</i> yang salah	<i>admin</i> gagal masuk ke sistem	Tidak sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

7.3.3 Test Script Butir-Uji-3

Table 72 Test Script Butir-Uji-3

Identifikasi	BU-03
No. Fungsi	F-03
Nama Butir Uji	Pengujian penambahan data meja
Tujuan	Untuk dapat menambah data meja ke dalam sistem
Deskripsi	Fungsi ini berguna untuk admin agar dapat menambahkan data meja baru ke dalam database sistem.
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
1. Admin mengakses halaman penambahan meja di website.	
2. Admin memasukkan data meja, seperti nomor meja, gambar, dan deskripsi.	
3. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan.	
4. Sistem menyimpan data meja baru ke dalam database.	
Kriteria Evaluasi Hasil	
1. Data meja berhasil ditambahkan ke sistem jika semua data valid.	

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi data meja	Data meja bertambah ke dalam sistem	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.4 Test Script Butir-Uji-4

Table 73 Test Script Butir-Uji-4

Identifikasi	BU-04
---------------------	-------

No. Fungsi	F-04		
Nama Butir Uji	Pengujian pengeditan data meja		
Tujuan	Untuk melakukan pengeditan data meja		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan admin pengeditan data meja		
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin mengakses halaman daftar meja di website. 2. Admin memilih meja yang ingin diedit. 3. Admin mengedit data meja, seperti nomor meja, gambar, dan deskripsi. 4. Admin menekan button edit untuk langkah terakhir. 5. Sistem memperbarui data meja di database. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
admin berhasil mengedit data meja			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah data meja	Data meja berubah	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1 3 **7.3.5 Test Script Butir-Uji-5**

Table 74 Test Script Butir-Uji-5

Identifikasi	BU-05
No. Fungsi	F-05
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan data meja
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan data meja
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan admin menghapus data meja
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin mengakses halaman daftar meja di website. 2. Admin memilih meja yang ingin dihapus. 3. Admin mengklik tombol hapus. 4. Sistem menampilkan pesan konfirmasi penghapusan. 5. Admin mengonfirmasi penghapusan. 6. Sistem menghapus data meja dari database. 7. Sistem menampilkan pesan sukses penghapusan 	
Kriteria Evaluasi Hasil	
admin berhasil menghapus data meja	

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Menghapus data meja	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1
7.3.6 Test Script Butir-Uji-6

3
Table 75 Test Script Butir-Uji-6

Identifikasi	BU-06
No. Fungsi	F-06
Nama Butir Uji	Pengujian penambahan menu
Tujuan	Untuk melakukan penambahan menu
Deskripsi	Fungsi ini berguna untuk admin agar dapat menambahkan data menu baru ke dalam database sistem.
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
1. Admin mengakses halaman penambahan menu di website. 2. Admin mengisi form data menu. 3. Admin menekan button tambah produk untuk langkah terakhir. 4. Sistem menyimpan data menu baru ke dalam database.	
Kriteria Evaluasi Hasil	
<i>admin</i> berhasil menambahkan menu produk	
Kasus dan Hasil Pengujian	
Data Masukan	Yang diharapkan

1
7.3.7 Test Script Butir-Uji-7

3
Table 76 Test Script Butir-Uji-7

Identifikasi	BU-07
No. Fungsi	F-07
Nama Butir Uji	Pengujian pengeditan menu
Tujuan	Untuk melakukan pengeditan menu
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan admin dalam pengeditan menu
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

5	1. admin telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman menu 3. admin memilih menu tertentu 4. admin mengklik tombol edit 5. Sistem menampilkan form menu yang telah diisi 6. admin mengubah form yang telah berisi		
Kriteria Evaluasi Hasil			
admin berhasil mengedit menu			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah menu	menu berubah	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1

7.3.8 Test Script Butir-Uji-8

3

Table 77 Test Script Butir-Uji-8

Identifikasi	BU-08		
No. Fungsi	F-08		
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan menu		
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan menu		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan admin menghapus menu		
Kondisi Awal	Admin telah login ke dalam sistem.		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. admin telah mengakses website			
2. Sistem menampilkan halaman beranda			
3. admin memilih menu “menu”			
4. admin mengklik tombol hapus			
5. Sistem menampilkan form validasi “Apakah anda yakin?”			
Kriteria Evaluasi Hasil			
admin berhasil menghapus menu			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Menghapus menu	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1

7.3.9 Test Script Butir-Uji-9

3

Table 78 Test Script Butir-Uji-9

Identifikasi	BU-09
---------------------	-------

No. Fungsi	F-09		
Nama Butir Uji	Pengujian approve booking-an meja		
Tujuan	Untuk melakukan approve bookingan meja		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana staff melakukan approve bookingan meja yang dilakukan oleh user.		
Kondisi Awal	Staff telah login ke dalam sistem.		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. Staff mengakses halaman website. 2. Sistem menampilkan halaman booking. 3. Staff memilih bookingan meja yang belum di-approve. 4. Staff mengklik tombol centang untuk meng-approve bookingan meja. 5. Sistem menampilkan konfirmasi approve. 6. Staff mengonfirmasi approve. 7. Sistem memperbarui status bookingan menjadi "diterima".			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Bookingan meja berhasil di-approve oleh staff.			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih bookingan meja yang belum di-approve.	Status bookingan meja berubah menjadi "diterima".	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1 3.10 Test Script Butir-Uji-10

Table 79 Test Script Butir-Uji-10

Identifikasi	BU-10
No. Fungsi	F-10
Nama Butir Uji	Pengujian reject bookingan meja
Tujuan	Untuk melakukan reject bookingan meja
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana staff melakukan reject bookingan meja yang dilakukan oleh user.
Kondisi Awal	Staff telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1.	Staff mengakses halaman website.
2.	Sistem menampilkan halaman bookingan meja.
3.	Staff memilih bookingan meja yang belum di-reject.
4.	Staff mengklik tombol x.
5.	Sistem menampilkan konfirmasi reject.
6.	Staff mengonfirmasi reject.
7.	Sistem memperbarui status bookingan menjadi "ditolak".

Kriteria Evaluasi Hasil	
Bookingan meja berhasil di-reject oleh staff.	
Kasus dan Hasil Pengujian	

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih bookingan meja yang belum di-reject.	Status bookingan meja berubah menjadi "rejected".	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

**1 3
7.3.11 Test Script Butir-Uji-11**

Table 80 Test Script Butir-Uji-11

Identifikasi	BU-11		
No. Fungsi	F-11		
Nama Butir Uji	Pengujian complete bookingan meja		
Tujuan	Untuk melakukan complete bookingan meja		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana staff melakukan proses menyelesaikan (complete) bookingan meja yang dilakukan oleh user.		
Kondisi Awal	Staff telah login ke dalam sistem.		
Tanggal Pengujian	18 Mei 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1.	Staff mengakses halaman website.		
2.	Sistem menampilkan halaman bookingan meja.		
3.	Staff memilih bookingan meja yang belum di-complete.		
4.	Staff mengklik tombol complete.		
5.	Sistem menampilkan konfirmasi complete.		
6.	Staff mengonfirmasi complete.		
7.	Sistem memperbarui status bookingan menjadi "completed".		
Kriteria Evaluasi Hasil			
Bookingan meja berhasil di-complete oleh staff. Bookingan meja berhasil di-complete oleh staff.			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Memilih bookingan meja yang belum di-complete.	Status bookingan meja berubah menjadi "completed".	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
--	--	------------------------	--------------

1
7.3.12 Test Script Butir-Uji-12

3
Table 81 Test Script Butir-Uji-12

Identifikasi	BU-12		
No. Fungsi	F-12		
Nama Butir Uji	Pengujian pemesanan menu		
Tujuan	Untuk melakukan pemesanan menu		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana user melakukan pemesanan menu di sistem Cafe Friendzone.		
Kondisi Awal	User telah login ke dalam sistem.		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
5 Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. User mengakses halaman website. 2. Sistem menampilkan halaman daftar menu. 3. User memilih menu yang diinginkan. 4. User memasukkan jumlah pesanan. 5. User mengklik tombol "Tambah ke Keranjang". 6. Sistem menambahkan pesanan ke keranjang. 7. User mengklik tombol "Lihat Keranjang". 8. Sistem menampilkan halaman keranjang dengan pesanan yang telah ditambahkan. 9. User mengklik tombol "Checkout". 10. Sistem menampilkan halaman konfirmasi pemesanan. 11. User mengonfirmasi pemesanan. 12. Sistem memproses pemesanan dan menampilkan notifikasi berhasil. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ul style="list-style-type: none"> • Pesanan menu berhasil ditambahkan ke keranjang. • Pesanan menu berhasil diproses setelah checkout. 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu dan jumlah pesanan.	Menu ditambahkan ke keranjang dan pemesanan berhasil diproses.	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1
7.3.13 Test Script Butir-Uji-13

3
Table 82 Test Script Butir-Uji-13

Identifikasi	BU-13
---------------------	-------

No. Fungsi	F-13		
Nama Butir Uji	Pengujian melakukan pembayaran		
Tujuan	Untuk memastikan proses pembayaran dapat dilakukan oleh user		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana user melakukan pembayaran untuk pesanan di sistem Cafe Friendzone.		
Kondisi Awal	User telah login ke dalam sistem dan memiliki pesanan dalam keranjang.		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. User mengakses halaman keranjang belanja. 2. Sistem menampilkan daftar pesanan dalam keranjang. 3. User mengklik tombol "Checkout". 4. Sistem menampilkan halaman konfirmasi pemesanan. 5. User mengonfirmasi pemesanan. 6. Sistem menampilkan pilihan metode pembayaran. 7. User memilih metode pembayaran yang diinginkan. 8. User mengisi informasi pembayaran yang diperlukan. 9. User mengklik tombol "Bayar". 10. Sistem memproses pembayaran. 11. Sistem menampilkan notifikasi pembayaran berhasil. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ul style="list-style-type: none"> • Pembayaran berhasil diproses oleh sistem. • Notifikasi pembayaran berhasil ditampilkan kepada user. 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi pesanan dalam keranjang, metode pembayaran, informasi pembayaran.	Pembayaran berhasil diproses dan notifikasi berhasil ditampilkan.	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1 **7.3.14 Test Script Butir-Uji-14**

3

Table 83 Test Script Butir-Uji-14

Identifikasi	BU-14
No. Fungsi	F-14
Nama Butir Uji	Pengujian menerima pembayaran
Tujuan	Untuk memastikan staff dapat menerima pembayaran yang dilakukan oleh user
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana staff menerima

	pembayaran yang dilakukan oleh user di sistem Cafe Friendzone.		
Kondisi Awal	User telah melakukan pemesanan dan staff telah login ke dalam sistem. 3		
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Staff mengakses halaman administrasi pembayaran. 2. Sistem menampilkan daftar pembayaran yang menunggu konfirmasi. 3. Staff memilih pembayaran yang dilakukan oleh user. 4. Staff memverifikasi informasi pembayaran. 5. Staff mengklik tombol "Terima Pembayaran". 6. Sistem memperbarui status pembayaran menjadi "Diterima" dan menampilkan notifikasi kepada staff. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ul style="list-style-type: none"> • Pembayaran berhasil diverifikasi dan diterima oleh staff. • Status pembayaran diperbarui menjadi "Diterima". 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi pembayaran dari user.	Pembayaran diverifikasi dan diterima oleh staff, status pembayaran diperbarui.	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1 **7.3.15 Test Script Butir-Uji-15**

3 **Table 84 Test Script Butir-Uji-15**

Identifikasi	BU-15
No. Fungsi	F-15
Nama Butir Uji	Pengujian menolak pembayaran
Tujuan	Untuk memastikan staff dapat menolak pembayaran yang dilakukan oleh user
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana staff menolak pembayaran yang dilakukan oleh user di sistem Cafe Friendzone. 3
Kondisi Awal	User telah melakukan pemesanan dan staff telah login ke dalam sistem. 3
Tanggal Pengujian	25 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1.	Staff mengakses halaman administrasi pembayaran.
2.	Sistem menampilkan daftar pembayaran yang menunggu konfirmasi.
3.	Staff memilih pembayaran yang dilakukan oleh user.
4.	Staff memverifikasi informasi pembayaran.
5.	Staff mengklik tombol "Tolak Pembayaran".
6.	Sistem memperbarui status pembayaran menjadi "Ditolak" dan menampilkan notifikasi kepada staff dan user.

Kriteria Evaluasi Hasil	
Pembayaran berhasil diverifikasi dan ditolak oleh staff.	
Status pembayaran diperbarui menjadi "Ditolak".	

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi pembayaran dari user.	Pembayaran diverifikasi dan ditolak oleh staff, status pembayaran diperbarui.	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

1

7.3.16 Test Script Butir-Uji-16

3

Table 85 Test Script Butir-Uji-16

Identifikasi	BU-16
No. Fungsi	F-16
Nama Butir Uji	Pengujian menyelesaikan pembayaran
Tujuan	Untuk memastikan sistem dapat menandai pembayaran sebagai selesai setelah user menerima pesanan
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan bagaimana sistem menyelesaikan pembayaran dan memastikan user telah menerima pesanan di Cafe Friendzone.
Kondisi Awal	User telah melakukan pembayaran dan staff telah login ke dalam sistem.
Tanggal Pengujian	23 Mei 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

3

<ol style="list-style-type: none"> 1. Staff mengakses halaman administrasi pembayaran. 2. Sistem menampilkan daftar pembayaran yang menunggu konfirmasi. 3. Staff memilih pembayaran yang dilakukan oleh user. 4. Staff memverifikasi informasi pembayaran. 5. Staff mengklik tombol "centang". 6. Sistem memperbarui status pembayaran menjadi "Diterima". 7. User menerima pesanan yang dipesan. 8. Staff mengakses halaman administrasi pesanan. 9. Staff memilih pesanan yang telah diterima oleh user. 10. Staff mengklik tombol "bendera". 11. Sistem memperbarui status pembayaran menjadi "Selesai" dan menampilkan notifikasi kepada staff dan user. 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ul style="list-style-type: none"> • Pembayaran berhasil ditandai sebagai selesai oleh staff. • Status pembayaran diperbarui menjadi "Selesai". • User menerima notifikasi bahwa pesanan telah diterima dan pembayaran selesai. 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Informasi pembayaran dari user dan konfirmasi penerimaan pesanan.	Pembayaran ditandai sebagai selesai oleh staff, status pembayaran diperbarui, dan user menerima notifikasi.	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.17 Test Script Butir-Uji-17

3

Table 86 Test Script Butir-Uji-17

Identifikasi	BU-17
No. Fungsi	F-17
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan category di berita
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan category di berita
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan admin menghapus category di berita
Kondisi Awal	<p>1. admin telah mengakses website</p> <p>2. Sistem menampilkan halaman beranda</p> <p>3. admin memilih menu category</p> <p>4. admin mengklik tombol hapus</p> <p>5. Sistem menampilkan form validasi “Apakah anda yakin?”</p>
Tanggal Pengujian	23 Mei 2023
Penguji	Semua anggota kelompok

Skenario Pengujian			
Memilih menu category di berita dan hapus category di berita			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin</i> berhasil menghapus category di berita			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Menghapus category di berita	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.18 Test Script Butir-Uji-18

3
Table 87 Test Script Butir-Uji-18

Identifikasi	BU-18
No. Fungsi	F-18
Nama Butir Uji	Pengujian pembuatan kritik dan saran
Tujuan	Untuk membuat kritik dan saran
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>user</i> melakukan kritik dan saran
Kondisi Awal	1. <i>user</i> telah mengakses website 2.Sistem menampilkan halaman beranda 3. <i>user</i> memilih button kritik dan saran 4. <i>User</i> memilih button send 5.Sistem menampilkan kritik dan saran
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
Memilih beranda dan mengisi form kritik dan saran	
Kriteria Evaluasi Hasil	
<i>User</i> berhasil menambahkan kritik dan saran	
Kasus dan Hasil Pengujian	
Data Masukan	Yang diharapkan
Mengisi kritik dan saran	Kritik dan saran bertambah ke dalam sistem
	Sesuai yang diharapkan
	[X] diterima

7.3.19 Test Script Butir-Uji-19

3
Table 88 Test Script Butir-Uji-19

Identifikasi	BU-19
No. Fungsi	F-19
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan kritik dan saran
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan kritik dan saran
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan staff menghapus kritik dan saran
Kondisi Awal	1.staff telah mengakses website 2.Sistem menampilkan halaman beranda 3.staff memilih menu kritik dan saran

	4. sistem menampilkan halaman kritik dan saran 5. staff memilih kritik dan saran yang akan dihapus 6. staff memilih button delete 7. staff mengubah form yang telah berisi		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu kritik saran dan menghapus			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>staff</i> berhasil menghapus kritik dan saran			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Kritik dan saran terhapus	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.20 Test Script Butir-Uji-20

3
Table 89 Test Script Butir-Uji-20

Identifikasi	BU-20		
No. Fungsi	F-20		
Nama Butir Uji	Pengujian menambah galeri		
Tujuan	Untuk melakukan penambahan daftar galeri		
Deskripsi	5. Mengisi ini untuk menjelaskan admin menambah daftar galeri		
Kondisi Awal	1. <i>admin</i> telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. <i>admin</i> memilih menu galeri 4. <i>admin</i> mengklik tombol tambah data 5. Sistem menampilkan form tambah data 6. <i>admin</i> mengklik tombol add 7. sistem menampilkan galeri terbaru		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu galeri dan tambah data galeri			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin</i> berhasil menambah data galeri			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form data galeri	Menambah data galeri	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.21 Test Script Butir-Uji-21

3
Table 90 Test Script Butir-Uji-21

Identifikasi	BU-21
---------------------	-------

No. Fungsi	F-21		
Nama Butir Uji	Pengujian mengedit galeri		
Tujuan	Untuk melakukan pengeditan data galeri		
Deskripsi	5.ungsi ini untuk menjelaskan admin mengedit data galeri		
Kondisi Awal	<p>1.admin telah mengakses website</p> <p>2.Sistem menampilkan halaman beranda</p> <p>3.admin memilih menu galeri</p> <p>4.admin mengklik button edit</p> <p>5.Sistem menampilkan form edit galeri</p> <p>6. admin memilih button send</p> <p>7. Sistem menampilkan galeri terbaru</p>		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu galeri dan mengisi form edit galeri			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin berhasil mengedit data galeri</i>			
1			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah data galeri	Data galeri berhasil diperbarui	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.22 Test Script Butir-Uji-22

3
Table 91 Test Script Butir-Uji-22

Identifikasi	BU-22		
No. Fungsi	F-22		
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan data galeri		
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan data galeri		
Deskripsi	5.ungsi ini untuk menjelaskan admin menghapus data galeri		
Kondisi Awal	<p>1.admin telah mengakses website</p> <p>2.Sistem menampilkan halaman beranda</p> <p>3.admin memilih menu galeri</p> <p>4. admin memilih data galeri yang akan dihapus</p> <p>5.admin mengklik tombol hapus</p> <p>6. Sistem menampilkan form validasi “Apakah anda yakin?”</p>		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu galeri dan menghapus data galeri			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin berhasil menghapus data galeri</i>			
1			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

	Data galeri berhasil dihapus	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
--	------------------------------	------------------------	--------------

7.3.23 Test Script Butir-Uji-23

3
Table 92 Test Script Butir-Uji-23

Identifikasi	BU-23		
No. Fungsi	F-23		
Nama Butir Uji	Pengujian penambahan pengumuman		
Tujuan	Untuk melakukan penambahan data pengumuman		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>admin</i> menambahkan data pengumuman		
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1.<i>admin</i> telah mengakses website 2.Sistem menampilkan halaman beranda 3.<i>admin</i> memilih menu pengumuman 4.<i>admin</i> mengklik tombol tambah data 5. Sistem menampilkan form tambah data 6. <i>admin</i> mengklik tombol <i>add</i> 7. sistem menampilkan pengumuman terbaru 		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu pengumuman dan menambahkan data pengumuman			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin</i> berhasil menambahkan data pengumuman			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form data pengumuman	Menambah data pengumuman	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.24 Test Script Butir-Uji-24

3
Table 93 Test Script Butir-Uji-24

Identifikasi	BU-24
No. Fungsi	F-24
Nama Butir Uji	Pengujian pengeditan data pengumuman
Tujuan	Untuk melakukan pengeditan data pengumuman
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>admin</i> mengedit data pengumuman
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1.<i>admin</i> telah mengakses website 2.Sistem menampilkan halaman beranda 3.<i>admin</i> memilih menu pengumuman 4.<i>admin</i> mengklik button edit 5.Sistem menampilkan form edit pengumuman 6. <i>admin</i> memilih button send 7. Sistem menampilkan pengumuman terbaru

Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu berita dan mengubah form struktur			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin berhasil</i> menambahkan struktur			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengubah data pengumuman	Pengumuman berhasil diperbarui	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.25 Test Script Butir-Uji-25

³
Table 94 Test Script Butir-Uji-25

Identifikasi	BU-25		
No. Fungsi	F-25		
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan data pengumuman		
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan data pengumuman		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>admin</i> menghapus data pengumuman		
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1.<i>admin</i> telah mengakses website 2.Sistem menampilkan halaman beranda 3.<i>admin</i> memilih menu pengumuman 4. <i>admin</i> memilih data pengumuman yang akan dihapus 5.<i>admin</i> mengklik tombol hapus 6. Sistem menampilkan data pengumuman 		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih menu struktur dan mengubah form struktur			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>admin berhasil</i> mengedit struktur			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Data pengumuman berhasil dihapus	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.26 Test Script Butir-Uji-26

³
Table 95 Test Script Butir-Uji-26

Identifikasi	BU-26
No. Fungsi	F-26
Nama Butir Uji	Pengujian mengubah jumlah menu di keranjang
Tujuan	Untuk pengubahan jumlah menu di keranjang
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>user</i> mengubah jumlah menu di

	Kondisi Awal	5. keranjang 1. <i>admin</i> telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. <i>user</i> memilih menu keranjang 4. <i>user</i> mengklik button tambah 5. Sistem menampilkan jumlah menu yang telah bertambah		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024			
Penguji	Semua anggota kelompok			
		Skenario Pengujian		
		Memilih menu keranjang dan menambah jumlah pesanan pada keranjang		
		Kriteria Evaluasi Hasil		
		<i>admin</i> berhasil menambah jumlah pesanan pada keranjang		
		Kasus dan Hasil Pengujian		
	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Menambah pesanan pada keranjang	Menu berhasil ditambahkan pada menu keranjang	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.27 Test Script Butir-Uji-27

3
Table 96 Test Script Butir-Uji-27

Identifikasi	BU-27			
No. Fungsi	F-27			
Nama Butir Uji	Pengujian penghapusan pesanan di keranjang			
Tujuan	Untuk melakukan penghapusan pesanan dikeranjang			
Deskripsi	fungsi ini untuk menjelaskan <i>user</i> menambah halaman desa			
Kondisi Awal	1. <i>admin</i> telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. <i>user</i> memilih menu halaman keranjang 4. <i>user</i> memilih button delete 5. Sistem menampilkan form keranjang			
Tanggal Pengujian	30 Mei 2023			
Penguji	Semua anggota kelompok			
	Skenario Pengujian			
	Memilih menu halaman desa dan mengisi form halaman desa			
	Kriteria Evaluasi Hasil			
	<i>admin</i> berhasil menambahkan halaman desa			
	Kasus dan Hasil Pengujian			
	Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Mengisi halaman desa	halaman desa bertambah ke dalam sistem	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.28 Test Script Butir-Uji-28

³
Table 97 Test Script Butir-Uji-28

Identifikasi	BU-28		
No. Fungsi	F-28		
Nama Butir Uji	Pengujian penambahan rating		
Tujuan	Untuk melakukan penambahan ratings		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>user</i> menambah ratings		
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. admin melakukan pemesanan 4. admin mengklik button bintang 5. Sistem menampilkan ratings yang telah ditambahkan 		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih halaman menu kemudian melakukan pembayaran lalu menambahkan ratings			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>User berhasil</i> menambahkan ratings			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menambah ratings	Ratings berhasil ditambahkan	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.3.29 Test Script Butir-Uji-29

³
Table 98 Test Script Butir-Uji-29

Identifikasi	BU-29		
No. Fungsi	F-29		
Nama Butir Uji	Pengujian pencarian di halaman menu		
Tujuan	Untuk melakukan pencarian pada halaman menu		
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan <i>user</i> dan <i>guest</i> menggunakan fungsi search		
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. user memilih button search 4. user mencari menu yang ada dalam website 5. Sistem menampilkan menu yang dicari oleh user 		
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
Memilih button search dan memasukkan kata kunci untuk mencari dalam website			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<i>User berhasil</i> melakukan pencarian			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Memilih button cari dan mencari kata kunci	Berhasil melakukan pencarian	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
--	------------------------------	------------------------	--------------

7.3.30 Test Script Butir-Uji-30

³
Table 99 Test Script Butir-Uji-18

Identifikasi	BU-30								
No. Fungsi	F-30								
Nama Butir Uji	Pengujian melihat notifikasi								
Tujuan	Untuk melihat notifikasi dalam website								
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan user melihat notifikasi website								
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. user telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. user memilih tombol notifikasi 4. sistem menampilkan notifikasi 								
Tanggal Pengujian	27 Mei 2023								
Penguji	Semua anggota kelompok								
Skenario Pengujian									
Memilih tombol notifikasi									
Kriteria Evaluasi Hasil									
<i>User</i> menampilkan notifikasi									
¹ Kasus dan Hasil Pengujian									
Data Masukan	Yang diharapkan								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th align="center">Data Masukan</th> <th align="center">Yang diharapkan</th> <th align="center">Pengamatan</th> <th align="center">Kesimpulan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center">-</td> <td align="center">Notifikasi berhasil ditampilkan</td> <td align="center">Sesuai yang diharapkan</td> <td align="center">[X] diterima</td> </tr> </tbody> </table>		Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	-	Notifikasi berhasil ditampilkan	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan						
-	Notifikasi berhasil ditampilkan	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima						

7.3.31 Test Script Butir-Uji-31

³
Table 100 Test Script Butir-Uji-31

Identifikasi	BU-31
No. Fungsi	F-31
Nama Butir Uji	Pengujian melihat history
Tujuan	Untuk mengakses halaman history
Deskripsi	Fungsi ini untuk menjelaskan user melihat history
Kondisi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. admin telah mengakses website 2. Sistem menampilkan halaman beranda 3. admin memilih menu history 4. sistem menampilkan halaman history
Tanggal Pengujian	27 Mei 2024
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
Memilih menu history dan melihat daftar history	
Kriteria Evaluasi Hasil	
<i>User</i> mengakses menu history	

1 Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	History berhasil ditampilkan	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

7.4 Test Summary Result & History

Bab ini menjelaskan kesimpulan terkait pengujian yang telah dilakukan terhadap hasil dari sistem yang telah dibangun.

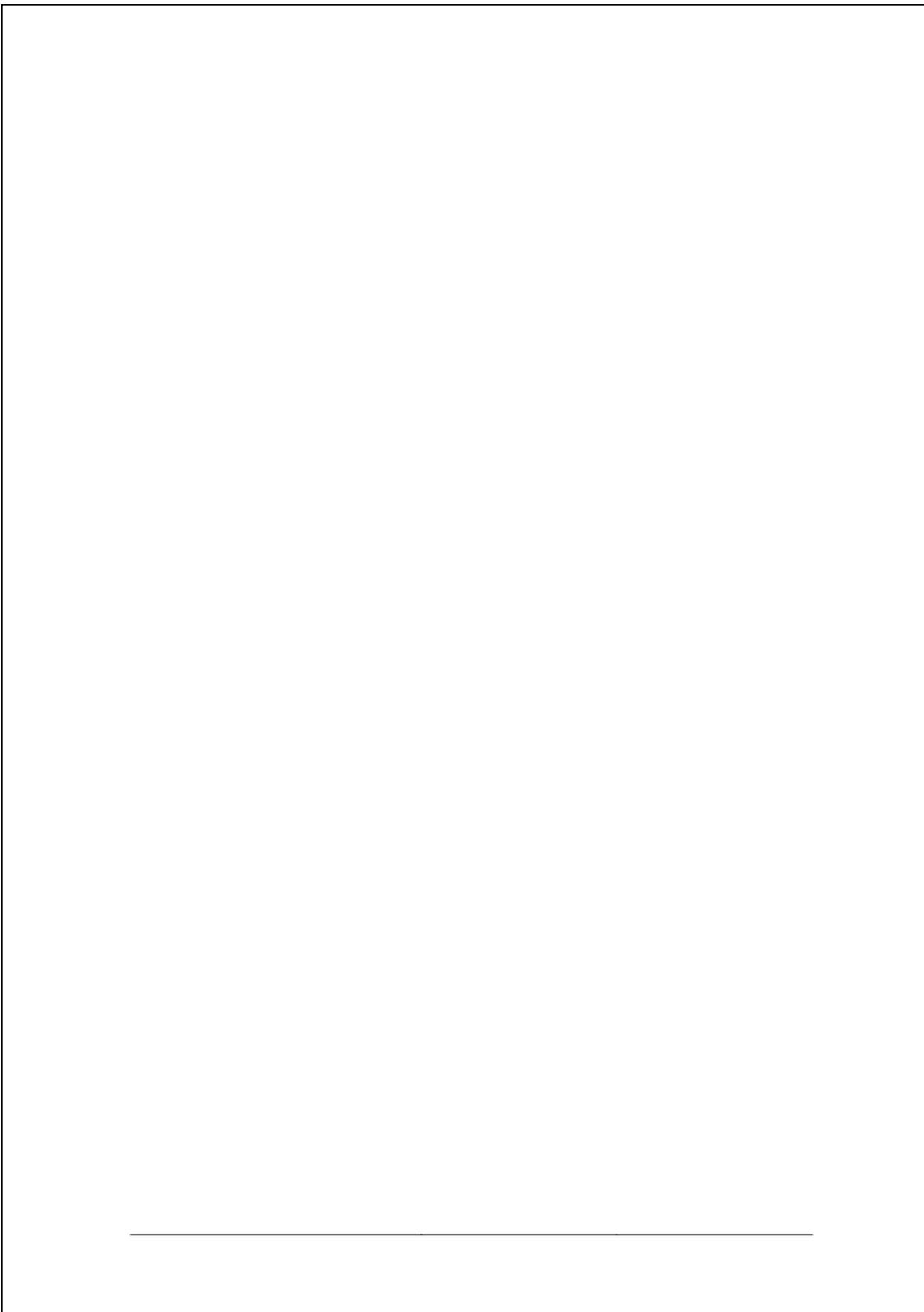
6 7.4.1 Scenario-1

Tanggal Pengujian : 27 Mei 2024
Personil : semua anggota kelompok
Rekapitulasi Hasil :

Test Script	Deksripsi Umum Data	Kesimpulan	Keterangan
Test Script Butir Uji-01	Berisi data registrasi	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-02	Berisi test pengujian <i>login</i>	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-03	Berisi Test Pengujian penambahan data meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-04	Berisi Test Pengujian pengeditan data meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-05	Berisi Test Pengujian penghapusan data meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-06	Berisi Test Pengujian penambahan menu	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-07	Berisi Test Pengujian pengeditan menu	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima

		4	
Test Script Butir Uji-08	Berisi Test Pengujian penghapusan menu	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-09	Berisi Test Pengujian approve booking-an meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-10	Berisi reject bookingan meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-11	Berisi complete bookingan meja	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-12	Berisi pemesanan menu	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-13	Berisi test melakukan pembayaran	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-14	Berisi test menerima pembayaran	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-15	Berisi Test menolak pembayaran	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-16	Berisi test pengujian pengeditan category di berita	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan 4	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-17	Berisi penghapusan category di berita	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-18	Berisi pembuatan kritik dan saran	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-19	Berisi Test penghapusan kritik dan saran	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima

4			
Test Script Butir Uji-20	Berisi test menambah galeri	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-21	Berisi test mengedit galeri	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-22	Berisi test penghapusan data galeri	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-23	Berisi Test penambahan pengumuman	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-24	Berisi test pengeditan data pengumuman	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-25	Berisi test penghapusan data pengumuman	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-26	Berisi test mengubah jumlah menu di keranjang	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-27	Berisi test penghapusan pesanan di keranjang	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-28	Berisi penambahan rating	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-29	Berisi pencarian di halaman menu	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-30	Berisi test uji melihat notifikasi	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-31	Berisi uji melihat history	Fungsi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan	Fungsi diterima



SW_TD (2) (1).pdf

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Forum Komunikasi Perpustakaan Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI) Student Paper	6%
2	www.coursehero.com Internet Source	5%
3	pt.scribd.com Internet Source	3%
4	www.slideshare.net Internet Source	1%
5	repo.palcomtech.ac.id Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	ejournal.uniks.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography On