

<b>In Athaillah Munthaha</b>	<b>(1108107010070)</b>
<b>Muhammad Furqan</b>	<b>(1308107010039)</b>
<b>Muhammad Ichsan</b>	<b>(1308107010002)</b>
<b>Maulana</b>	<b>(1308107010001)</b>

---

## CASHIER Apps

### Deskripsi Aplikasi

Ini merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah seorang user dalam proses pembayaran pada sebuah Café/Restoran. Target utama pengguna(user) dari aplikasi ini adalah *penjaga kasir*. Disini seorang user dapat melakukan beberapa hal seperti mengedit menu makanan dan meja yang tersedia pada café nya, menambahkan pesanan (jika ada pelanggan yang ingin menambah) dan melakukan proses transaksi pembayaran (jika ada pelanggan yang ingin membayar) serta melakukan cetak bill pembelian (dalam bentuk pdf).

Pada halaman awal aplikasi, tersedia daftar meja dan statusnya (kosong/ditempati) beserta dengan daftar pesanan jika memang meja tersebut telah ditempati. Di bagian Menu Bar tersedia pilihan **File** yang didalamnya ada pilihan Quit yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi atau dapat menekan Ctrl+Q pada Keyboard. Selanjutnya ada pilihan **Edit** yang didalamnya ada pilihan Makanan yang berfungsi untuk mengedit terhadap makanan yang tersedia (Ctrl + Alt + M) dan pilihan Meja yang berfungsi untuk mengedit meja yang tersedia (ctrl + Alt + T).

Apabila user memilih Edit kemudian memilih Makanan maka akan muncul halaman Tambah Makanan dimana pada halaman tersebut tersedia tabel daftar makanan yang tersedia. Disini user dapat mengedit menu makanan yang tersedia seperti menghapus menu makanan, menambah menu makanan, mengupdate menu makanan serta melakukan pencarian terhadap makanan yang tersedia. Jika user ingin menambahkan menu makanan, maka user hanya tinggal menginputkan nama makanannya beserta harganya lalu menekan tombol Simpan Makanan, maka secara otomatis makanan yang diinput tersebut akan muncul pada tabel daftar makanan.

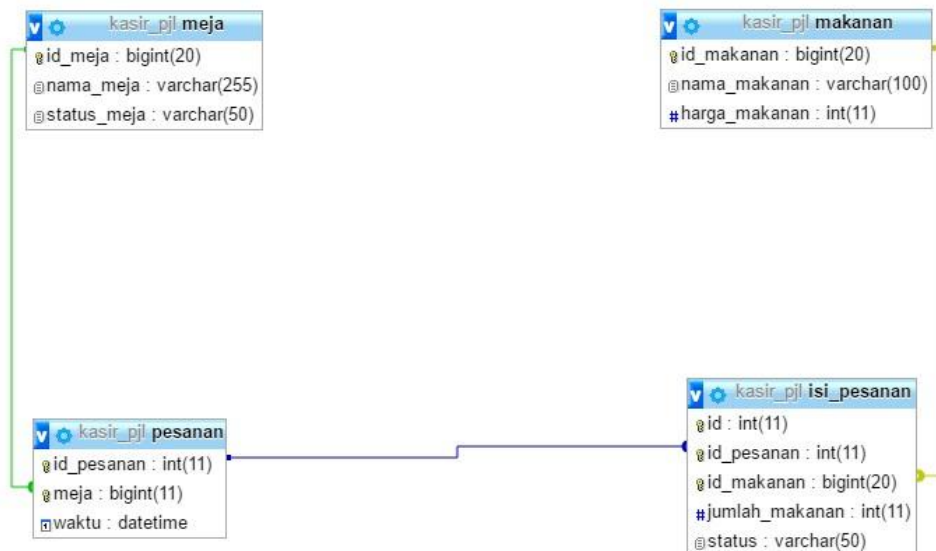
Selanjutnya jika user memilih Edit kemudian memilih Meja, maka akan muncul halaman meja yang menampilkan daftar meja yang tersedia. Disini user dapat menambahkan meja dengan cara menginputkan Nama Meja lalu menekan tombol Simpan Meja maka secara otomatis meja yang baru saja diinput tersebut akan muncul pada tabel daftar meja. User pun dapat menghapus meja yang sudah ada, dengan cara klik pada meja yang hendak dihapus lalu tekan tombol Hapus Meja maka meja tersebut akan hilang dari daftar meja.

Pada bagian bawah dari halaman awal aplikasi tersedia tombol **Refresh Meja** yang berguna jika ada penambahan meja oleh user, dengan menekan tombol tersebut maka meja akan bertambah selain itu jika ada meja yang sudah melakukan pembayaran maka dengan menekan tombol tersebut status meja berubah dari ditempati menjadi kosong.

Selanjutnya adalah tombol **Tambah Pesanan** yang berguna jika ada pelanggan yang ingin memesan dan menambahkan pesannya, maka user dapat menekan tombol Tambah Pesanan kemudian memilih makanan apa yang dipesan oleh pelanggan dan berapa jumlahnya lalu tekan tombol Tambah Pesanan maka akan muncul pada Daftar Pesanan. Selain itu, user juga dapat menghapus menu makanan yang sudah dipesan oleh pelanggan dengan cara klik pada menu makanan yang akan dihapus lalu tekan tombol Hapus Pesanan maka menu makanan tersebut akan hilang dari daftar pesanan.

Terakhir adalah tombol **Bayar Semua** yang digunakan pada saat pelanggan melakukan proses pembayaran. Jika ada yang hendak membayar, maka user dapat mengklik pada meja tersebut lalu menekan tombol Bayar Semua. Akan ditampilkan halaman Bayar yang didalamnya tersedia Daftar Pesanan Anda dan Total harga yang harus dibayar. Kemudian user menginput jumlah uang yang diberikan oleh pelanggan lalu menekan tombol cek untuk menampilkan jumlah uang kembalian lalu untuk mengakhiri proses pembayaran, user dapat menekan tombol Bayar dan secara otomatis Bill Pembelian akan di Cetak. Namun jika ingin membatalkan proses pembayaran, user tinggal menekan tombol Cancel.

Berikut adalah skema database yang digunakan pada aplikasi ini:



Sekian deskripsi singkat mengenai Aplikasi yang telah kami bangun.  
Semoga bermanfaat dan dapat digunakan seperlunya.

TerimaKasih.