**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MAHASISWA**

**“PERANCANGAN SISTEM ORDER ROTI PADA KIOS BREADLIFE KOTA JAMBI BERBASIS WEBSITE”**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Oleh :

(213002030013) PUTRI MARSAOLINA JEANIPER BR SIBORO

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS ADIWANGSA JAMBI**

**SEPTEMBER 2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG PRAKTEK KERJA**

Nama

NIM

: Putri Marsaolina Jeaniper Br Siboro

: 213002030013

Program Studi: Sistem Informasi

Judul : Perancangan sistem order roti pada kios breadlife kota jambi berbasis website

Laporan Praktek Kerja Lapangan Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui

Pembimbing,

(Imti Tsalil Amri,S.Kom.,M.Kom)

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PRAKTEK KERJA**

Nama

NIM

: Putri Marsaolina Jeaniper Br Siboro

: 213002030013

Program Studi: Sistem Informasi

Judul : Perancangan sistem order roti pada kios breadlife kota jambi berbasis website

Disetujui dan disahkan oleh :

Jambi, ………………

Pembimbing

(Imti Tsalil Amri,S.Kom.,M.Kom) Amri,S.Kom.,M.Kom)mr

Ketua Program Studi

(Ahmad Ferdian Shobur,S.Kom.,M.SI)

**ABSTRAK**

**“PERANCANGAN SISTEM ORDER ROTI PADA KIOS BREADLIFE KOTA JAMBI BERBASIS WEBSITE”**

Breadlife merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang roti, yang belum

mempunyai sitem order roti. Dalammeningkatkan proses order roti, Breadlife

memerlukan sistem komputer. Dengan demikian perlu dirancang suatu sistem

informasi yang bertujuan untuk melakukan pengolahan order roti di Breadlife

berbasis website, agar mempermudah frontline dalam mengolah order roti dan

membuat laporan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *UML(Unified*

*Modeling Language)*. Peneliti ini menghasilkan sistem order roti pada kios Beadlife

yang dapat melakukan pemesanan roti, pemilihan jenis roti, pemilihan jumlah roti,

melihat data pesanan, mengelola pesanan,mengelola laporan, dan data user.

Kata Kunci: Web, sistem informasi, sistem order

**ABSTRACT**

**“DESIGN OF A BREAD ORDER SYSTEM AT THE BREADLIFE Kiosk in JAMBI CITY BASED ON A WEBSITE”**

Breadlife is a shop that operates in the bread sector, which Don't have a bread order

system yet. In improving the order process bread, Breadlife requires a computer

system. Thus necessary designed an information system that aims to do Processing

bread orders at Breadlife is website-based, so that makes it easier for the frontline to

process bread orders and make them report. In this research, researchers used UML

(Unified Modeling Language). This researcher produced a bread order system on

Beadlife kiosk which can order bread, select types bread, selecting the number of

bread, viewing order data, managing orders,Manage reports and user data.

Keywords: Web, information system, order system

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pada saat ini peranan komputer sangat penting di sebuah organisasi baik itu dalam hal mencari informasi ataupun penunjang suatu operasional organisasi tersebut. Karna itu tidak heran jika sekarang ini banyak perusahaan atau instansi yang menggunakan teknologi informasi seperti system order roti yang bisa mempermudah mengorder roti seperti pada kios breadlife kota jambi. Dengan adanya system berbasis teknologi yang semakin canggih maka akan mempermudah pengelolahan data menjadi lebih efektif dan efisien,sehingga kinerja akan semakin meningkat. Sesuatu system dibuat untuk mempermudah atau membantu manusia untuk mendapatkan informasi yang akurat dalam suatu pengelolahan data informasi pada perusahaan atau instansi sehingga kesalahan yang di buat manusia dapat di minimalisir.

Breadlife ini adalah sebuah toko roti yang menyediakan banyak jenis roti seperti swwet bun, croissant, dry cake. Namun toko ini belum menggunakan kemajuan teknologi informasi dan manfaat teknologi yang ada. Dimana sistem penjualan roti masih menggunakan buku, sehingga hal ini menjadi tidak signifikan. Adanya permasalahan yang terjadi pada bagian pengorderan roti yang offline, sehingga tidak dapat mengatasi permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas penulis melakukan praktek kerja lapangan dengan membangun suatu prototype pada kios breadlife **“Perancangan sistem order roti pada kios breadlife kota jambi berbasis website”** dengan harapan penulis mempermudah pihak toko dalam melakukan pengorderan roti agar lebih efektif dan efisien.

* 1. **Batasan Masalah Praktek Kerja Lapangan**

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi masalah pada perancangan

system informasi ini sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini membahas order roti dari masing-masing kios ke baker
2. Membuat perancangan sebatas prototype pada pengorderan roti dari masing-masing kios ke baker
3. Membuat perancangan berbasis website sebatas prototype
   1. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Waktu pelaksanaan kerja praktek berlangsung lebih kurang 2 bulan dan dilaksanakan diluar jam perkuliahan yang dimulai pada bulan September 2024 s/d November 2024. Untuk tempat pelaksanaan penelitian dilakukan pada Baker Breadlife jambi yang beralamat Di Jalan sulthan Thaha, No. 17, kecamatan pasar jambi, Komplek Ruko WTC No.68, Jambi. Untuk perancangan dilakukan didalam lingkungan Baker Breadlife Jambi. Dalam pengumpulan data-data yang akan digunakan dalam penelitian penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1.Pengamatan langsung (Observasi ) ke baker breadlife jambi.

2.Wawancara, penulis melakukan proses interaksi dan komunikasi atau tanya jawab kepada Muhammad Andi selaku Kepala Baker Breadlife.

3.Analisis dokumen, penulis melakukan pencarian sumber informasi yang ada kaitannya dengan penelitian.

* 1. **Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari Laporan ini adalah:

1. Untuk merancang system informasi order roti sebatas prototype.
2. Untuk mengetahui bagaimana system informasi order roti pada kios breadlife kota jambi.

Manfaat dari laporan ini adalah:

1. Bagi kios breadlife
2. Sebagai upaya untuk membantu toko tersebut mengetahui persediaan roti
3. Sebagai masukan dan pertimbangan untuk pendataan roti yang terjual
4. Hasil dari penelitian diharapkan membuat kios tersebut lebih efektif.

2.Bagi Konsumen

Memberikan informasi, mempercepat pembelian roti, dan mempermudah pelayanan kepada konsumen.

3.Bagi Mahasiswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui Perancangan Sistem Informasi order roti pada kios breadlife kota jambi
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam presentasi dan argumentasi bagi mahasiswa
3. Menambah wawasan bagi penulis
   1. **Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan kerja praktrek ini terdiri dari 5 (lima) bab yang masing

masing bab akan membahas masalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah

perumusan masalah,pembatasan dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II : Gambaran Umum Perusahaan Dan Landasan Teori**

Dalam bab ini terdiri dari sejarah instansi, struktur organisasi, visi dan misi,

filosofi dan logo serta landasan teori.

**BAB III : Hasil Kegiatan Kerja Praktek**

Pada Bab ini menjelaskan bagaimana cara-cara pelaksanaan kerja praktek

waktu pelaksanaan kerja praktek lapangan, bidang kegiatan kerja praktek lapangan, system dan

prosedur kerja, serta tugas dan tanggung jawab.

**BAB I V : Analisa Usulan Pengembangan Sistem**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis masalah,analisis usulan dan rancangan pengembangan system yang terdiri dari: rencana use case diagram dan deskripsinya, rancangan activity diagram, rancangan sequence diagram, rancangan class diagram, rancangan UI (user interface), dan rancangan keluaran/output.

**BAB V : Kesimpulan Dan Saran**

Bab ini yang berisikan kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari analisis serta saran-saran yang mencakup keseluruhan dari hasil penelitian.

**BAB II**

**GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

# Sejarah Perusahaan

Dailybox Group resmi mengakuisisi *brand* BreadLife pada Jumat, 3 Desember 2021, BreadLife merupakan *brand* keempat dalam *portfolio startup* restoran online *multi-brand* yang sudah berdiri sejak 2018.

Sedangkan, Dailybox Group merupakan sebuah *startup* restoran online *multibrand* yang mengkreasikan nasi dengan lauk-pauk bercita rasa lokal dan internasional. Dailybox Group telah berada di lebih dari 120 lokasi di Indonesia dan merupakan salah satu operator *daud kitchen* terbanyak yang ada di Indonesia.

Dengan jaringan Dailybox Group, Breadlife memperluas jangkauannya ke seluruh Indonesia melalui kolaborasi omnichannel. Strategi yang diterapkan dalam omnichannel menggabungkan strategi ekspansi toko online dan offline, sinergi sumber daya dan inovasi digital.

Breadlife resmi membuka di WTC Batanghari Jambi pada Rabu, 15 Maret 2023 lalu. Lalu breadlife wtc batanghari jambi membuka kios di rsud abdul manap pada tanggal 14 agustus 2023. Pembukaan kios rsud mattaher pada 4 juni 2024 lalu hingga kini. Pembukaan klinik basmallah pada tanggal 18 April 2025. Pembukaan breadlife rs sungai kambang 02 juli 2025.

# Struktur Organisasi

# Struktur organisasi Breadlife merupakan organisasi yang berbentuk garis, dimana setiap bagian mempunyai tugas dan tanggung jawab. Didalam organisasi garis tugas perencanaan, pengendalian, dan pengawasan berbeda di satu tangga dan garis kewenangan langsung dari pimpinan dan bawahan.

# Gambar 2.1 Dstruktur Organisasi

# Visi dan Misi

1. Visi dailygroup:

**What We Dream The Future To Be**

Menjadi bagian penting dalam pembangunan menuju Indonesia maju.

Memberikan dampak positif bagi pihak yang berkepentingan (stalkholder).

Membawa cita rasa Indonesia untuk dunia melalui berbagai pilihan kuliner comfort food

#SelaluAdaPilihan

1. Misi dailygroup

**What We Do and How We Do It**

Mendisrupsi dan mendorong inovasi di industri F&B.

Menghadirkan berbagai produk F&B yang inovatif, kreatif dan praktis.

Meningkatkan kepuaasan dan loyalitas pelanggan melalui produk dan pelayan yang berkualitas.

# Budaya Kerja dan Filosofi

# Adapun budaya kerja dan filosofi diantaranya sebagai berikut:

# Budaya Kerja

Breadlife berfokus pada inovasi serta keinginan untuk selalu dekat dengan pelanggan. Sejak akusisi oleh Daily Box Group pada tahun 2021, Breadlife terus memperluas jangkauan dengan membuka gerai di area perumahan dan memperkenalkan konsep baru seperti kafe dine in, sebagai respon terhadap meningkatnya budaya nongkrong di Indonesia. Mereka juga memperkenalkan produk baru untuk menarik lebih banyak konsumen.

1. Filosofi Perusahaan

Filosofinya adalah menyediakan produk roti berkualitas yang bisa dinikmati seluruh keluarga Indonesia, dengan produk yang beragam dan inovatif.

# Logo

# Pada logo Breadlife ini berupa bentuk gambar dan tulisan nama dari perusahaan itu sendiri.

# 

# Gambar 2.2 logo Perusahaan

# Landasan Teori

* + 1. **Pengertian perancangan**

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Setiyanto Rudi et al., 2019).

# Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dariprosedur yang salingberhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu(Dieterici, 2018).

# Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang akan datang.(Dieterici, 2018).

“Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan seseorang. Organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkan informasi tersebut.(Dieterici, 2018).

Informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti luas. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sesuatu(Dieterici, 2018).

# Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri dalam (Handayani & Wijianto, 2018) menjelaskan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.(Dieterici, 2018).

Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub system yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehinga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna(Setiyanto Rudi et al., 2019).

# Pengertian Pemesanan

# Berdasarkan penelitian (Indra Hermawan & Dian Ade Kurnia, 2014), pengertian pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah booking sama artinya dengan pemesanan. Berikut ini adalah pengertian pemesanan menurut para ahli yang dikutip oleh Darmawan, adalah sebagai berikut :

# Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat.

# Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.

# Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat baik untuk penumpang maupun barang (cargo).

# Pengertian Roti

# Roti adalah makanan pokok yang dibuat dan dikonsumsi hampir diseluruh dunia khususnya wilayah Eropa Barat. Roti menurut Standar Nasional Indonesia didefinisikan sebagai produk yang diperoleh dari adonan tepung terigu yang diragikan dengan ragi roti dan dipanggang, dengan atau tanpa penambahan bahan makanan lain dan bahan makanan yang diizinkan. Pengertian lainnya roti adalah makanan yang berbahan dasar tepung terigu, air, gula, garam, lemak dan ragi (Faridah and Pramudia, 2019).

# Tools Perancangan Sistem

* + 1. **Prototype**

Prototyping merupakan Teknik pengembangan sistem yang menggunakan*prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilih sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya.(Sri Mulyani, 2016:31).

# Database

*Database* adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, sertadimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. (Waluyo et al., 2019)**.**

# Class Diagram

Class Diagram Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi**.**(Dieterici, 2018)**.**

# Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.(Dieterici, 2018).

# Sequence Diagram

# *Sequence diagram* adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. *Diagram* ini menujukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam use case.

# Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.(Dieterici, 2018)**.**

Berikut symbol-simbol pada use case :

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| Use Case  Nama Use Case | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit- unit yang saling bertukar pesan antar unit dan actor. |
| Aktor/actor | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi. |
| Asosiasi/Association | Komunikasi antar aktor dan Use Case yang berpartisipasi. |
| Ektensi/Extend  <<Extend>> | Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa Use Case tambahan. |
| Generalisasi/generalization | Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah Use Case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya. |
| Include  <<include>> | Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya. |

**BAB III**

# HASIL KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

# 3.1 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Waktu Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan lebih kurang berlangsung selama 2 bulan di luar jam perkuliahan yang di mulai pada bulan September 2024 sampai dengan November 2024.Untuk tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di baker breadlife di Jalan Sulthan Thaha, No. 17, kecamatan pasar jambi, Komplek Ruko WTC No.68, Jambi. Kios Breadlife ini merupakan kios yang masih menggunakan manual untuk mengorder roti sehingga sering terjadinya selisih.Dengan belum tersedianya system informasi order roti maka peneliti memilih lokasi penelitian tersebut.Toko tersebut beroperasi setiap hari senin-sabtu pada jam 08:00 WIB-18.00 WIB.

# 3.2 Bidang Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

# Selama pelaksanaan kerja praktek saya melakukan tugas dibagian kasir untuk melakukan order roti dari kios ke baker.Di kios tersebut saya bertugas untuk mengorder roti dari masing-masing kios yang sedang di jaga ke baker, mengecek standar roti, menghitung roti sesuai pesanan atau tidak, jika ada yang tidak sesuai di retur ke baker kembali. Saya juga mengecek barang yang habis lalu melakukan laporan ke manager untuk di antar besoknya saat pengiriman roti.

# 3.3 Sistem dan Prosedur Kerja

Pekerjaan yang dilakukan yaitu:

1. Cleaning

Melakukan pembersihan seperti, melap meja, menyapu, mengepel, membersihkan laci.

1. Mendisplay Roti

Melakukan pendisplyan roti saat roti datang, meletakkan price tag nya.

1. Menghitung Roti Masuk

Melakukan penghitungan roti yang masuk.

1. Transaksi Penjualan Roti

Saat ada customer,melakukan transaksi penjualan roti, di catat roti jenis apa, totalnya, pembayaran menggunakan cash atau qr.

1. Closing

Melakukan penghitungan roti, mengecek sales cash dan qr, memasukkan roti ke swanis, menutup kios dengan kain, lalu roti siap di jemput oleh driver.

# 3.4 Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas yaitu:

1. Menghitung roti yang masuk, terjual dan sisa roti.
2. Greating
3. Mengecek dan menyesuaikan roti pada transaksi penjualan.
4. Melaporkan persediaan barang package.

Tanggung jawab yaitu:

1. Bertanggung jawab atas kebersihan kios, tata cara penyusunan, dan penyimpanan roti.
2. Bertanggung jawab atas kebersihan kios, tata cara penyusunan, dan penyimpanan roti.
3. Menjaga roti agar tidak hilang.
4. Bertanggung jawab atas keamanan kios.

**BAB IV**

**ANALISA USULAN PENGEMBANGAN SISTEM**

**4.1 Analisa Masalah**

Pada pengembangan teknologi informasi dibutuhkan analisa dan perancangan system pengelolahan data. Sistem pengelolahan diharapkan mampu memperbaiki kinerja pengelolahan kios khususnya untuk meningkatkan pelayanan pada order roti dari masing-masing kios kepada baker.

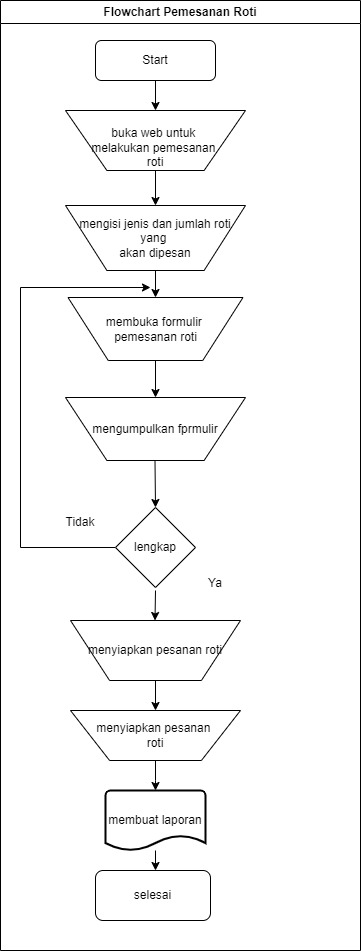
Hasil dari identifiasi masalah menjelaskan bahwa kios breadlife mempunyai masalah dalam selisih roti datang dan rejectnya roti. Sering kali selisi roti tidak terkendali pada toko tersebut,apalagi jika orderan roti sedang banyak,maka frontline akan bingung untuk menghitung selisih roti. Frontline harus mencari dengan waktu yang lama selisih dan reject roti dan mengembalikan roti yang reject atau tidak sesuai dengan sop. Sehingga sangat merepotkan frontline saat suasana kios sedang ramai pembeli,bahkan frontline akan sulit untuk melayani setiap customer dengan cepat di kios breadlife ini.

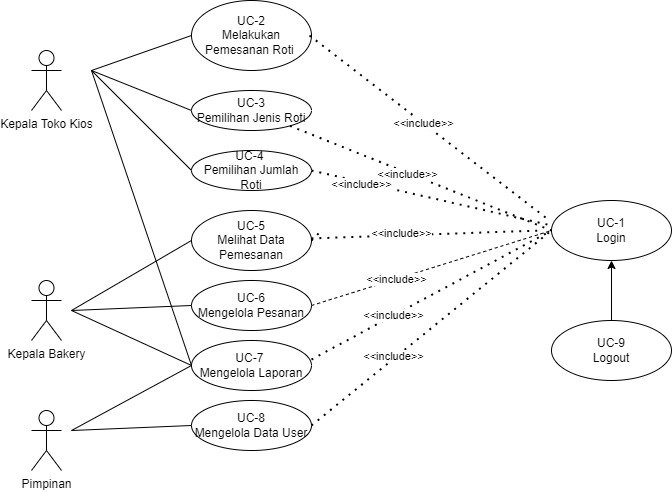
Metode ini membutuhkan analisis internal dan eksternal organisasi,kebutuhan bisnis dan beberapa teknik analisis untuk menghasilkan persediaan.Data dan informasi yang dibutuhkan bertujuan dari perancangan sistem informasi order roti yang meliputi pembuatan perancangan system order roi pada masing-masing kios Breadlife kota jambi.

**4.2 Analisa Usulan Rancangan Pengembangan Sitem**

* + 1. **Perancangan Use case Diagram dan Deskripsinya**

Use Case Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan metode atau fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem.

****

****

**4.2.1 Use Case Diagram**

**Deskripsi Use Case Diagram:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | *Login* | | | |
| ***ID Use Case*** | UC-01 | | | |
| **Aktor** | Kepala Toko Kios, Kepala Bakery dan Pimpinn | | | |
| **Deskripsi** | Aktor melakukan login untuk otentikasi dalam pengecekan dan modifikasi | | | |
| ***Exception*** | Proses login gagal | | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor masuk halaman login | | | |
| **Skenario 1: Login** | | | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** |  |
| Skenario normal | | |  |  |
| 1. Memasukkan *Username*, dan *password*. 2. Menekan tombol login. | | |  |  |
|  | | | 1. Melakukan verifikasi fungsi-fungsi yang sesuai dengan *role user*. |  |
|  | | | 1. Sistem akan menampilkan halaman aktor | |
| **Skenario 2: Ganti Password** | | | | |
| * + - 1. Aktor mengakses halaman ganti *pasword* | | |  | |
|  | | | * + - 1. Sistem menampilkan halaman ganti *password.* | |
| * + - 1. Aktor memilih tombol ganti *password*. | | |  | |
|  | | | 1. Sistem menampilkan halaman ganti *password*. | |
| 1. Aktor mengisi data ganti *password* lalu klik tombol simpan. | | |  | |
|  | | | 1. Sistem memvalidasi data dan muncul pesan “*password* berhasil diubah”. | |
| Skenario Alternatif | | | | |
| **S1.1** | | | * + - 1. Jika aktor salah mengisi username atau password maka akan muncul pesan ‘*Username* atau *password* anda salah’ | |
| **S2.5** | | | * + - 1. Jika ganti password salah, maka akan muncul pesan ‘*password* lama yang anda masukkan salah’. | |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil *login* ke sistem, sistem menampilkan halaman sesuai dengan login user. | | |

## Tabel 4. 1 Deskripsi *Use Case Login*

# Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Melakukan Pemesanan Roti Kepada Bakery

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Melakukan Pemesanan Roti Kepada Bakery | | |
| ***ID Use Case*** | UC-02 | | |
| **Aktor** | Kepala Toko Kios | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor dalam melakukan pemesanan roti, Kepala Toko Kios (Tambah, Edit Hapus) | | |
| ***Exception*** | Pengolahan data tidak dapat dilakukan | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor telah dalam keadaan *login* | | |
| **Skenario 1: Tambah Data** | | | |
| 1. Aktor memilih tombol tambah pada   *form* roti | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* jumlah roti |
| 1. Aktor menginputkan jenis roti pada *form* tambah roti. | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol simpan | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| **Skenario 2: Edit Data** | | |  |
| 1. Aktor memilih jenis roti untuk   Diedit | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol edit pada *form* roti | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* edit roti |
| 1. Aktor mengedit jenis roti pada *form* editjenis roti dan memilih tombol update | | |  |
|  | | | 1. validasi penginputan jenis roti berhasil diupdate |
| 1. Aktor memilih tombol ok | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| **Skenario 3: Hapus Data** | | | |
| 1. Aktor memilih jenis roti yang akan dihapus pada *form* roti | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol hapus | | |  |
|  | | | 1. Validasi apakah data akan dihapus? |
| 1. Aktor menghapus jenis roti dengan memilih tombol ok | | |  |
|  | | | 1. Data roti dihapus dari *database* dan menampilkan pesan jenis roti telah dihapus |
| **Aktor**  **Skenario Normal** | | | **Sistem** |
| * + - 1. Aktor melakukan pemesanan pada jenis roti | | |  |
|  | | | * + - 1. Menampilkan *form* jenis roti |
|  | | | * + - 1. Membuka koneksi ke *database* |
| 1. - Jika aktor memilih tombol tambah pada *form* roti maka S1   berlaku  - Jika aktor memilih tombol edit  pada *form* roti maka S2 berlaku  - Jika aktor memilih tombol hapus  pada *form* roti maka S3 berlaku | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| Skenario Alternatif | | | |
| S1-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa roti yang akan diinput belum lengkap |
| S1-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang input jenis roti. |
| S2-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa jenis roti yang akan diedit belum lengkap. |
| S2-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang mengedit jenis roti. |
| S3-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa pesan yang akan dihapus belum dipilih. |
| S3-Sb | |  | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang memilih jenis roti. |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil melakukan pemesanan roti kepada bakery | |

# Tabel 4.3 Deskripsi *Use Case* Pemilihan Jenis Roti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Melakukan Pemilihan Jenis Roti Kepada Bakery | | |
| ***ID Use Case*** | UC-02 | | |
| **Aktor** | Kepala Toko Kios | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor dalam melakukan pemesanan roti, Kepala Toko Kios (Tambah, Edit Hapus) | | |
| ***Exception*** | Pengolahan data tidak dapat dilakukan | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor telah dalam keadaan *login* | | |
| **Skenario 1: Tambah Data** | | | |
| 1. Aktor memilih tombol tambah pada   *form* roti | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* jumlah roti |
| 1. Aktor menginputkan jenis roti pada *form* tambah roti. | | |  |
| Aktor memilih tombol simpan | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| **Skenario 2: Edit Data** | | |  |
| 1. Aktor memilih jenis roti untuk   Diedit | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol edit pada *form* roti | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* edit roti |
| 1. Aktor mengedit jenis roti pada *form* editjenis roti dan memilih tombol update | | |  |
|  | | | 1. validasi penginputan jenis roti berhasil diupdate |
| 1. Aktor memilih tombol ok | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| **Skenario 3: Hapus Data** | | | |
| 1. Aktor memilih jenis roti yang akan dihapus pada *form* roti | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol hapus | | |  |
|  | | | 1. Validasi apakah data akan dihapus? |
| 1. Aktor menghapus jenis roti dengan memilih tombol ok | | |  |
|  | | | 1. Data roti dihapus dari *database* dan menampilkan pesan jenis roti telah dihapus |
| **Aktor**  **Skenario Normal** | | | **Sistem** |
| 1. Aktor melakukan pemilihan pada jenis roti | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan *form* jenis roti |
|  | | | 1. Membuka koneksi ke *database* |
| 1. - Jika aktor memilih tombol tambah pada *form* roti maka S1   berlaku  - Jika aktor memilih tombol edit  pada *form* roti maka S2 berlaku  - Jika aktor memilih tombol hapus  pada *form* roti maka S3 berlaku | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| Skenario Alternatif | | | |
| S1-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa roti yang akan diinput belum lengkap |
| S1-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang input jenis roti. |
| S2-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa jenis roti yang akan diedit belum lengkap. |
| S2-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang mengedit jenis roti. |
| S3-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa pesan yang akan dihapus belum dipilih. |
| S3-Sb | |  | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang memilih jenis roti. |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil melakukan pemesanan roti kepada bakery | |

# Tabel 4.4 Deskripsi *Use Case* Pemilihan Jumlah Roti

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Pemilihan Jumlah Roti | | | |
| ***ID Use Case*** | UC-04 | | | |
| **Aktor** | Kepala Toko Kios | | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor untuk melakukan pemilihan jumlah roti | | | |
| ***Exception*** | Pemilihan jumlah roti tidak dapat dilakukan | | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor telah dalam keadaan *login* | | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** | |
| Skenario normal | | | | |
| **S1** | | | | |
| 1. Aktor memilih jumlah roti pada *list* menu utama | | |  | |
|  | | | 1. Menampilkan *form* jumlah roti | |
|  | | | 1. Membuka koneksi ke *database* | |
| 1. Aktor menginput data jumlah roti kemudian klik simpan | | |  | |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* | |
| Skenario Alternatif | | |  | |
| S1-Sa | | |  | Sistem menampilkan pesan bahwa data yang akan diinput belum lengkap. |
| S1-Sb | | |  | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang *input* jumlah roti. |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil melakukan pemilihan jumlah roti | | |

# Tabel 4.5 Deskriipsi *Use Case* Melihat Data Pemesanan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Melihat Data Pemesanan | | | |
| ***ID Use Case*** | UC-05 | | | |
| **Aktor** | Bakery | | | |
| **Deskripsi** | Aktor melihat data pemesanan | | | |
| ***Exception*** | Proses login gagal | | | |
| ***Pre Condition*** | *Username* dan *password* telah tersimpan dalam *database* | | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** |  |
| Skenario normal | | |  |  |
| 1. *Use case* ini dimulai ketika actor memilih data pemesanan | | |  |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan data pemesanan |  |
| 1. Aktor memilih data pemesanan yang ingin dilihat | | |  | |
|  | | | 1. Ssitem menampilkan halaman pemesanan yang dipilih. | |
| Skenario Alternatif | | |  | |
| ***Post Condition*** | | Data sesuai dengan yang dipilih. | | |

# 4.6 Deskripsi *Use Case* Mengelola Pesanan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Mengelola Pemesanan | | |
| ***ID Use Case*** | UC-06 | | |
| **Aktor** | Kepala Bakery | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor untuk mengelola pesanan | | |
| ***Exception*** | Data pesanan gagal dikelola oleh system | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor sudah melakukan *login* | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** |
| Skenario normal | | |  |
| 1. Aktor memilih menu data pesanan pada *list* menu utama | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan *form* data pesanan |
|  | | | 1. Membuka koneksi ke *database* |
| 1. - Jika aktor memilih tombol tambah   data maka S1 berlaku  - Jika aktor memilih tombol edit  maka S2 berlaku  - Jika aktor memilih tombol hapus  maka S3 berlaku | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan ke dalam *database* |
| **Skenario 1: Tambah Data** | | | |
| 1. Aktor mengakses halaman pemesanan. | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan halaman pemesanan. |
| 1. Aktor memilih menu pemesanan | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan menu pemesanan |
| 1. Aktor memilih tombol tambah data | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan form tambah data |
| 1. Aktor mengisi form tambah data lalu klik tombol simpan. | | |  |
|  | | | 1. Sistem simpan data dan menampilkan halaman data pemesanan. |
| **Skenario 2: Edit Data** | | | |
| * + - 1. Aktor mengakses halaman pemesanan | | |  |
|  | | | * + - 1. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| * + - 1. Aktor memilih menu pemesanan | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan data pemesanan |
| 1. Aktor memilih data pemesanan yang ingin di edit lalu klik tombol edit | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan form edit data pemesanan |
| 1. Aktor mengganti data yang ingin diedit lalu klik tombol simpan. | | |  |
|  | | | 1. Sistem akan memvalidasi data yang telah diedit. |
|  | | | 1. Sistem edit data yang berhasil disimpan dan menampilkan halaman pemesanan. |
| **Skenario 3: Hapus Data** | | | |
| * + - 1. Aktor mengakses halaman pemesanan. | | |  |
|  | | | * + - 1. Sistem menampilkan halaman pemesanan |
| * + - 1. Aktor memilih menu pemesanan. | | |  |
|  | | | * + - 1. Sistem menampilkan data pemesanan |
| * + - 1. Aktor memilih data pemesanan yang ingin di hapus lalu klik tombol hapus | | |  |
|  | | | * + - 1. Sistem menampilkan pemberitahuan “Hapus Data Ini? Anda Perlu Memastikan Kembali”. Dengan opsi hapus atau *cancel*. |
| * + - 1. Aktor memilih tombol hapus. | | |  |
|  | | | * + - 1. Data berhasil dihapus dari *database*. |
| Skenario Alternatif | | | |
| **S1.7** | | | 1. Jika data yang ditambah belum lengkap dan aktor menekan tombol simpan, maka tombol simpan tidak berfungsi. 2. Aktor harus melengkapi data pada form tambah data pemesanan. |
| **S2.7**  **S2.8** | |  | 1. Jika aktor menekan tombol edit, tetapi data tidak diedit dan diubah, maka tombol simpan tidak berfungsi. 2. Sistem akan menampilkan pesan ‘Data gagal disimpan’. |
| **S3.7** | |  | 1. Jika aktor memilih tombol *cancel* maka sistem akan kembali ke data pemesanan. 2. Aktor bisa memilih ulang data yang akan dihapus. |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil mengelola data pemesanan | |

# Tabel 4.7 Deskripsi *Use Case* Mengelola Laporan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Mengelola Laporan | | |
| **ID Use Case** | UC-07 | | |
| **Aktor** | Kepala Toko, Bakery dan Pimpinan | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor untuk mengelola laporan | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor sudah melakukan *login* | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** |
| Skenario normal | | |  |
| 1. Aktor memilih menu laporan pada *list* menu utama | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan *form* laporan |
| 1. Aktor melihat data laporan jenis roti dan laporan jumlah roti yang di order | | |  |
| 1. - Jika aktor memilih tombol   Laporan pemesanan roti maka S1 berlaku  - Jika aktor memilih tombol  laporan jenis roti maka S2  berlaku  - Jika aktor memilih tombol  laporan jumlah roti maka S3  berlaku | | |  |
|  | | | 5 Menampilkan laporan sesuai yang  Dipilih |
| **S1** | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol laporan pemesanan roti lalu klik cetak | | |  |
|  | | | 1. Mencetak data laporan pemesanan roti berupa *print out.* |
| **S2** | | |  |
| 1. Aktor *input* periode harian laporan jenis roti lalu klik tombol cetak | | |  |
|  | | | 1. Mencetak laporan jenis roti sesuai periode yang dipilih berupa *print out* |
| **S3** | | |  |
| 1. Aktor *input* periode harian laporan jumlah roti lalu klik cetak | | |  |
|  | | | 1. Mencetak laporan jumlah roti sesuai periode yang dipilih berupa *print out* |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil mengelola laporan | |

# Tabel 4.8 Deskripsi *Use Case* Mengelola Managemen User

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama** | Mengelola Managemen Karyawan | | |
| **ID Use Case** | UC-08 | | |
| **Aktor** | Pimpinan | | |
| **Deskripsi** | Dilakukan oleh aktor untuk mengelola data-data admin untuk disimpan ke dalam *database* | | |
| ***Exception*** | Data admin tidak lengkap | | |
| ***Pre Condition*** | Aktor telah dalam keadaan *login* | | |
| **Aktor** | | | **Sistem** |
| Skenario normal | | | |
| 1. Aktor memilih menu data user pada *list* menu utama | | |  |
|  | | | 1. Menampilkan *form* data user |
|  | | | 1. Membuka koneksi ke *database* |
| 1. - jika aktor memilih tombol tambah   pada *form* data user maka S1  berlaku   * jika aktor memilih tombol edit   pada *form* data user maka S2  berlaku   * jika aktor memilih tombol hapus   pada *form* data user maka S3  berlaku | | |  |
| **S1** | | | |
| 1. Aktor memilih tombol tambah pada *form* data *user* | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* tambah data user |
| 1. Aktor menginputkan data admin pada *form* data user | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol simpan | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan kedalam *database* |
| **S2** | | | |
| 1. Aktor memilih data admin yang akan diedit | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol edit data admin | | |  |
|  | | | 1. Sistem menampilkan *form* edit admin sekaligus data-data admin   yang dipilih untuk di edit |
| 1. Aktor mengedit data admin | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol *update* | | |  |
|  | | | 1. Menyimpan kedalam *database* |
| **S3** | | | |
| 1. Aktor memilih data admin yang akan dihapus | | |  |
| 1. Aktor memilih tombol hapus data admin | | |  |
|  | | | 1. *Validasi* apakah data ingin dihapus |
| 1. Aktor memilih tombol ok | | |  |
|  | | | 1. Data admin dihapus dari *database* dan menampilkan pesan data telah dihapus |
| 1. Aktor dapat menampilkan data admin | | |  |
| Skenario *Alternatif* | | | |
| S1-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa data belum lengkap |
| S1-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang *input* data admin kembali |
| S2-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa data belum lengkap |
| S2-Sb | | | Sistem memberikan kesempatan pada admin untuk mengulang *input* data admin kembali |
| S3-Sa | | | Sistem menampilkan pesan bahwa data belum dipilih |
| S3-Sb | | | Sistem menampilkan data admin |
| ***Post Condition*** | | Aktor berhasil mengelola data *user* | |

# Tabel 4.9 Deskripsi *Use Case* *Logout*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | *Logout* | |
| ***ID Use Case*** | UC-09 | |
| **Aktor** | Kepala Toko Kios, Pegawai dan Pimpinan | |
| **Deskripsi** | Di lakukan Kapala Toko Kios, Pegawai dan Pimpinan untuk keluar dari sistem | |
| ***Exception*** | Koneksi gagal ditutup | |
| ***Precondition*** | Aktor sudah masuk dihalaman utama | |
| **Aktor** | | **Sistem** |
| Skenario Normal | | |
| 1. Aktor menekan menu *logout* | |  |
|  | | 1. Menutup koneksi ke *database* Aktor |
|  | | 1. Koneksi berhasil ditutup. |
| **Post Condition** | Aktor keluar dari sistem | |

# *Activity* Diagaram

# *Activity* Diagram menurut (Apriliah et al.,2019) Didefinisikan sebagai fungsi yang memodelkan aliran proses bisnis dan urutan operasi dalam proses tersebut. Diagram ini sangat mirip dengan diagram alur karena memodelkan alur kerja fungsi lain atau dari fungsi ke status.

# *Acivity* Diagram Login

# *Activity* Diagram berikut ini merupakan *activity* diagram yang menggambarkan aktivitas login *admin*:

# 

# Input Jenis Roti

# 

# Edit Jenis Roti

# 

# Hapus Jenis Roti

# 