

TKEPP12

MEMBUAT APLIKASI PEMESANAN MAKANAN UNTUK AREA KAMPUS

Untuk :

Tugas UAS


TKEPP12 – Metodologi Perancangan Program

Dipersiapkan oleh:

Alfan Almarogy	/	213051007
Dede Ridwan	/	213051016
Fadhil Muhammad	/	213051023
Fini Firliansyah	/	213051028
Iwan Satriawan	/	213051031

Jurusan Teknik Komputer – Politeknik Pajajaran

Jalan PH.H. Mushtofa No 39, Bandung 40192

	Prodi Teknik Komputer Politeknik Pajajaran	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>TKEPP12</i>		
		Revisi	0	<i>Tgl: 24-01-2024</i>

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, puji syukur kita panjatkan ke hadirat-Nya, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk Ujian Akhir Semester (UAS) ini.

Tugas akhir ini membahas tentang pembuatan aplikasi pemesanan makanan, suatu inovasi dalam dunia teknologi yang semakin berkembang pesat. Aplikasi pemesanan makanan menjadi sebuah kebutuhan mendesak dalam kehidupan modern ini, di mana masyarakat cenderung mengandalkan teknologi untuk mempermudah dan mempercepat berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Aplikasi pemesanan makanan telah menjadi fenomena yang mendominasi dunia bisnis kuliner, memberikan pelanggan kemudahan untuk menikmati hidangan favorit mereka tanpa harus datang ke tempat fisik. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, aplikasi ini tidak hanya memudahkan pelanggan dalam memesan makanan, tetapi juga memberikan manfaat bagi pemilik usaha kuliner dalam mengelola pesanan dan mengoptimalkan layanan mereka.

Tugas akhir ini mencakup analisis, perancangan, dan implementasi aplikasi pemesanan makanan. Pembahasan melibatkan langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembuatan aplikasi, serta manfaat dan tantangan yang mungkin dihadapi dalam pengembangan aplikasi tersebut.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan aplikasi ini, terdapat berbagai keterbatasan dan kendala. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, saran, dan masukan dari pembaca guna perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman kita mengenai pentingnya teknologi informasi dalam dunia kuliner. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pembaca. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penulisan tugas akhir ini.

Bandung, Rabu 24 Januari 2024

***Teknologi Komputer B
Politeknik Pajajaran***

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini bertujuan sebagai acuan atau panduan bagi pengembang dan pengguna perangkat lunak selama dalam pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen SKPL ini berisi spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak khusus untuk informasi delivery makanan di Kawasan Politeknik Pajajaran yang akan dikembangkan.

Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam setiap tahapan pengembangan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dan tujuan perangkat lunak itu sendiri, termasuk dalam pengukuran kualitas, pembuatan rencana pengujian, dan perawatan perangkat lunak. Sedangkan bagi pihak klien, dalam hal ini adalah mahasiswa, SKPL ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang dikembangkan dan harapan yang diinginkan.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif dan efisien dalam proses pemesanan makanan di lingkungan kampus. Perangkat lunak ini diharapkan dapat menangani :

1. Dapat Menanggapi pesanan makanan dari pengguna dengan cepat dan akurat.
2. Dapat Memfasilitasi berbagai metode pembayaran yang nyaman bagi mahasiswa.
3. Dapat Menanggapi perubahan stok dan memastikan ketersediaan menu yang akurat
4. Dapat Menanggapi interaksi pengguna dengan menyediakan antarmuka yang mudah digunakan dan ramah mahasiswa.
5. Dapat Menanggapi berbagai ukuran layar dan sistem operasi pada perangkat mobile yang digunakan oleh mahasiswa.

Perangkat lunak tidak menangani:

1. Perangkat lunak tidak secara langsung memastikan kualitas fisik atau rasa dari makanan yang dipesan.
2. Jika ada opsi pengiriman, perangkat lunak tidak mengelola ketersediaan pengemudi pengiriman atau faktor-faktor luar seperti kondisi lalu lintas.
3. Perangkat lunak tidak secara langsung menangani kepatuhan terhadap regulasi kesehatan dan keamanan makanan. Ini adalah tanggung jawab restoran atau penjual makanan.
4. Perangkat lunak memberikan informasi tentang harga dan diskon, tetapi keputusan tentang penyesuaian harga atau diskon adalah kebijakan dari restoran atau mitra bisnis.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

SKPL	: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
SPMK	: Sistem Pemesanan Makanan Kampus
Sajiwa	: Santapan Cepat Saji Mahasiswa

BAB II

DESKRIPSI GLOBAL PERANGKAT LUNAK

2.1 Perspektif Produk

Sistem Pemesanan Makanan Kampus (SPMK) dirancang untuk memberikan solusi efektif dan nyaman bagi mahasiswa dalam memesan makanan dari berbagai restoran di sekitar lingkungan kampus. SPMK bertujuan untuk menyederhanakan proses pemesanan, meningkatkan aksesibilitas menu, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat Lunak Pemesanan Makanan Kampus memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:

1. Pemesanan Mudah:

Antarmuka pengguna intuitif memungkinkan mahasiswa dengan mudah menjelajahi menu, menyesuaikan pesanan, dan melakukan pembayaran dengan cepat.

2. Manajemen Stok Otomatis:

SPMK secara otomatis memantau stok makanan dan memberikan informasi real-time kepada pengguna tentang ketersediaan menu.

3. Skalabilitas:

SPMK dirancang untuk menangani volume pesanan yang besar dan dapat dengan mudah berkembang seiring pertumbuhan pengguna.

4. Responsif Terhadap Perangkat Mobile:

Antarmuka yang responsif memastikan kenyamanan pengguna pada berbagai perangkat mobile dan ukuran layar.

2.3 Karakteristik Pengguna

Aplikasi Pemesanan Makanan ini akan digunakan oleh dua jenis pengguna, yaitu user dan admin. User dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan Aplikasi Pemesanan Makanan. Admin dapat melakukan *maintenance* (perawatan) terhadap sistem.

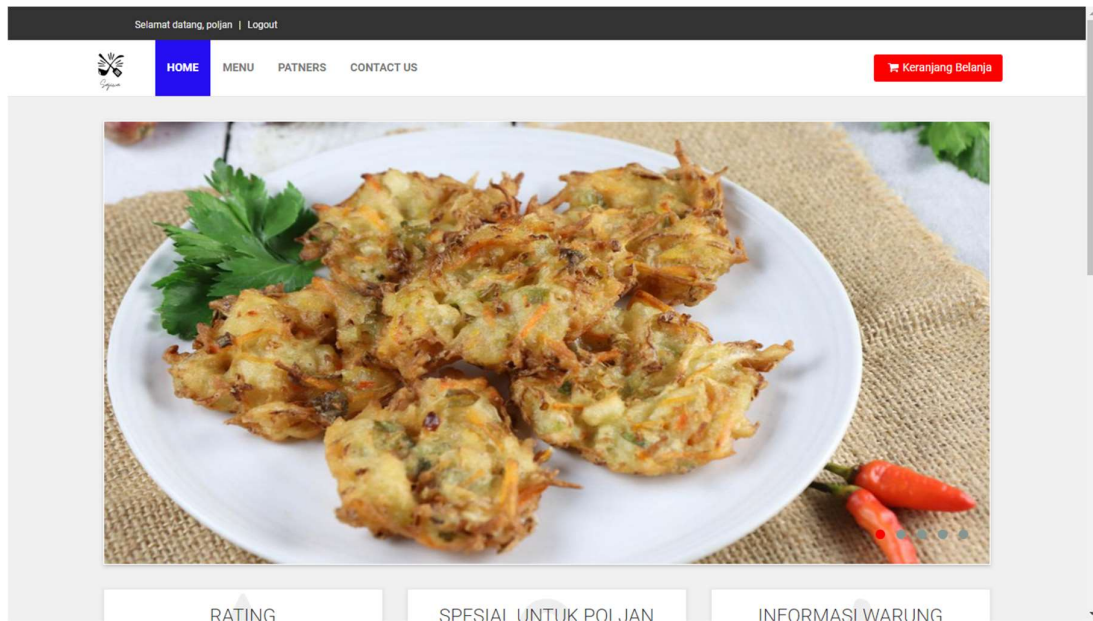
BAB III

DESKRIPSI RINCI KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Antarmuka Pemakai (UI) untuk aplikasi pemesanan makanan di kantin kampus merupakan desain yang mengakomodasi kebutuhan pengguna dalam lingkungan kantin kampus. Dengan tata letak yang sederhana dan cepat, pengguna dapat dengan mudah menavigasi aplikasi bahkan di lingkungan yang ramai. Daftar menu yang jelas, kategori makanan yang terorganisir, dan fitur pencarian yang efektif membantu pengguna menemukan dan memilih makanan dengan cepat. Kemampuan untuk mengatur pesanan dengan fleksibilitas, informasi stok dan ketersediaan yang terkini, serta proses pembayaran yang mudah, memastikan pengalaman pengguna yang lancar. Pemberitahuan langsung, ulasan, dan rating memberikan transparansi dan umpan balik kepada pengguna. Selain itu, integrasi dengan sistem kampus, seperti kartu mahasiswa, meningkatkan kemudahan pengguna dalam pembayaran dan pengaturan pesanan. Dengan adanya fitur promosi dan diskon, aplikasi ini tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi pengguna di lingkungan kantin kampus yang dinamis.



Gambar Contoh gambar Aplikasi

Berikut adalah contoh tampilan isi menu Aplikasi pemesanan makanan :

1. Menu Pilihan Bahasa

- INDONESIA
- 2. Menu Login
 - Admin
 - User
- 3. Menu Utama Transaksi
 - Melihat menu makanan
 - Order makanan

3.1.2 Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka Perangkat Lunak (UI) pada aplikasi pemesanan makanan di kantin kampus dirancang untuk memudahkan interaksi antara pengguna dan aplikasi di konteks kantin. Peta lokasi kantin membantu pengguna menemukan pilihan makanan di sekitarnya, sementara daftar menu terstruktur dengan jelas mencakup informasi harga dan kategori. Fitur pencarian dan filter mempermudah pengguna menemukan makanan atau kantin tertentu, dan indikator stok membantu menghindari kekecewaan. Kemampuan untuk menyesuaikan pesanan, proses pembayaran yang mudah, dan notifikasi status pesanan memberikan pengalaman yang lancar. Fitur rating dan ulasan memberikan umpan balik kepada pengguna, dan informasi tentang promosi atau diskon meningkatkan daya tarik. Integrasi dengan kartu mahasiswa mendukung pembayaran yang efisien, sementara dukungan bantuan online memastikan pengalaman pengguna yang positif. Dengan perhatian khusus pada kebutuhan di lingkungan kantin kampus, antarmuka perangkat lunak ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pemesanan makanan yang mudah dan menyenangkan.

.

3.1.3 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka Komunikasi pada aplikasi pemesanan makanan di kantin kampus mencakup berbagai elemen yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan aplikasi. Pada tingkat dasar, pengguna dapat memilih makanan dari daftar menu yang terstruktur dengan jelas, dengan informasi mengenai harga dan kategori. Fitur pencarian memungkinkan pengguna menemukan makanan atau kantin tertentu dengan cepat, sedangkan filter membantu menyaring opsi sesuai preferensi. Selain itu, antarmuka menawarkan kemampuan untuk menyesuaikan pesanan, seperti menambah atau mengurangi bahan, sehingga pengguna dapat mengakomodasi selera pribadi mereka.

Proses pembayaran yang terintegrasi dengan metode yang umum digunakan di kampus, seperti kartu mahasiswa atau dompet digital, memastikan efisiensi dalam transaksi. Notifikasi langsung mengenai status pesanan dan konfirmasi pembayaran memberikan kejelasan kepada pengguna. Fitur rating dan ulasan memungkinkan pengguna memberikan umpan balik tentang makanan atau layanan kantin, sementara informasi mengenai promosi atau diskon menarik minat pengguna. Antarmuka ini juga dapat menyajikan peta lokasi kantin untuk membantu pengguna menemukan pilihan makanan di sekitar mereka.

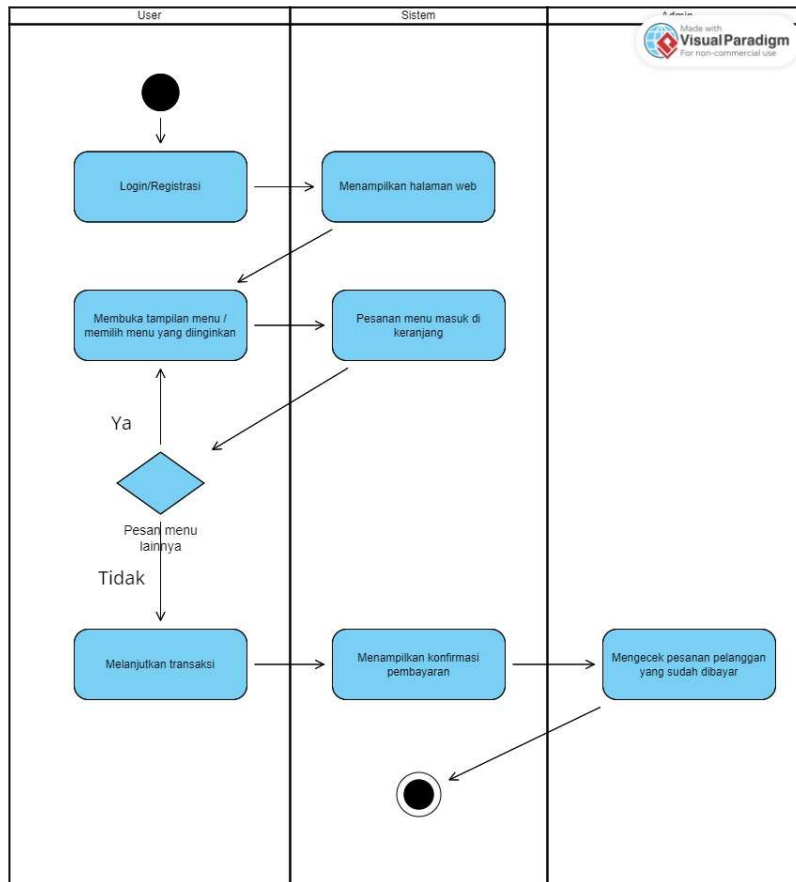
Dengan keseluruhan, antarmuka komunikasi pada aplikasi pemesanan makanan di kantin kampus dirancang untuk memudahkan interaksi yang efisien, informatif, dan menyenangkan antara pengguna dan aplikasi, memastikan pengalaman pemesanan makanan yang optimal.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Tabel 4.1 Flowchart sistem sedang berjalan



Dari Gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mahasiswa/User bisa mendaftar pada aplikasi SPMK
2. Setelah melakukan registrasi, selanjutnya user bisa melakukan login dengan data yang sesuai yang dibuat
3. Jika data benar, maka aplikasi akan menampilkan halaman informasi, terkait beberapa rekomendasi makanan disekitar kampus
4. User bisa memilih makanan yang ingin di-order
5. Masuk ke bagian transaksi untuk melakukan transaksi
6. Transaksi berhasil dilakuka

4.2. Deskripsi Umum Sistem

Sistem aplikasi pengantaran makanan yang kami kembangkan adalah solusi inovatif yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dan masyarakat di sekitar lingkungan kampus. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan layanan pengiriman makanan yang efisien dan cepat dengan mengintegrasikan beberapa kantin yang beroperasi di dalam kampus. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, pengguna dapat dengan mudah menelusuri berbagai pilihan menu dari berbagai kantin yang bermitra, membuat pesanan, dan menikmati kenyamanan pengiriman makanan tepat di pintu kamar mereka atau di lokasi yang diinginkan di dalam kampus.

Keunggulan sistem ini terletak pada kemudahan penggunaan, diversitas pilihan makanan, dan keterlibatan kantin-kantin lokal di dalam ekosistem kampus. Melalui aplikasi ini, kami memberikan pelanggan akses ke berbagai macam hidangan dari berbagai kantin, menciptakan pengalaman kuliner yang lebih beragam dan menarik. Selain itu, integrasi sistem pembayaran yang aman dan efisien memberikan pengguna kemudahan dalam melakukan transaksi. Dengan fokus pada pelayanan pelanggan yang superior dan kolaborasi yang erat dengan mitra kantin, sistem aplikasi pengantaran makanan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kehidupan kampus dan memberikan nilai tambah bagi para pengguna di dalamnya..

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

4.2.1 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat beserta karakteristiknya sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna terhadap sistem ini adalah :

1. Seorang admin yang di kategorikan bisa mengolah data user, data produk, kategori produk, berita.
2. User yang bisa mengedit datanya sendiri, mengedit password dan melakukan delivery.

4.2.1 Analisis Perangkat Keras

Gambaran dalam membangun spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan oleh sistem diantaranya yaitu:

Tabel 4.2 Rincian Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Jenis Perangkat Keras
1	<i>Processor</i> Pentium Intel atom
2	Memory 1 GB
3	<i>Harddisk</i> 160 GB

4.2.2 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak tambahan yang diperlukan untuk mendukung sistem yang akan dibuat. Diantaranya perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

Tabel 4.3 Rincian Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

No	Perangkat Lunak	Kegunaan
1.	<i>Windows</i> 10	Menjalankan Program Aplikasi
3.	Php, HTML	Pembuatan Web Sistem
4.	<i>Visual Studio Code.</i>	<i>Design</i> Web Sistem
5.	<i>Google chrome</i>	Web <i>Browser</i>
6.	Xampp	Web <i>Server</i> , <i>MYSQL Database</i> Dan <i>PHP</i>

4.3 System Requirement Spesification

Dari identifikasi permasalahan yang dijelaskan pada poin 4.2, dirincikan kebutuhan sistem seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 System Requirement Spesification.

SRS-ID	Keterangan
F-01	User dapat melakukan registrasi dan memesan makanan
F-02	Admin dapat mengelola data user, data produk, dan warung.
NF-01	Sistem mudah digunakan.
NF-02	Sistem Mudah diakses

4.4 Analisis Sistem Berorientasi Objek

Sistem ini merupakan pengembangan dari sistem konvensional yang ada. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam menangkap kebutuhan pengguna adalah memodelkan sistem/perangkat lunak yang akan dibuat dengan menggunakan *Use case Diagram*.

Use Case Diagram menawarkan cara yang sistematis untuk menangkap spesifikasi kebutuhan dengan fokus dengan nilai tambah yang akan diterima oleh pengguna individual atau oleh sistem yang ada di luar sistem yang akan kita kembangkan.

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam menangkap kebutuhan pengguna adalah memodelkan sistem/perangkat lunak yang akan dibuat dengan menggunakan *Use case Diagram*. *Use Case Diagram* menawarkan cara yang sistematis untuk menangkap spesifikasi kebutuhan dengan fokus dengan nilai tambah yang akan diterima oleh pengguna individual atau oleh sistem yang ada di luar sistem yang akan kita kembangkan. Dalam kasus ini mempunyai tiga (2) aktor yaitu, Admin dan User. Analisa dan perancangan yang akan dibangun adalah analisa dan perancangan suatu sistem informasi yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama pemrosesan. Manusia bertindak sebagai pengatur, pengoperasi, serta pengendali utama perangkat tersebut. Sistem berjalan setelah data masukan (*input*) diberikan.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan dan spesifikasi sistem dapat dilakukan perancangan dan bangun Sistem Informasi UKM dengan menggunakan Pendekatan Berorientasi Objek dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

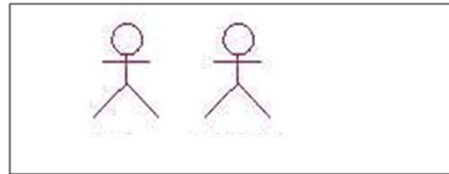
UML adalah model perancangan sistem berorientasi objek. Model analisis dan perancangan sistem informasi UKM ini sebagai berikut :

1. Use Case Diagram
2. Class Diagram
3. Activity Diagram

4.4.1 Use Case Diagram

4.4.2 Aktor dan Use Case

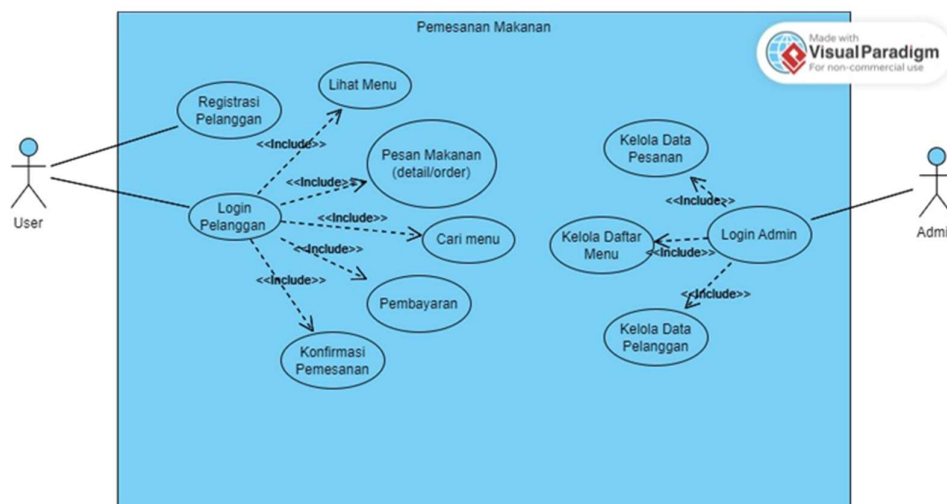
Ada beberapa aktor yang terdapat di dalam sistem informasi ini, yaitu admin, User.



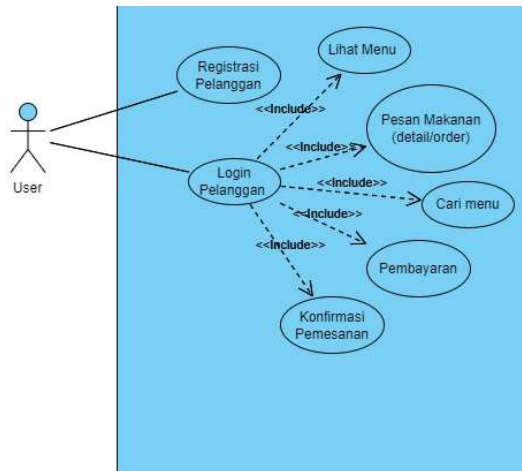
Gambar 4.2 admin dan user

UC-06	Ganti Password	Mengganti password pengguna.
UC-07	LogOut	User keluar sistem.

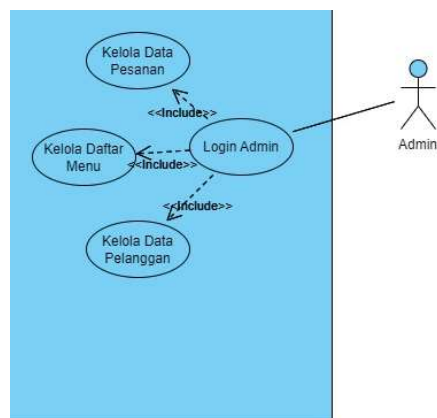
Selain actor yang diatas, maka usecase yang ada pada sistem Informasi aplikasi dapat kita lihat pada use case diagram dibawah ini.



Gambar 4.3 Use case diagram Sistem informasi Secara Keseluruhan.



Gambar 4.4 Use case diagram User



Gambar 4.5 Use case diagram Admin

4.8. Skenario Use Case

4.8.1 Skenario Use case UC01-Login

Tabel 4.7 Skenario Use case Login

Nama Usecase : Login	
Aktor : Admin dan User	
Pre-Condition : Aktor memasuki halaman Login	
Post Condition : 1. Aktor berhasil Login Ke sistem.	
2. Sistem menampilkan menu sesuai dengan Login aktor.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pilih Login, masukkan Username dan Password.	
2. Menekan Tombol Login.	
	3. Memvalidasi masukkan user.
	4. Memverifikasi fungsi-fungsi dan fitur yang sesuai dengan role user.
	5. Menampilkan halaman sesuai dengan role user.
Skenario Alternatif 1: Gagal Login	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Memvalidasi masukkan.
	2. Masukkan tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan, “Login anda tidak benar“.

4.8.2. Skenario Use case UC03- Mengelola Pengguna

Tabel 4.8 Skenario Use case mengelola pengguna

Nama Usecase : Mengelola Data Pengguna	
Aktor : Admin.	
Pre-Condition : Admin sudah melakukan login.	
Post Condition : Sistem menampilkan menu untuk mengelola pengguna.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu data pengguna.	
	2. Sistem menampilkan menu data pengguna.
3. Admin memilih menu ubah pengguna.	
	4. Sistem menampilkan form ubah pengguna, kemudian memvalidasi data pengguna dan menyimpannya ke dalam database.
5. Admin memilih menu hapus data pengguna.	
	6. Sistem menampilkan konfirmasi, kemudian menghapus data pengguna dalam database.

4.8.3 Skenario Use case UC06- Ganti Password

Tabel 4.16 Skenario Use case Ganti password.

Nama Usecase : Ganti password.	
Aktor : UKM, Pimpinan	
Pre-Condition : Aktor sudah melakukan login.	

Post Condition : Aktor mengisi form dataPassword.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. UKM, Pimpinan memilih menu ganti	
password.	
	2. Sistem menampilkan form data password.
3. UKM, Pimpinan menginputkan password lama dan menginputkan password baru.	
	4. Sistem mengambil data yang dimasukkan oleh actor.
	5. Sistem memeriksa kebenaran password lama dan password baru yang dimasukkan actor
	6. Sistem melakukan perubahan password aktor ke database.
	7. Sistem menampilkan notifikasi perubahan password sukses
Skenario Alternatif 1: Gagal Ganti Password	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukkan password lama dan memasukkan password baru.	
	2. Sistem mengambil data yang dimasukkan oleh actor.
	3. Sistem memeriksa kebenaran password lama dan password baru yang dimasukkan actor
	4. Password yang dimasukkan tidak sesuai sistem menampilkan notifikasi gagal

	melakukan perubahan password
--	------------------------------

4.8.4 Skenario Use case UC07- Logout

Tabel 4.17 Skenario Use case LogOut.

Nama Usecase : LogOut.	
Aktor	: Admin, UKM, pimpinan.

4.8.5 Skenario Use case UC03- Mengelola Data Produk

Tabel 4.9 Skenario Use case mengelola data produk.

Nama Usecase : Mengelola Data Produk	
Aktor : Admin.	
Pre-Condition : Admin sudah melakukan login.	
Post Condition : Sistem menampilkan menu untuk mengelola data produk.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu data produk.	
	2. Sistem menampilkan menu data produk.
3. Admin memilih menu ubah data produk.	
	4. Sistem menampilkan form ubah data produk, kemudian memvalidasi data produk dan menyimpannya ke dalam database.

5. Admin memilih menu hapus data produk.	
	6. Sistem menampilkan konfirmasi, kemudian menghapus data produk dalam database.

4.8.6 Skenario Use case UC04- Mengelola Warung

Tabel 4.10 Skenario Use case mengelola berita.

Nama Usecase : Mengelola Warung	
Aktor : Admin.	
Pre-Condition : Admin sudah melakukan login.	
Post Condition : Sistem menampilkan menu untuk mengelola warung	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu warung	
	2. Sistem menampilkan menu data warung.
3. Admin memilih rubah warung.	
	4. Sistem menampilkan form ubah nama, kemudian memvalidasi data berita dan menyimpannya ke dalam database.
5. Admin memilih tambah warung.	
	6. Sistem menampilkan form tambah warung, kemudian memvalidasi data berita dan menyimpannya ke dalam database.

7. Admin memilih menu hapus data warung	
	8. Sistem menampilkan konfirmasi, kemudian menghapus data pengguna dalam database.

4.8.7 Skenario Use case UC05- Melihat transaksi pembelian

Tabel 4.11 Skenario Use case mengelola kategori produk.

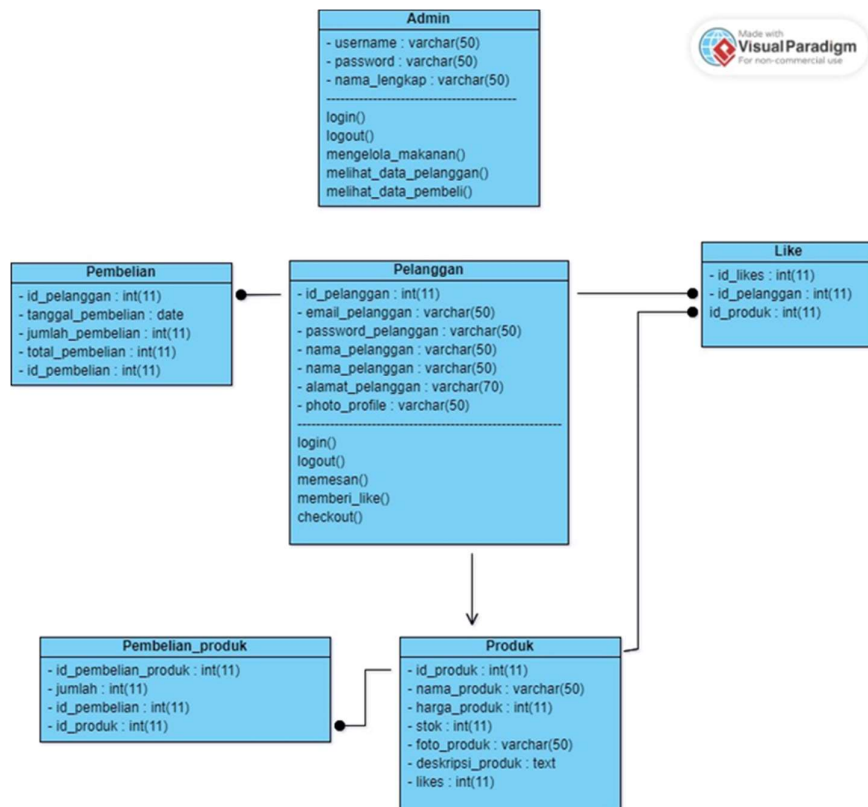
Nama Usecase : Melihat transaksi pembelian	
Aktor : Admin.	
Pre-Condition : Admin sudah melakukan login.	
Post Condition : Sistem menampilkan menu untuk menampilkan transaksi pembelian.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu transaksi	
	2. Sistem menampilkan menu data transaksi

Pre-Condition : Aktor sudah melakukan login.	
Post Condition : Aktor berhasil keluar dari sistem.	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengklik tombol keluar.	

	2. Sistem menampilkan notifikasi “ya” untuk keluar dari sistem dan “tidak” untuk tetap bisa mengakses sistem
3. Aktor memilih pilihan ‘ya’	
	4. Sistem menampilkan lagi halaman utama.

4.9 Class Diagram

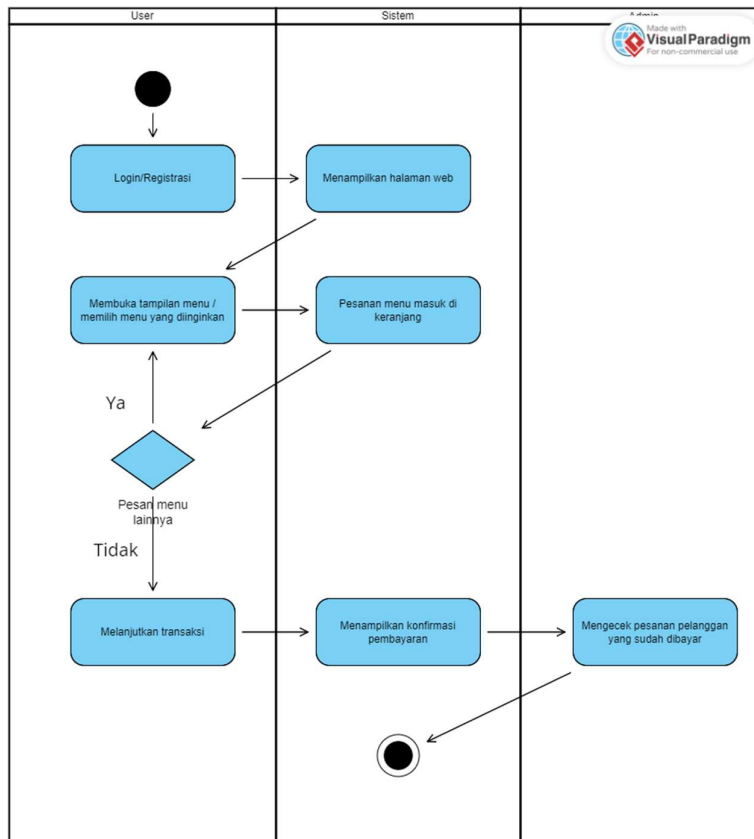
Class Diagram menggambarkan hubungan antar objek pada aplikasi yang akan dibangun. Pada *Class Diagram* ini dapat dilihat gambaran sistem secara menyeluruh.



Gambar 4.18 Class diagram sistem keseluruhan

4.10 Activity Diagram

Activity diagram yaitu salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*.



4.10.1 Activity Diagram Login

Activity Diagram login digunakan untuk menggambarkan jalur kerja sistem pada saat pertama kali menjalankan sistem aplikasi dengan mengisi *username* dan *password* masing-masing. Jika *username* dan *password* yang diisi benar, maka sistem akan menampilkan menu sesuai dengan hak akses

Keterangan:

Tabel 4.30. Keterangan activity diagram login.

Aktor	Deskripsi
Admin dan User	<ul style="list-style-type: none"> - Actor memilih menu login - Actor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> - Verifikasi <i>Password</i> - Jika data yang dimasukkan benar, sistem akan menampilkan menu sesuai login, dan jika data yang dimasukkan salah akan kembali ke menu login

4.10.2 Activity Diagram Membuka halaman Menu

Activity Diagram membuka halaman menu terjadi disaat sistem telah melakukan login, dengan mengecek kesamaan antara username dan juga password yang telah terdaftar

Tabel 4.31 Keterangan activity diagram menampilkan halaman menu

Aktor	Deskripsi
Admin, User	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan data pengguna. - Melakukan pengeditan data pengguna. - Melihat beberapa informasi yang ada - Membeli makanan

4.10.3 Activity Diagram Transaksi

Activity Diagram transaksi digunakan untuk menggambarkan jalur kerja sistem pada saat *user* melakukan transaksi atas produk yang telah dipilih pada sistem.

4.10.4 Activity Diagram Mengelola Warung

Activity Diagram mengelola warung untuk menggambarkan jalur kerja sistem pada saat *admin* melakukan pengelolaan data pada partner yang sudah menjalin kerjasama.

Tabel 4.34 Keterangan activity diagram mengelola kategori produk

Aktor	Deskripsi
Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu warung - Menghapus warung. - Menyimpan perubahan.

Tabel 4.32 Keterangan activity diagram mengelola data produk

Aktor	Deskripsi
user	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu produk.. - Melakukan pemesanan produk. - Menampilkan total harga dari produk yang dipilih - Menampilkan konfirmasi pembayaran

4.10.5 Activity Diagram Produk

Activity Diagram mengelola produk digunakan untuk menggambarkan jalur kerja sistem pada saat melakukan pengelolaan data produk.

Tabel 4.35 Keterangan activity diagram mengelola promosi produk

Aktor	Deskripsi
UKM	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah produk. - Menghapus produk. - Menyimpan perubahan.

Tabel 4.38 Tabel admin

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_admin	Int(11)	Id user
Username	varchar(100)	Username
Password	varchar(50)	Password
Nama_lengkap	varchar(100)	Nama lengkap

4.12.1 Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan adalah tabel yang berisi data user. Struktur tabel pelanggan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.39 Tabel pelanggan

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_pelanggan	Int(11)	Id pelanggan
Email_pelanggan	varchar(100)	Email pelanggan
Password_pelanggan	varchar(50)	Password pelanggan
Nama_pelanggan	varchar(100)	Nama pelanggan
Telepon_pelanggan	varchar(15)	Telepon pelanggan
Alamat_pelanggan	varchar(100)	Alamat pelanggan
Foto_profil	varchar(100)	Foto profil

4.12.2 Tabel Pembelian

Tabel pembelian adalah tabel yang berisi data pembelian. Struktur tabel pembelian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.40 Tabel Produk

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_pembelian	Int(11)	Id pembelian
Tanggal_pembelian	Date	Tanggal pembelian
Jumlah_pembelian	Int(11)	Jumlah pembelian
Ongkir	Int(11)	Ongkir
Total_pembelian	Int(11)	Total Pembelian
Id_pelanggan	Int(11)	Id Pelanggan

4.12.3 Tabel Pembelian Produk

Tabel pembelian produk adalah tabel yang berisi pembelian produk.
Struktur tabel pembelian produk adalah sebagai berikut :

Tabel 4.41 Tabel Pembelian produk

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_pembelian_produk	Int(11)	Id pembelian produk
Jumlah	Int(11)	Jumlah
Id_pembelian	Int(11)	Id pembelian
Id_produk	Int(11)	Id produk

4.12.4 Tabel Likes

Tabel likes adalah tabel yang berisi likes. Struktur tabel likes adalah sebagai berikut :

Tabel 4.42 Tabel Likes

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_likes	Int(11)	Id likes
Id_pelanggan	Int(11)	Id pelanggan
Id_produk	Int(11)	Id Produk

4.12.5 Tabel Warung

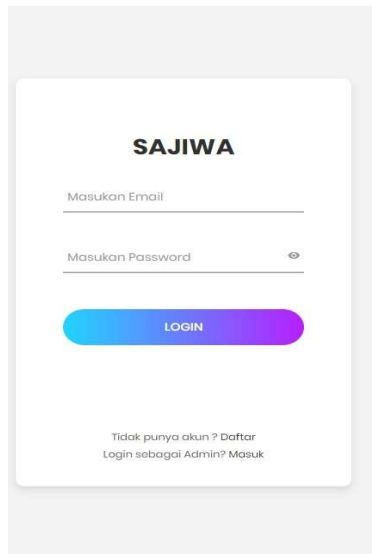
Tabel warung adalah tabel yang berisi data warung. Struktur tabel warung adalah sebagai berikut :

Tabel 4.43 Tabel warung

Nama Field	Tipe Field	Keterangan
Id_warung	Int(11)	Id Warung
Nama_warung	Varchar(50)	Nama warung
Alamat_warung	Varchar(100)	Alamat warung
Telephone warung	Varchar(15)	Telephone warung

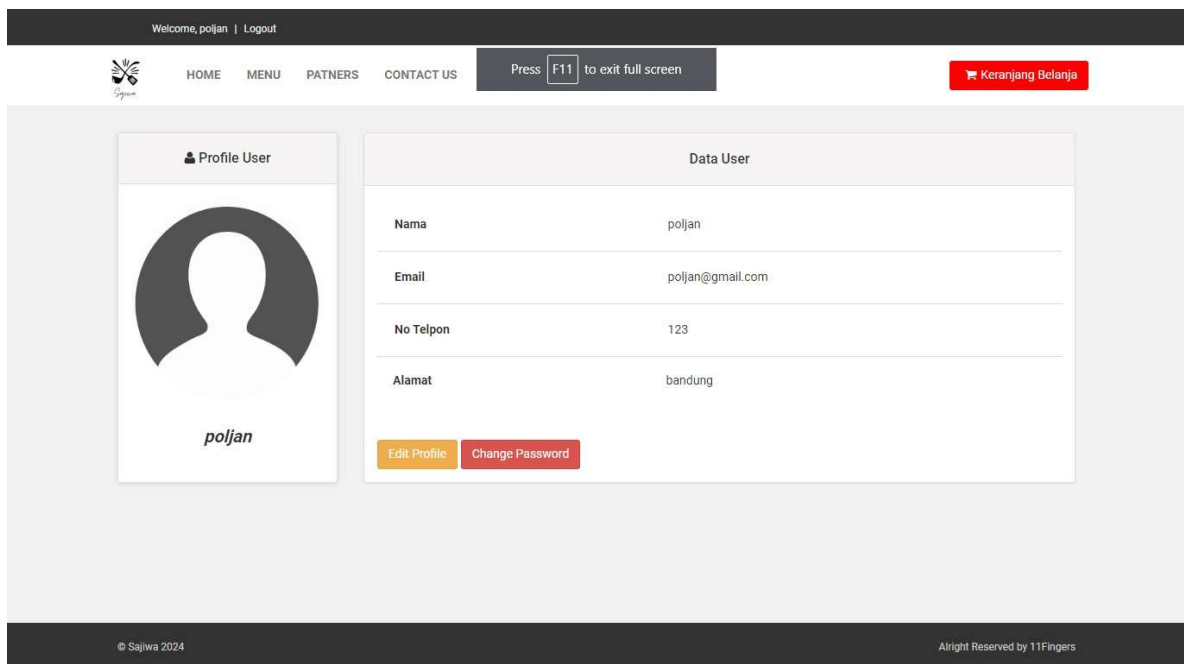
4.13.1 Rancangan Halaman Utama

Menu ini berfungsi untuk *user* masuk ke dalam sistem, di menu ini, bisa digunakan untuk *login admin*, ataupun user masuk ke dalam menu utama yang sesuai dengan tipe hak akses masing-masing.



Gambar 4.30 Rancangan Halaman Utama

4.13.2 Rancangan Halaman *Profil*

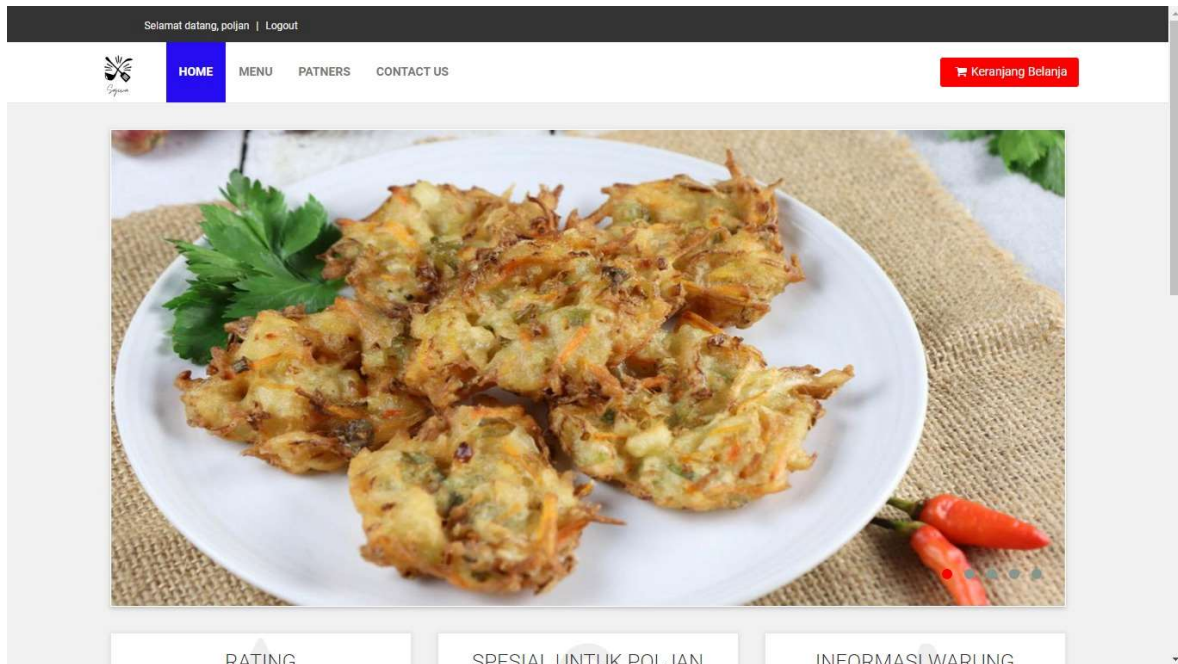


Data User	
Nama	poljan
Email	poljan@gmail.com
No Telpn	123
Alamat	bandung

[Edit Profile](#) [Change Password](#)

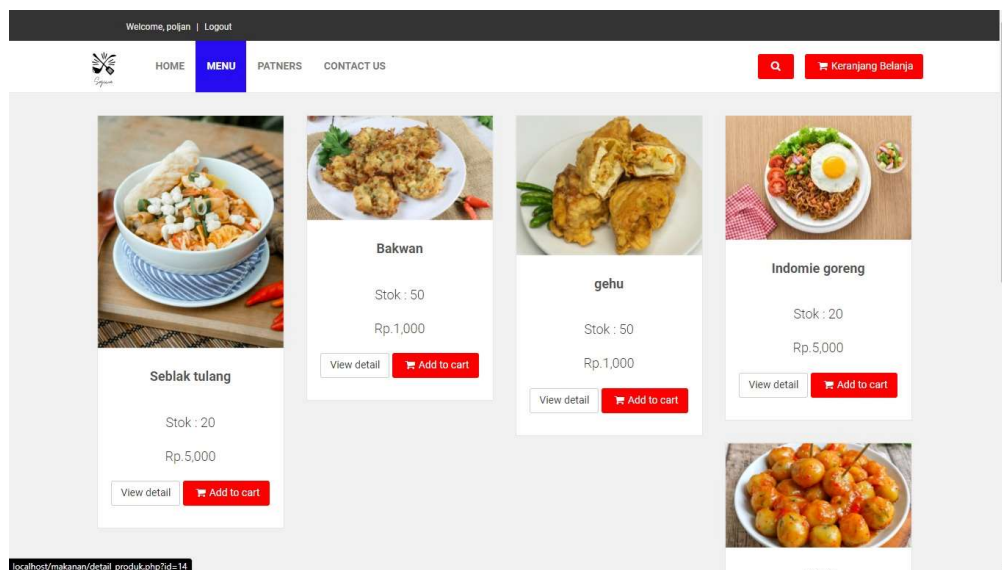
Gambar 4.31 Rancangan Halaman *Profil*

4.13.3 Rancangan Halaman Home



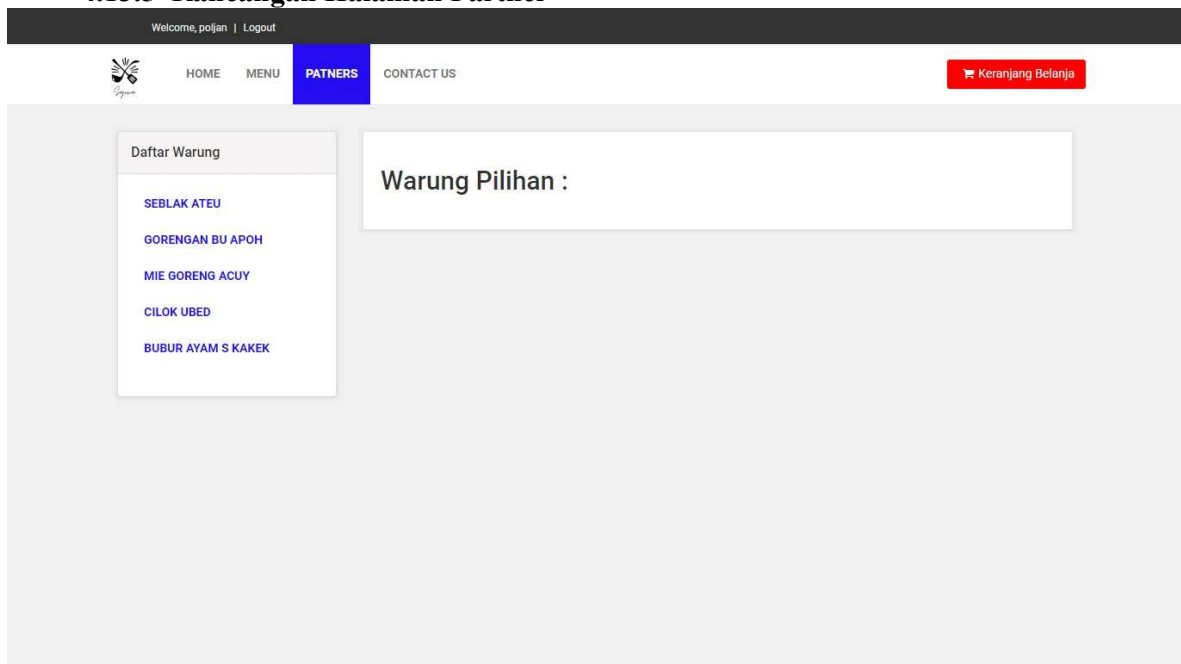
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Home

4.13.4 Rancangan Halaman Menu Produk



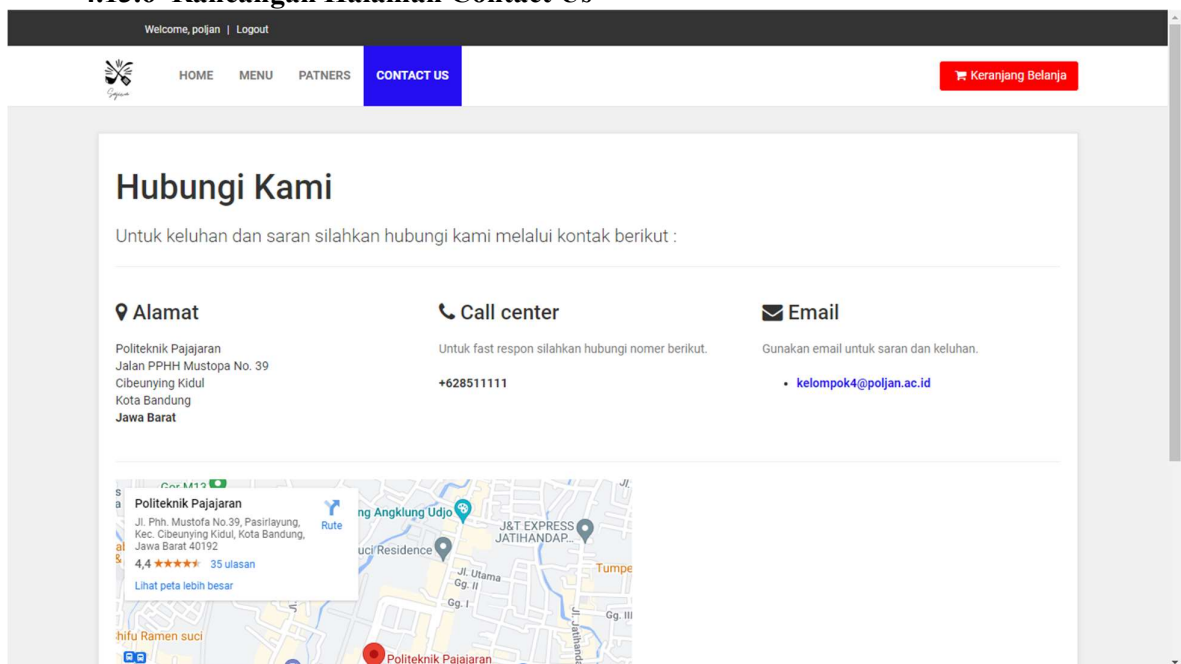
Gambar 4.33 Rancangan Halaman Menu Produk

4.13.5 Rancangan Halaman Partner



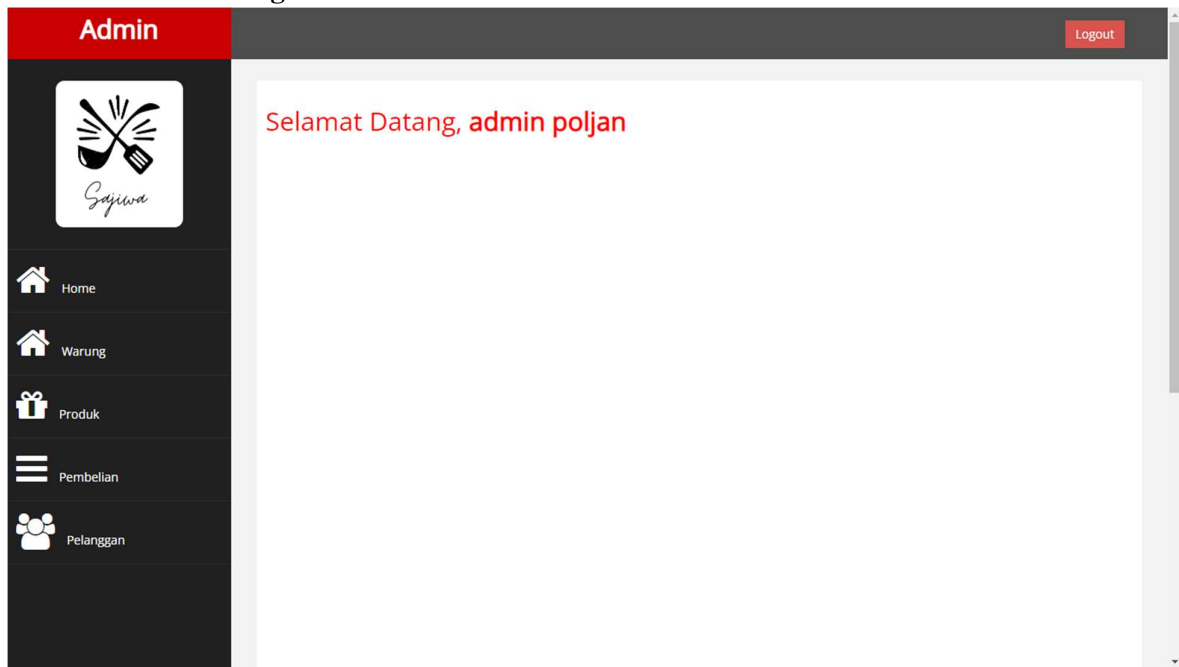
Gambar 4.34 Rancangan Halaman Partner

4.13.6 Rancangan Halaman Contact Us



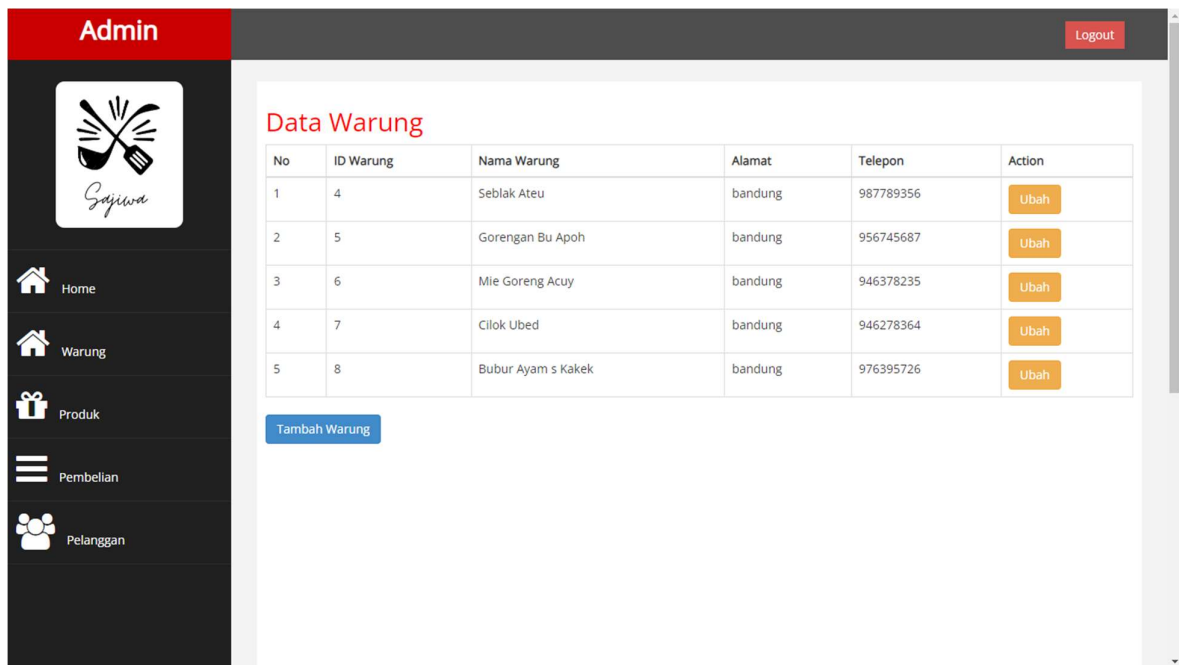
Gambar 4.35 Rancangan Contact us

4.13.7 Rancangan Halaman Admin



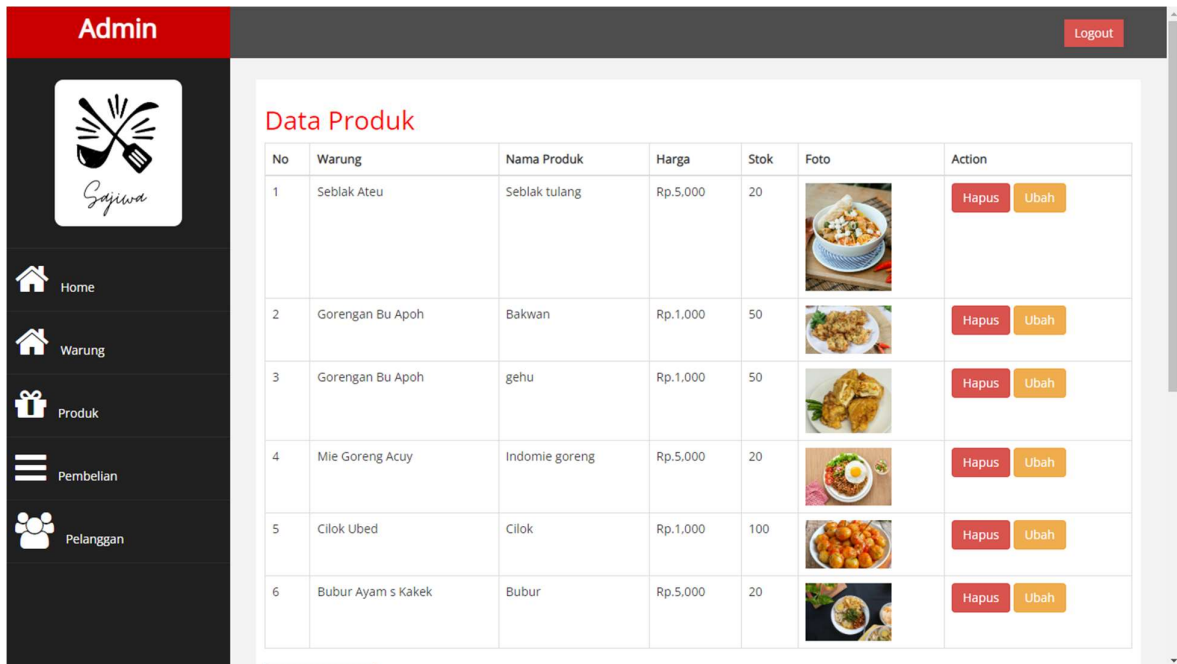
Gambar 4.36 Rancangan Halaman Admin







4.13.8 Rancangan Halaman Data Warung



Gambar 4.37 Rancangan Halaman Data Warung

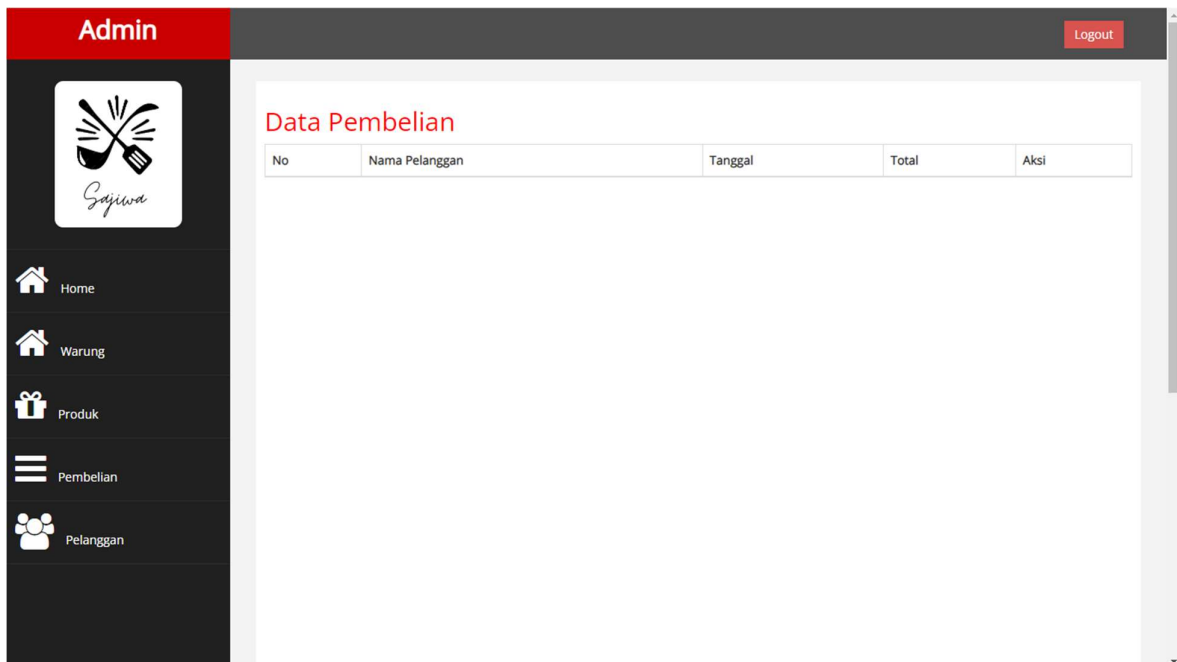
4.13.8 Rancangan Halaman Data Produk



No	Warung	Nama Produk	Harga	Stok	Foto	Action
1	Seblak Ateu	Seblak tulang	Rp.5.000	20		Hapus Ubah
2	Gorengan Bu Apoh	Bakwan	Rp.1.000	50		Hapus Ubah
3	Gorengan Bu Apoh	gehu	Rp.1.000	50		Hapus Ubah
4	Mie Goreng Acuy	Indomie goreng	Rp.5.000	20		Hapus Ubah
5	Cilok Ubed	Cilok	Rp.1.000	100		Hapus Ubah
6	Bubur Ayam s Kakek	Bubur	Rp.5.000	20		Hapus Ubah

Gambar 4.38 Rancangan Halaman Data Produk

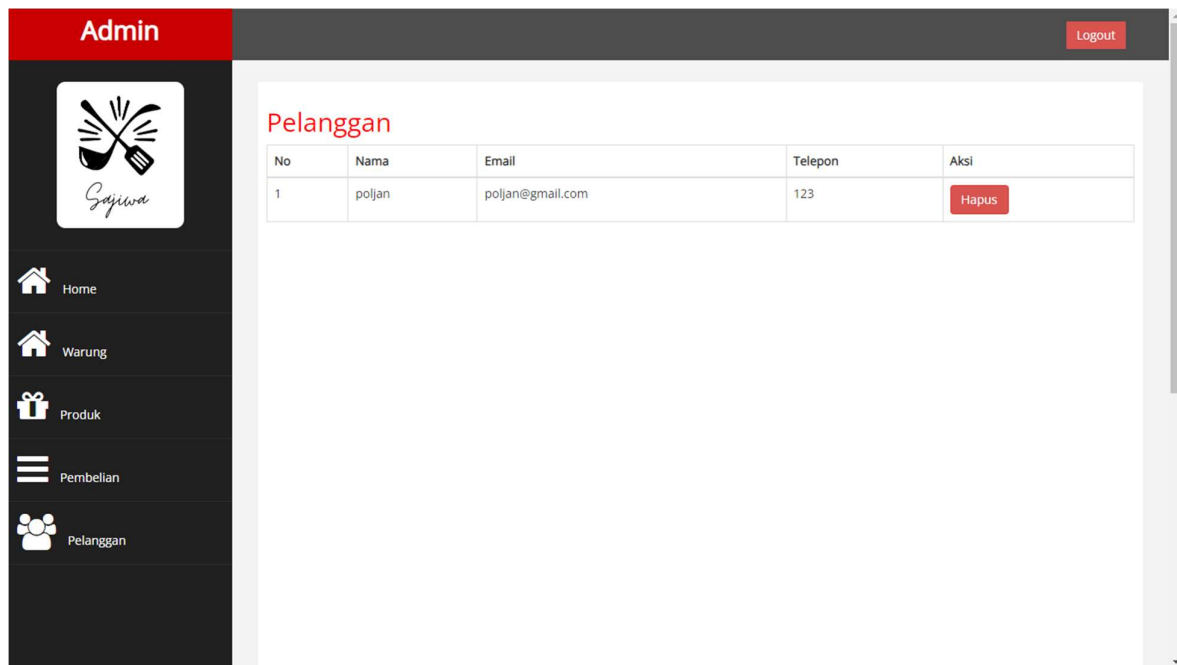
4.13.9 Rancangan Halaman Data Pembelian



No	Nama Pelanggan	Tanggal	Total	Aksi
----	----------------	---------	-------	------

Gambar 4.39 Rancangan Halaman Data Pembelian

4.13.10 Rancangan Halaman *Pelanggan*



Gambar 4.40 Rancangan Halaman *pelanggan*