



K@BEL





KELOMPOK 5 {SQL}

ANGGOTA KELOMPOK



1. Ripan Laksmana Putra (3337230037)
2. Guna Fatala (3337230065)
3. Ilham Maulana (3337230023)
4. Muhamad Andi Setyarahman (3337230018)
5. Abdulhadi Muntashir (3337230041)
6. M. Faiz Bintang Pratama (3337230040)
7. Aura Salsa Azzahra (3337230044)
8. Zahra Ismaya (3337230007)
9. Grace Tabitha Simanungkalit (3337230077)
10. Azzahra Fitri Ramadhanti (3337230056)



TABLE OF CONTENT



- Latar Belakang
- Tujuan
- Target Pengguna
- Struktur Database
- Fitur-fitur
- Algoritma & Diagram Alur
- Desain Antarmuka





LATAR BELAKANG

Pada lingkup yang lebih kecil seperti kantin, aplikasi pemesanan makanan jarang sekali ditemukan padahal hal tersebut dapat memudahkan proses yang ada pada kantin tersebut. Aplikasi e-Canteen merupakan inovasi yang dapat mempermudah layanan pada sebuah kantin dimana aplikasi ini mengambil uji lokasi di area kantin Fakultas Teknik UNTIRTA. Layanan utama yang ditawarkan oleh aplikasi e-Canteen adalah pengaksesan menu yang terdapat pada kantin serta pemesanan menu. Melalui aplikasi e-Canteen, pelanggan dapat memiliki akses terhadap menu yang ditawarkan dalam sebuah area kantin.

TUJUAN

Mempermudah
dalam kegiatan
pembelian
makanan dan
minuman

Memudahkan
proses
pemesanan
dari jarak jauh

Menghemat
waktu saat
memesan
makanan dan
minuman

Meningkatkan
pelayanan dan
kenyamanan kepada
pengunjung kantin dan
memudahkan
pengelola kantin
mendapatkan laporan
transaksi setiap stan
dengan lebih akurat



TARGET PENGGUNA

Target pengguna dari pembuatan web mobile E-Canteen ini ditujukan untuk seluruh masyarakat di kawasan Fakultas Teknik UNTIRTA.






FITUR-FITUR

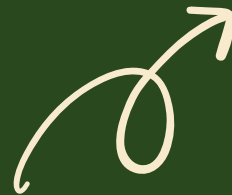
Untuk mengoperasikan sistem pertama-tama pengguna harus memilih diantara buyer dan seller.

Apabila memilih sebagai seller, fitur seller akan menampilkan beberapa operasi seperti berikut:

1. Login page
2. Tambah menu
3. Isi data menu berupa nama, gambar dan harga
4. Fitur lihat pesanan



FITUR-FITUR



Apabila memilih sebagai buyer, fitur buyer akan menampilkan beberapa operasi seperti berikut:





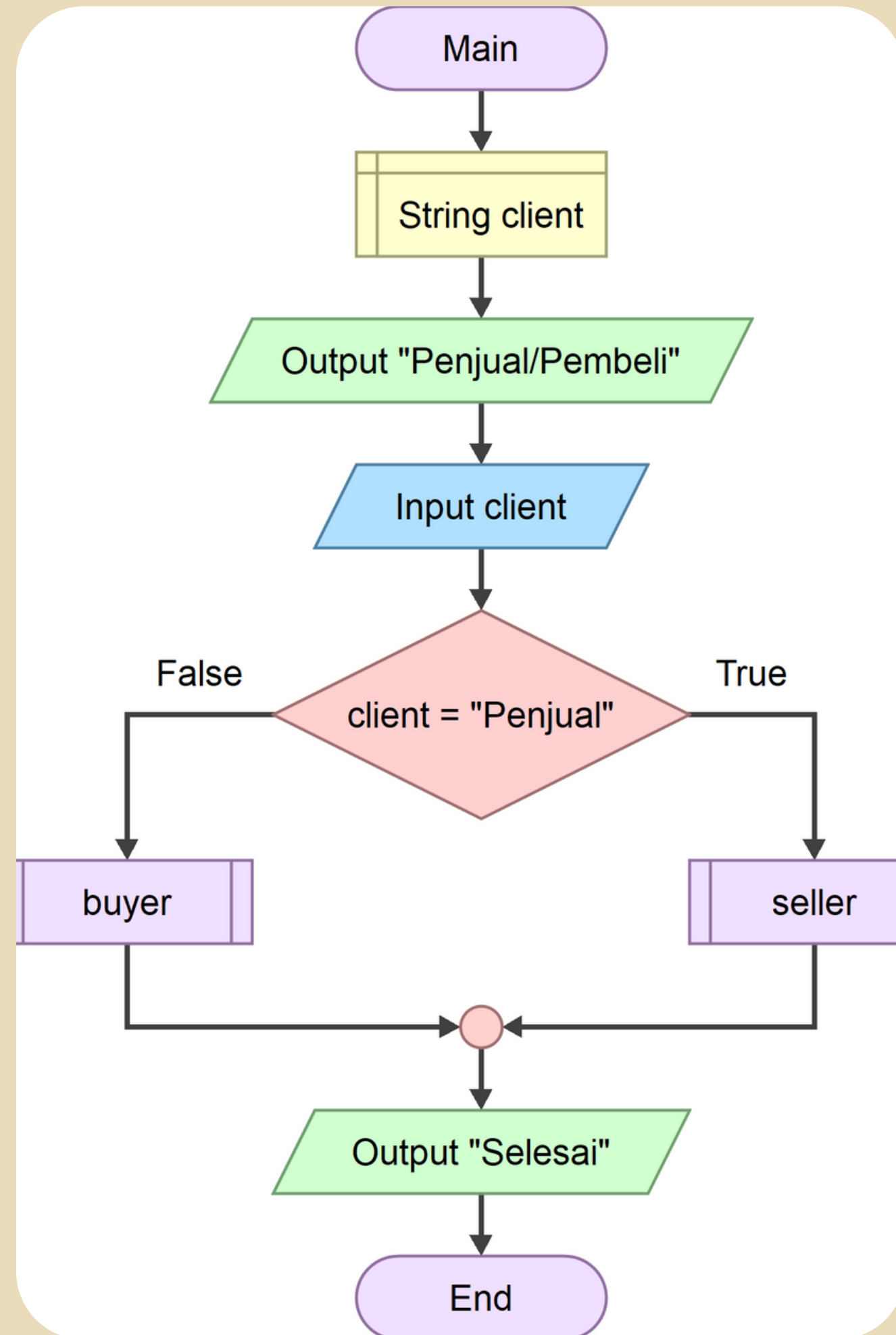
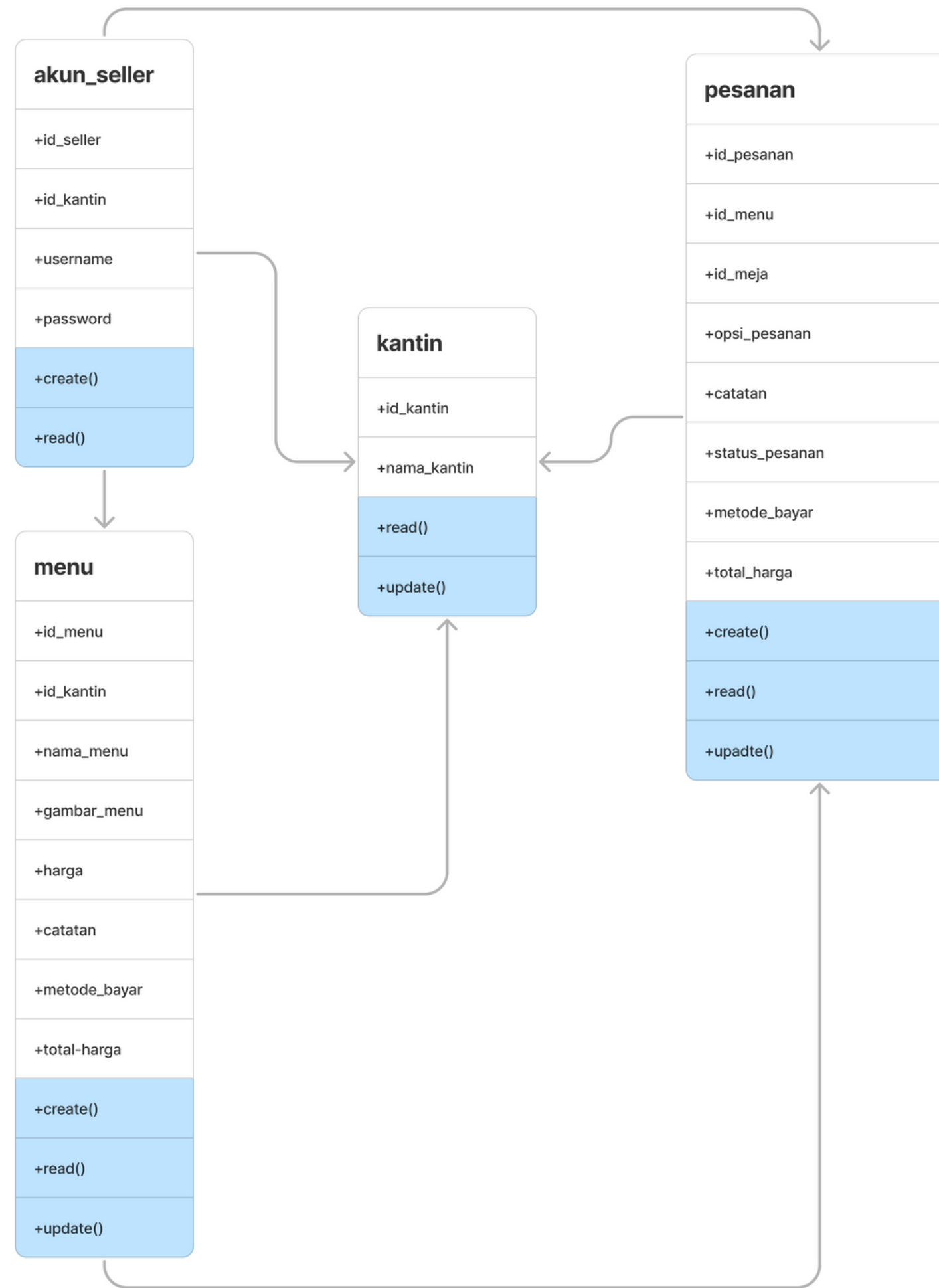
1. Login page
 2. Fitur opsi Dine in dan Take away
 3. Dine in → scan barcode meja
 4. Take away → opsi selanjutnya
 5. Pilih kantin dan menu
 6. Buat pesanan
 7. Opsi pembayaran (transfer/cash)
- 
- 
- 
- 

DIAGRAM ALUR (ALGORITMA)



STRUKTUR DATABASE



STRUKTUR DATABASE

PESANAN

No	Nama Kolom	Tipe data
1	id_pesanan (<i>primary key</i>)	integer
2	id_menu	integer
3	opsi_pesanan	string
4	id_meja	integer
5	status_pesanan	string
6	metode_pesanan	string
7	total_harga	integer
8	metode_bayar	string

SELLER

No	Nama Kolom	Tipe data
1	id_seller (<i>primary key</i>)	integer
2	id_kantin	integer
3	username	string
4	password	string

MENU

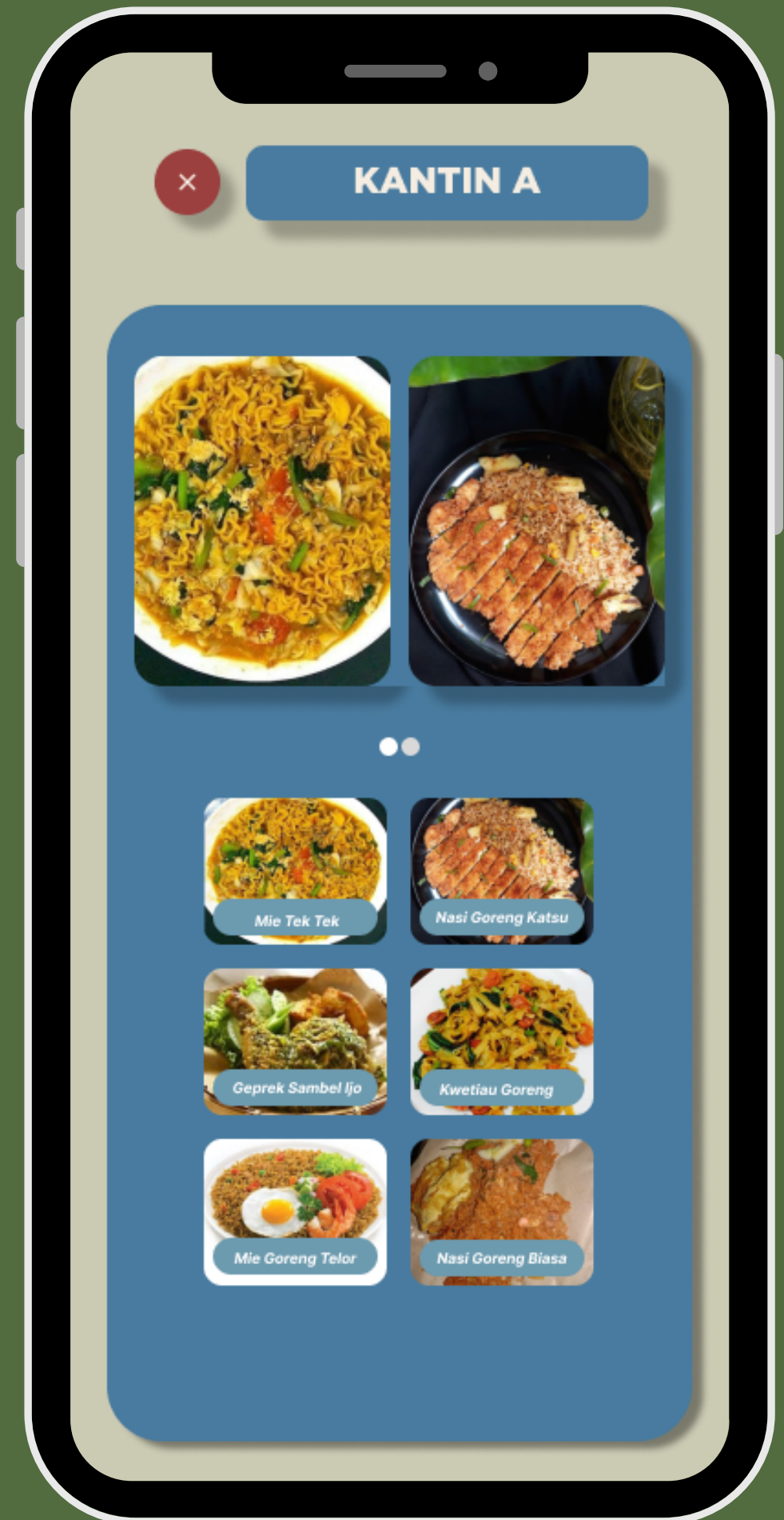
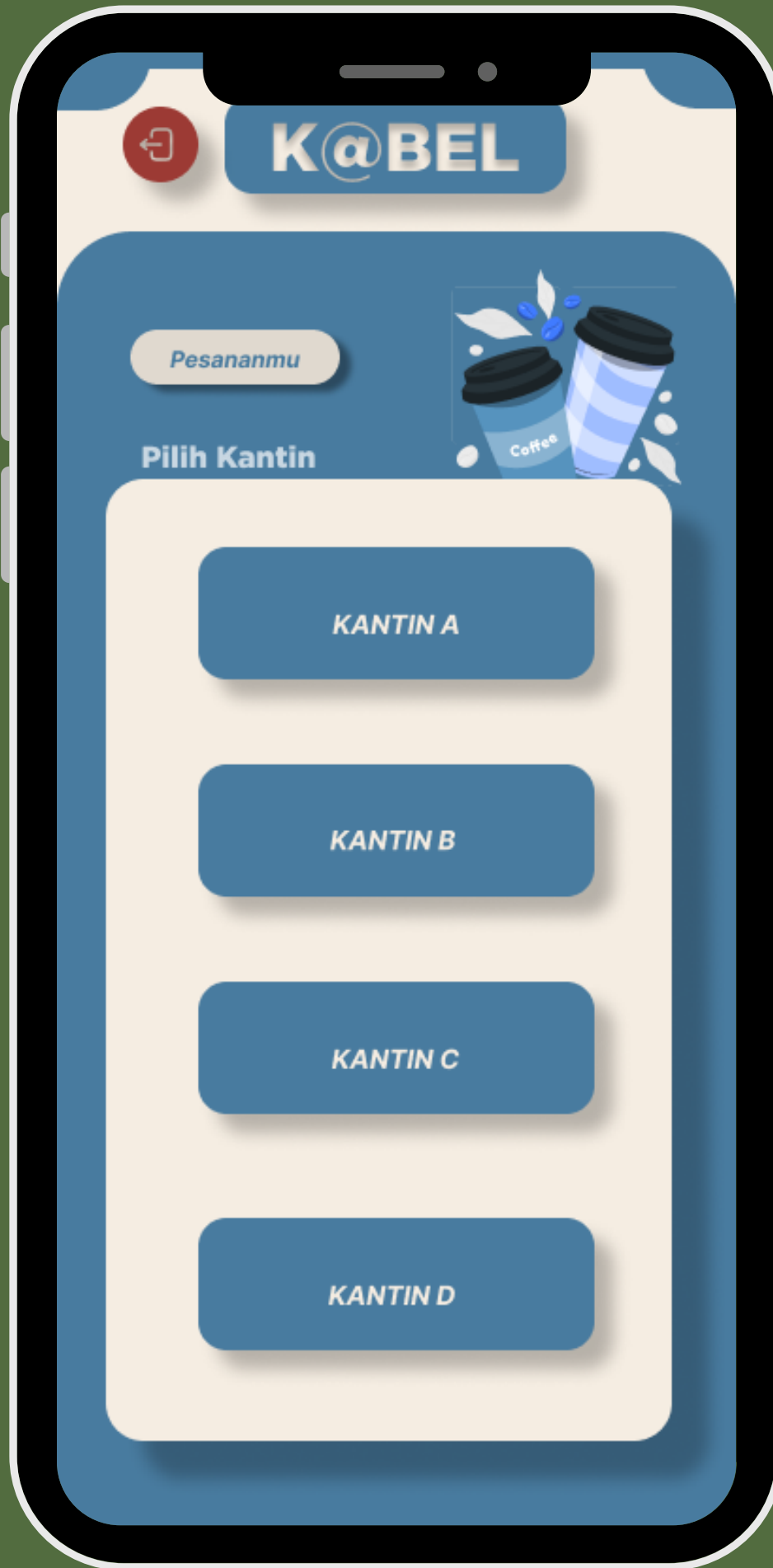
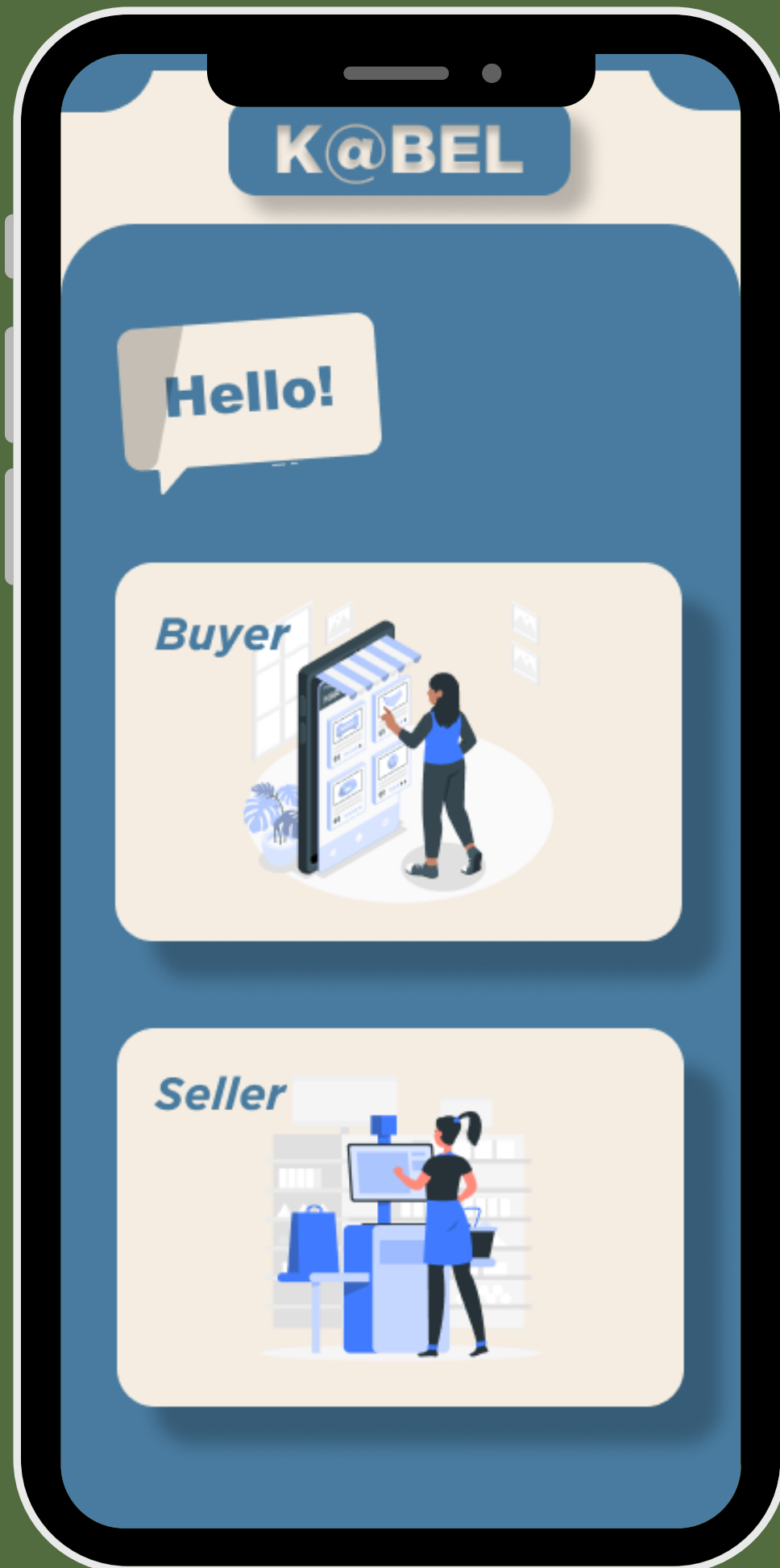
No	Nama Kolom	Tipe data
1	id_kantin (<i>primary key</i>)	integer
2	id_menu	integer
3	nama_menu	string
4	gambar_menu	text
5	harga	integer
6	catatan	string
7	metode_harga	string
8	total_harga	

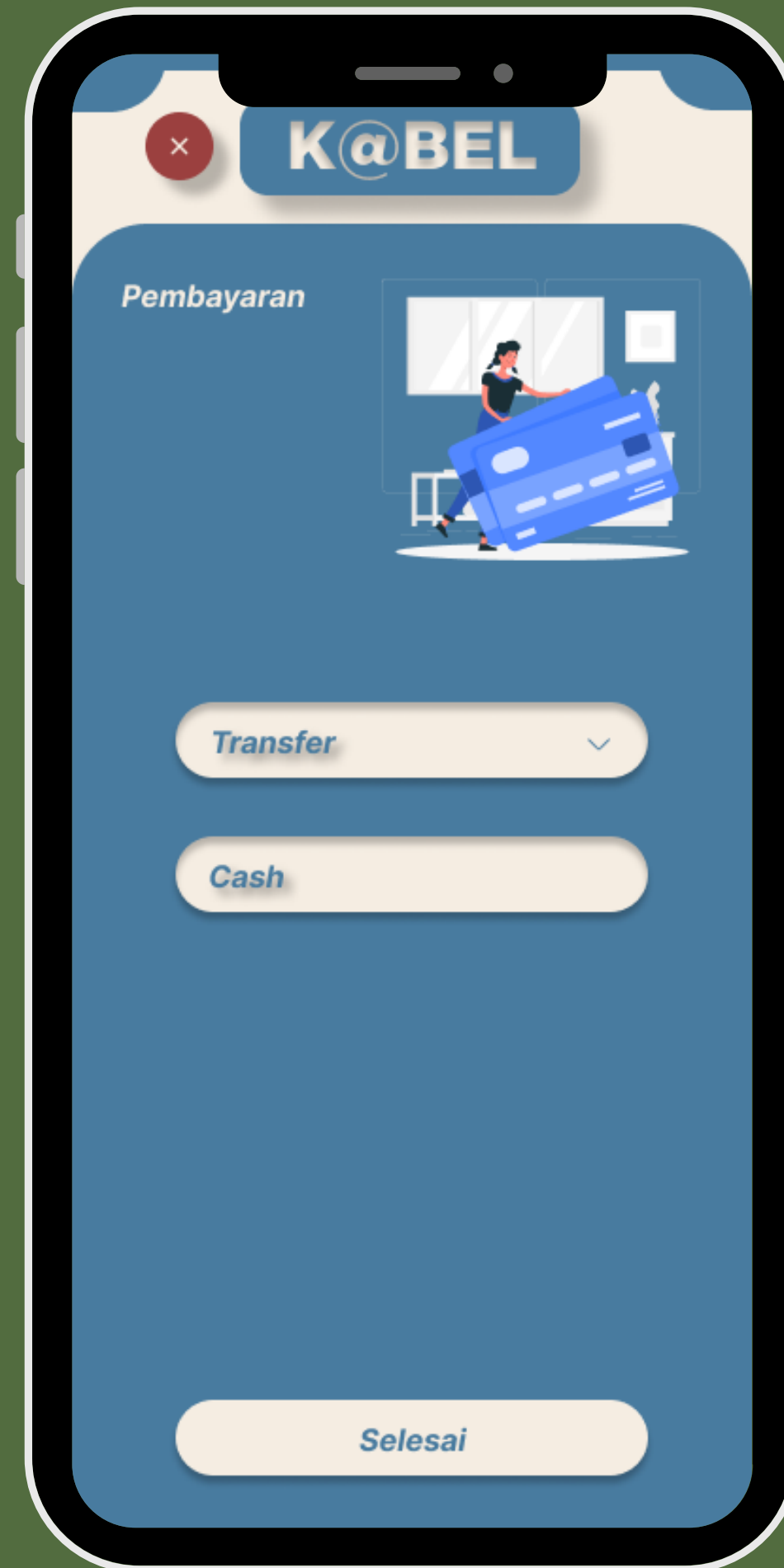
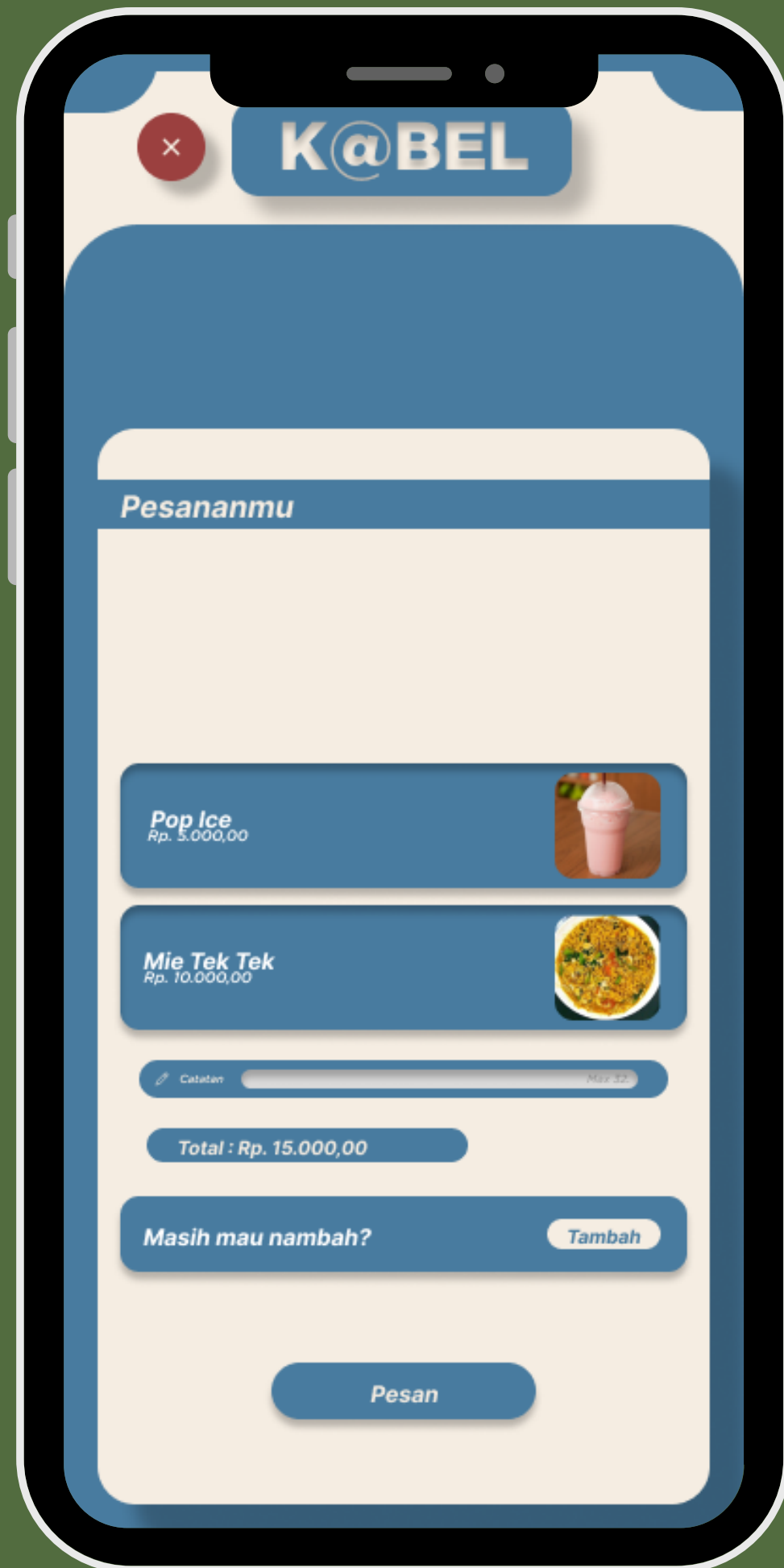
KANTIN

No	Nama Kolom	Tipe data
1	id_kantin (<i>primary key</i>)	integer
2	nama_kantin	string

DESAIN ANTARMUKA







**ADA
PERTANYAAN?**



TERIMAKASIH!!

