**LAPORAN PROYEK UTS**

**PERANCANGAN APLIKASI RESTORAN BERBASIS MOBILE DENGAN FLUTTER**



**Disusun Oleh :**

* Dela Agustri Wijaya (211112777)
* Jessica Uly Sari Huta­galung (211111911)
* Nazhiifah Mawaddah Juliyanda Nst (211111926)

Judul Perancangan Aplikasi : “Ristorante de Vicenzo”

**UNIVERSITAS MIKROSKIL**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**MEDAN**

**2023**

# Daftar Isi

[Daftar Isi i](#_Toc134687620)

[Daftar Gambar ii](#_Toc134687621)

[Daftar Tabel iii](#_Toc134687622)

[Latar Belakang 1](#_Toc134687623)

[Product Backlog 2](#_Toc134687624)

[Sprint Backlog 3](#_Toc134687625)

[Report Daily Scrum Meeting 4](#_Toc134687626)

[Sprint Review 5](#_Toc134687627)

[Sprint Restropective 6](#_Toc134687628)

[Screenshoot Board Trello 7](#_Toc134687629)

[Link Github 8](#_Toc134687630)

[Hasil UI 9](#_Toc134687631)

# Daftar Gambar

# Daftar Tabel

# Latar Belakang

Bisnis restoran ataupun kafe di Indonesia sudah menyebar luas dengan berbagai macam tema dan konsep yang diusung. Seperti halnya kantin, rumah makan, restoran, kafe maupun yang lain merupakan tempat untuk membeli makanan dan minuman dikarenakan mempunyai berbagai variasi makanan yang unik sehingga menjadi daya tarik sendiri dari setiap tempat makan. Proses pemesanan makanan dan minuman merupakan hal yang penting bagi setiap bisnis rumah makan. Setiap ingin membeli makanan ataupun minuman sering terjadi hal seperti antrian panjang, berdesak-desakan, menunggu pelayan menghampiri pengunjung, mencatat pesanan pada sebuah kertas lalu membawanya menuju dapur agar di proses menu yang di pesan. Seiring berkembangnya teknologi, pelayanan serta kecepatan makanan disajikan merupakan salah satu hal yang penting dalam melayani pelanggan.

Ristorante de Vicenzo adalah salah satu kafe yang akan kami kembangkan, dimana kami ingin membuat kegiatan yang dilakukan di kafe ini menjadi lebih modern. Dimana biasanya tempat makan saat ini masih melakukan kegiatan secara manual, mulai dari pembeli harus datang terlebih dahulu untuk melihat menu makanan dan minuman yang ditawarkan di tempat makan tersebut. Pembeli juga tidak dapat melihat total harga yang dipesan sebelum bill diberikan oleh pelayan.

Apalagi jika hari libur, biasanya pengunjung akan meningkat dan akan menyebabkan beberapa masalah dalam proses pelayanan seperti pelanggan harus menunggu lama untuk pelayan datang membawa daftar menu, membawa makanan, dan membawa bil yang terkadang membuat pelanggan kesal karena terlalu lama menunggu.

Maka, berdasarkan riset tingkat kebutuhan pelanggan dalam hal kecepatan, efisiensi dan kepraktisan dalam memesan maupun dalam melakukan pembayaran dengan menggunakan kemajuan teknologi yang ada dengan memanfaatkan pembelajaran yang telah diajarkan. Kami membuat aplikasi yang dapat mempermudah kita dalam melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dari jarak jauh yang dapat diakses melalui smartphone.

# Product Backlog

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **AS A …** | **I WANT TO …** | **SO THAT …** | **PRIORITY** | **Estimation** |
| Pelanggan | Dapat melihat daftar menu | Saya mendapatkan informasi menu makanan serta minuman yang tersedia | High | 32 |
| Staff | Dapat berinteraksi dengan pelanggan | Saya dapat memberikan notifikasi ketika pesanan yang dipesan sudah habis tapi belum terinput di sistem | Low | 7 |
| Pelanggan | Dapat memesan menu tanpa ke tempat | Saya bisa datang tanpa harus mengisi waiting list | Medium | 12 |
| Staff | Dapat melihat pesanan yang masuk | Saya mendapatkan informasi pesanan yang masuk untuk bisa menginputnya dan memberikannya ke dapur | Low | 7 |
| Pelanggan | Dapat melihat pesanan yang lama | Saya dapat melihat pesanan yang saya pesan sebelumnya | Low | 7 |
| Pelanggan | Dapat mencari berdasarkan rating | Saya dapat mencari makanan dengan rating terbaik di restoran | High | 32 |
| Pemilik | Dapat menambah menu baru | Saya dapat menambah sesuatu yang baru serta mempublikasikanya | Medium | 10 |
| Staff | Dapat memasukkan voucher terkini | Saya dapat memberikan voucher kepada pelanggan | Medium | 10 |
| Pelanggan | Dapat melakukan pembayaran | Saya dapat melakukan pembayaran menggunakan m-bangking tanpa harus antri di kasir | Medium | 15 |
| Pemilik | Dapat login | Saya dapat login untuk melihat karyawan dan pengunjung yang ada | Low | 7 |
| Pelanggan | Dapat memakan pesanan dari rumah | Saya dapat delivery makanan dari restoran | Medium | 12 |
| Pelanggan | Dapat menambahkan makanan | Saya dapat menambahkan makanan ke keranjang makanan | Medium | 10 |
| **Total** | | | | 161 |

Tabel 1 Product Backlog

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **User Story** | **Task** | **Owner/Assignee** | **Estimated efforts(hrs)** | **Status** |
| 1 | Sebagai Pelanggan saya dapat melihat menu  Sehingga saya tahu menu makanan dan minuman yang dijual/tersedia di resto | Desain UI untuk halaman Menu | Nazhiifah | 32 | Done |
| 2 | Sebagai Staff saya dapat berinteraksi dengan pelanggan Sehingga saya bisa memberi notifikasi pelanggan menu yang dipesan habis dan belum di input ke sistem | Desain UI untuk halaman Massage | Nazhhifah, Dela | 7 | In Progress |
| 3 | Sebagai Pelanggan saya dapat memesan menu tanpa ke tempat Sehingga saya bisa datang tanpa harus mengisi waiting list | Desain UI untuk halaman Cart | Jessica, Dela | 12 | Done |
| 4 | Sebagai Staff saya bisa melihat pesanan yang masuk Sehingga saya tahu pesanan yang masuk untuk menginputnya dan memberikan pesanan ke dapur | Desain UI untuk halaman Cart | Jessica, Nazhiifah | 7 | Done |
| 5 | Sebagai Pelanggan saya dapat melihat history pesanan Sehingga saya bisa melihat pesanan sebelumnya | Desain UI untuk halaman Activity | Nazhiifah | 7 | In progress |
| 6 | Sebagai Pelanggan saya dapat mencari menu berdasarkan rating Sehingga saya dapat memesan makanan dengan rating terbaik di resto | Desain UI untuk halaman Menu | Jessica, Nazhiifah | 32 | Done |
| 7 | Sebagai Pemilik saya dapat menambah menu baru Sehingga saya dapat memberikan menu apa yang baru dan mempublikasikannya | Desain UI untuk halaman Menu | Jessica | 10 | In progress |
| 8 | Sebagai Staff saya dapat memasukkan voucher terkini Sehingga saya dapat memberikan kepada pelanggan | Desain UI untuk halaman Promo | Dela | 10 | Done |
| 9 | Sebagai Pelanggan saya dapat melakukan pembayaran Sehingga saya bisa membayar melalui m-banking tanpa harus antri di kasir | Desain UI untuk halaman Payment | Dela | 15 | Done |
| 10 | Sebagai Pemilik saya bisa login Sehingga saya dapat melihat karyawan dan pengunjung yang ada | Desain UI untuk halaman Log In | Dela | 7 | Done |
| 11 | Sebagai Pelanggan saya dapat memesan dari rumah Sehingga saya dapat delivery makanan dari resto | Desain UI untuk halaman Order | Nazhiifah | 12 | In progress |
| 12 | Sebagai Pelanggan saya dapat menambahkan menu yang ingin dipesan Sehingga saya dapat menambahkan ke keranjang pesanan | Desain UI untuk halaman Cart | Jessica | 10 | Done |

# Report Daily Scrum Meeting

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 1 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **Analysis** | | **Actions** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing?** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** |
| Semua anggota tim saling memberi pendapatnya masing-masing | Mulai tepat waktu |  | Ambil bagian dalam pengerjaan tugas | Diskusi |
| Lebih terorganisir | Ekspetasi waktu |  | Terorganisir | Membuat laporan proyek |
| Pembagian tugas membuat laporan proyek |  |  |  |  |
| Semua anggota tim aktif dalam pengerjaan bagian tugasnya masing-masing |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SPRINT 2 RETROSPECTIVE** | | | | |
| **Analysis** | | **Actions** | | |
| **What went well?** | **What could be improved?** | **What to STOP doing?** | **What to KEEP doing?** | **What to START doing?** |
| Semua anggota tim berpartisipasi dalam mendesain tampilan aplikasi | Pengambilan keputusan dengan cepat |  | Ambil bagian dalam pengerjaan tugas | Diskusi |
| Lebih terorganisir | Ekspetasi waktu |  | Terorganisir |  |
| Semua anggota tim saling memberi pendapatnya masing-masing | Mulai tepat waktu |  |  |  |
| Semua anggota tim aktif dalam pengerjaan bagian tugasnya masing-masing |  |  |  |  |

# Sprint Review

# Sprint Restropective

# Screenshoot Board Trello

# Link Github

# Hasil UI