

NAMA KELOMPOK :

JIHAN NABILLAH (701230022)

DWI ASTINA (701230030)

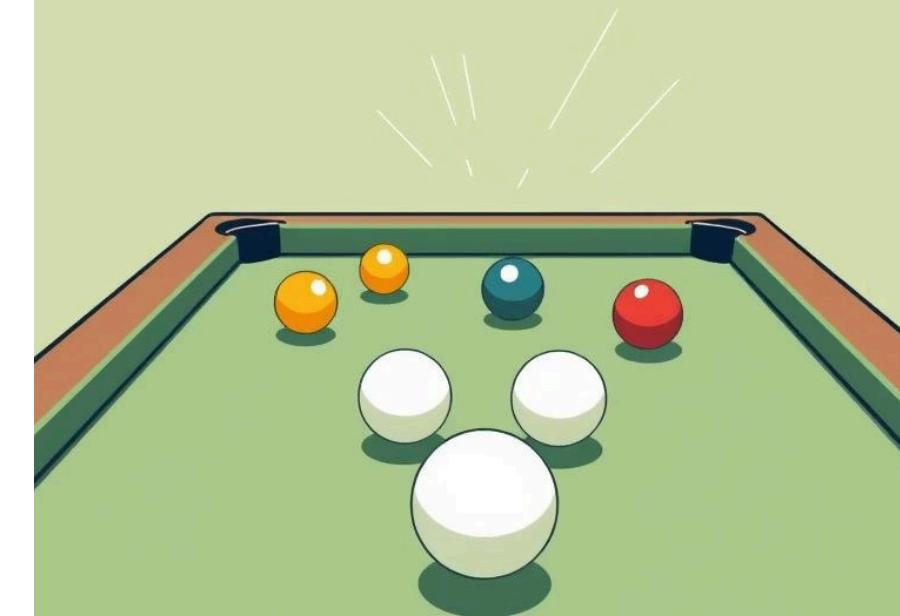
SINTA ULAN DARI (701230178)

**POOL SNACK – SISTEM PEMESANAN
SNACK ARENA BILLIARD**

klien : tim 11

MUHAMMAD NAFIZ MD (701230083)

SALSABILA APRILLA FATHAN (701230087)



Jobdesk

Nama Lengkap NIM Peran Utama Tugas & Tanggung Jawab

1. JIHAN NABILLA (701230022)

Fullstack Developer & Project Lead

- Merancang dan mengembangkan seluruh sistem (frontend & backend)
- Membuat struktur database pool_snack_system
- Implementasi koneksi database menggunakan PDO
- Deployment aplikasi ke hosting Wuaze.com
- Membuat Activity Diagram System
- Menyusun Sprint Execution Log
- Testing dan debugging sistem
- Integrasi semua komponen sistem

2. DWI ASTINA (701230030)

System Architect & Documentation QC

- Menyusun High Level Design (HLD) sistem
- Membuat presentasi final project
- Quality control dokumen teknis
- Validasi kesesuaian dengan standar RPL
- Proofreading seluruh dokumentasi
- Memastikan kelengkapan deliverable

3. SINTA ULAN DARI (701230178)

UI/UX Designer & Requirements Analyst

- Membuat Use Case Diagram lengkap
- Mendesain mockup UI/UX untuk semua role
- Menyusun Product Backlog di Trello
- Analisis kebutuhan fungsional sistem
- Dokumentasi awal proyek
- Koordinasi desain antarmuka

Masalah yang dihadapi klien



PERMASALAHAN YANG DIHADAPI SEBELUMNYA:

Permasalahan Dampak Frekuensi

1. Antrian panjang di kasir Waktu layanan lama, customer tidak puas Setiap hari, terutama jam 19:00-22:00
2. Pesanan salah catat Konflik dengan customer, kehilangan pendapatan 3-5 kali per minggu
3. Pelanggan harus tinggalkan meja Interupsi permainan, pengalaman kurang nyaman Setiap pesanan
4. Tidak ada riwayat digital Sulit tracking, laporan manual Sistem berjalan
5. Stok tidak terpantau real-time Kehabisan stok tanpa pemberitahuan Periodik
6. Pembayaran hanya tunai Tidak fleksibel untuk customer muda Selama operasional

LATAR BELAKANG & TUJUAN PROJECT



Solusi yang ditawarkan

SOLUSI YANG DITAWARKAN POOL SNACK:

Solusi Benefit Implementasi

1. Pemesanan via QR Code Customer tidak perlu antri QR Code di setiap meja
2. Sistem digital terintegrasi Pesanan akurat 100% Database pool_snack_system
3. Order dari meja Pengalaman gaming tidak terganggu Web responsive design
4. Database transaksi lengkap Laporan otomatis, analisis mudah MySQL dengan struktur rapi
5. Stok monitoring Alert otomatis saat stok rendah Admin dashboard features
6. Multi-payment method QRIS dan tunai Payment verification system

8

13

4

TUJUAN PROJECT

Tujuan



TUJUAN PENGEMBANGAN:

Efisiensi Operasional: Mengurangi waktu pelayanan dari 10 menit menjadi 2 menit

Akurasi Data: Meminimalkan kesalahan pesanan hingga 0%

Customer Experience: Meningkatkan kepuasan pelanggan

Data-driven Decision: Menyediakan analytics untuk pemilik bisnis

Digital Transformation: Modernisasi operasional arena billiard



KEBUTUHAN FUNGSIONAL

Pelanggan

Akses Menu QR: Pindai kode untuk melihat menu digital instan.

Menu Digital: Tampilkan item, harga, dan gambar produk.

Lacak Pesanan: Lihat status pesanan secara real-time (Diproses, Diantar).



Dapur/Bar

KDS Real-time: Tampilan pesanan instan di layar dapur.

Pisah Stasiun: Otomatis memisahkan pesanan (Makanan vs. Minuman).

Update Status Cepat: Mengubah status pesanan (Siap Diantar)

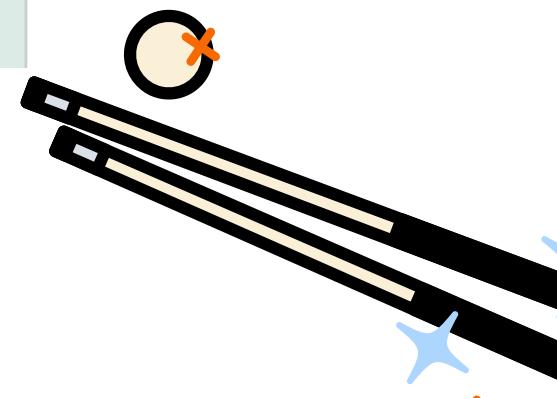


Admin/Kasir

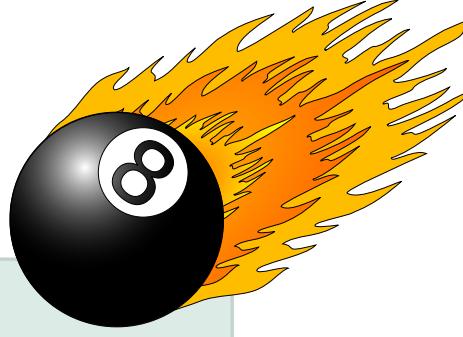
Integrasi POS: Otomatis satukan tagihan F&B dengan billing biliar.

Manajemen Stok: Perbarui status out-of-stock secara real-time.

Pelaporan Data: Melihat laporan penjualan F&B harian.



KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL



Kinerja (Kecepatan)

- Respon Cepat: Pesanan muncul di KDS dalam < 1 detik.
- Beban Tinggi: Mampu menangani 500+ transaksi per jam sibuk.

Keamanan & Keandalan

- Enkripsi Data: Semua transmisi data harus aman (SSL/TLS).
- Uptime Tinggi: Ketersediaan sistem minimum 99.9%.
- Cadangan Harian: Data transaksi harus dicadangkan setiap

Kegunaan (UX)

- Intuitif: Antarmuka pelanggan harus sangat mudah dan minimalis.
- Aksesibilitas: Tampilan KDS/Pelayan mudah dibaca di berbagai kondisi cahaya.
- Update Status Cepat: Mengubah status pesanan (Siap Diantar).

MODEL AGILE

SPRINT 1 — (Fokus: Akses Awal Customer & Dasar Pemesanan)

User Story Inti Sprint 1

US001 — Registrasi Customer*

- Customer mengisi nama, email/username, password
- Validasi format email
- Password minimal 6 karakter

- Email tidak boleh duplikat
- Jika valid → akun berhasil dibuat
- Password di-hashing
- Pesan sukses tampil

US002 — Login Customer*

- Input email/username & password
 - Jika benar → masuk ke halaman pilih meja/menu
 - Jika salah → pesan "Email atau password salah."
 - Password tersimpan hashing
- Session customer dibuat
 - Session terisolasi antar user
 - "Ingat Saya" memperpanjang session
 -



US007 — Pilih Nomor Meja

- Setelah login wajib memilih meja
 - Daftar meja muncul (dropdown/list)
 - Meja dipakai user lain tidak bisa dipilih
- Jika belum pilih → tidak bisa masuk menu
 - Nomor meja disimpan dalam session
 - Tampil di ringkasan pesanan & dashboard kasir

SPRINT 2 — (Fokus: Keranjang, Checkout & Notifikasi Awal)

User Story Inti Sprint 2

US010 — Tambah Item ke Keranjang

- Tombol “Tambah” tersedia
- Item masuk sesuai jumlah
- Keranjang menampilkan total item
- Sistem menolak jika stok habis

US014 — Checkout & Pilih Metode Pembayaran*

- Pilih metode: Tunai atau QRIS
- Tunai → instruksi bayar ke kasir
- QRIS → tampil QR code
- Setelah checkout → order berstatus “Baru”

US026 — Notifikasi Status Pesanan ke Customer

- Notifikasi ketika status berubah (Menunggu → Diproses → Selesai)
- Real-time tanpa refresh
- Notifikasi berisi nomor order, meja, status, waktu

- Jika koneksi buruk → indikator “menyambungkan kembali”
- Notifikasi tersimpan selama session
- Tidak menerima notifikasi milik orang lain



MODEL AGILE

SPRINT 3 — (Fokus: Kasir Dashboard & Order Processing)

US016 — Login Kasir

- Kasir input username/password
- Jika valid → masuk dashboard kasir
- Jika salah → pesan error
-
- Password hashing
- Session kasir dibuat
- Role-based access control (hanya menu kasir)

US017 — Order Masuk Real-Time*

- Order muncul tanpa reload (AJAX/Pusher)
- Muncul <2 detik setelah checkout
- Kasir lihat detail order (menu, qty, total, metode bayar)
- Status default "Baru"
- Koneksi putus → order tetap tersimpan

US018 — Update Status Order*

- Kasir mengubah status Baru → Diproses → Selesai
- Tidak boleh skip
- Semua perubahan tersimpan di database
- Customer menerima notifikasi real-time
- Jika sudah "Selesai" → tidak bisa diubah

SPRINT 4 — (Fokus: Admin Menu Management)

User Story Inti Sprint 4

US019 — Login Admin*

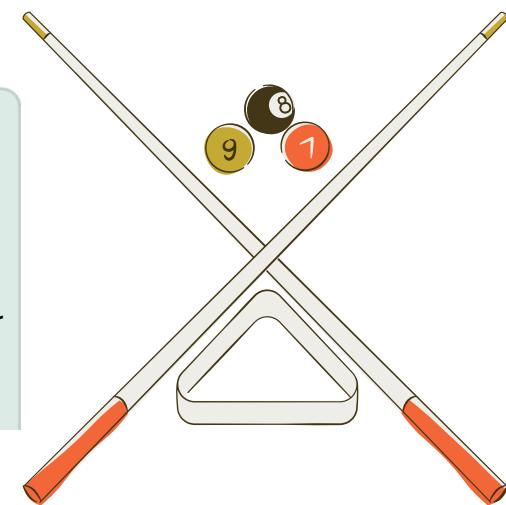
- Admin mengisi email & password
- Validasi format email & email unik
- Hanya role admin yang bisa login
- Jika berhasil → masuk dashboard admin
- Setelah logout admin tidak bisa akses dashboard

US020 — Admin Tambah Menu (Create)

- Form: nama, harga, kategori, foto, ketersediaan
- Validasi nama/harga/kategori wajib diisi
- Foto hanya JPG/PNG
- Menu disimpan ke database
- Langsung muncul di admin & customer

US021 — Admin Edit Menu (Update)

- Mengubah nama, harga, kategori, deskripsi, status
- Harga harus valid (tidak negatif / huruf)
- Jika foto diganti → foto lama dihapus dari server
- Perubahan tersimpan di database
- Update langsung muncul ke customer



SPRINT 5 — (Fokus: Laporan, Nota & Riwayat)

User Story Inti Sprint 5



US028 — Riwayat Pesanan Customer (Hari Ini)

- Customer buka halaman "Riwayat Pesanan"
- Hanya menampilkan pesanan user yang login
- Hanya hari ini
- Tampil nomor order, waktu, total, metode pembayaran, status
- Bisa buka detail
- Jika kosong → "Belum ada pesanan hari ini"
- Aman walau browser refresh
- Akses kontrol: tidak bisa melihat riwayat user lain

US029 — Nota Digital Customer*

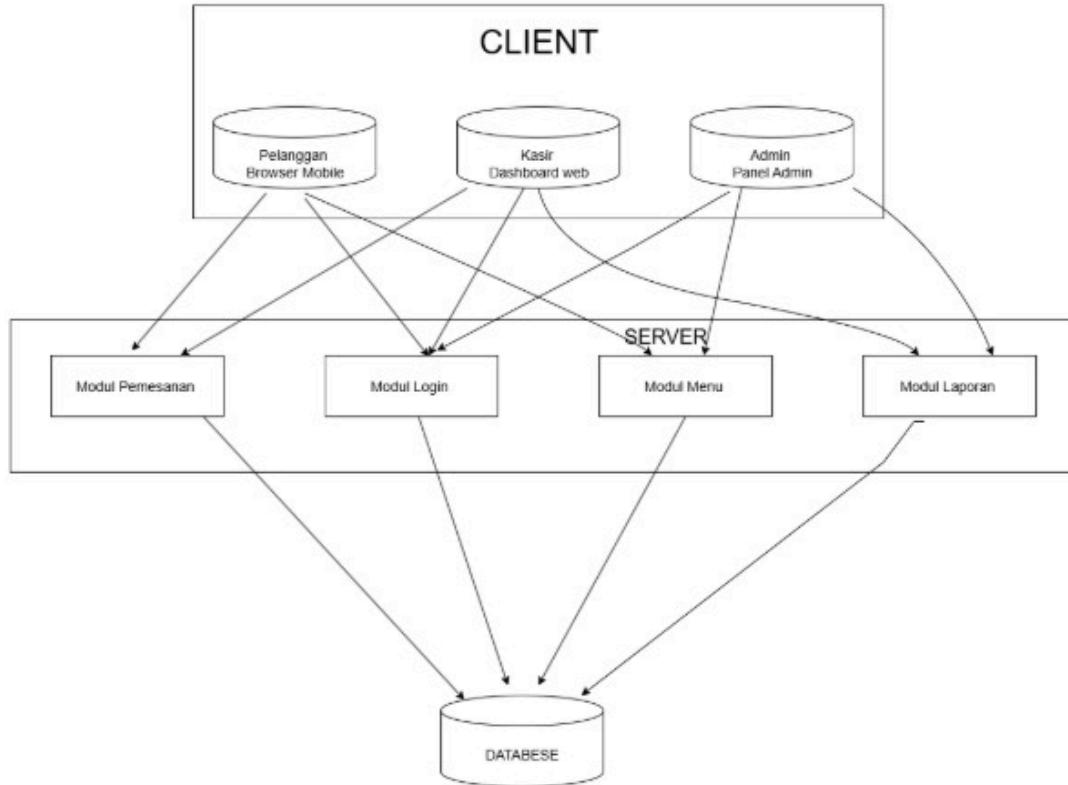
- Tersedia jika status pesanan = "Selesai"
- Menampilkan:
- Nomor order
- Nomor meja
- Waktu transaksi
- Daftar item + qty + harga
- Total harga
- Metode pembayaran
- Bisa preview HTML/PDF
- Bisa download PDF
- QR unik (opsional)
- Hanya pemilik order yang bisa mengakses

US030 — Laporan Transaksi Harian (Kasir)*

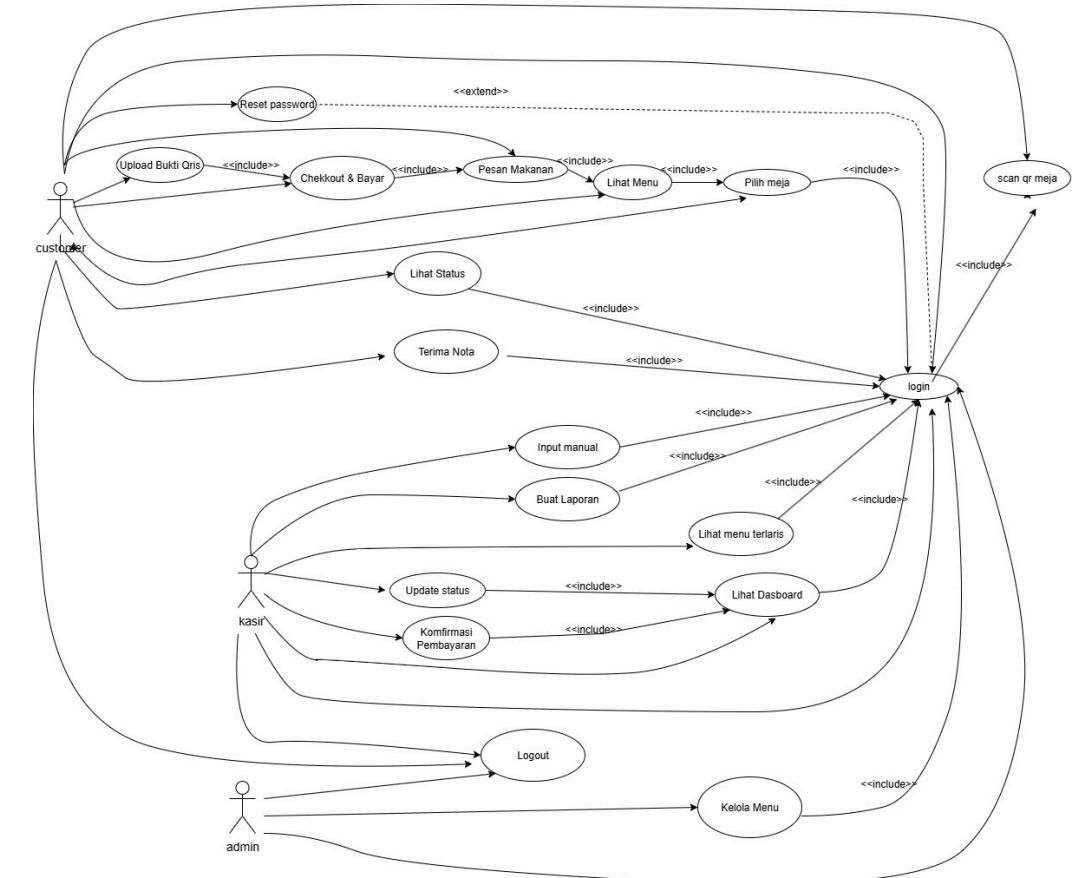
- Kasir memilih tanggal (default hari ini)
- Laporan berisi nomor order, waktu, total, metode bayar, nama kasir
- Sistem menghitung total pemasukan otomatis
- Hanya transaksi dengan status "Pembayaran Diterima" atau
- Jika tidak ada → tampil pesan tidak ada transaksi
- Kasir hanya bisa melihat (read-only)
- Data harus konsisten dengan database

HASIL DESINGN (UML/ DIAGRAM LAIN)

Arsitektur Sistem

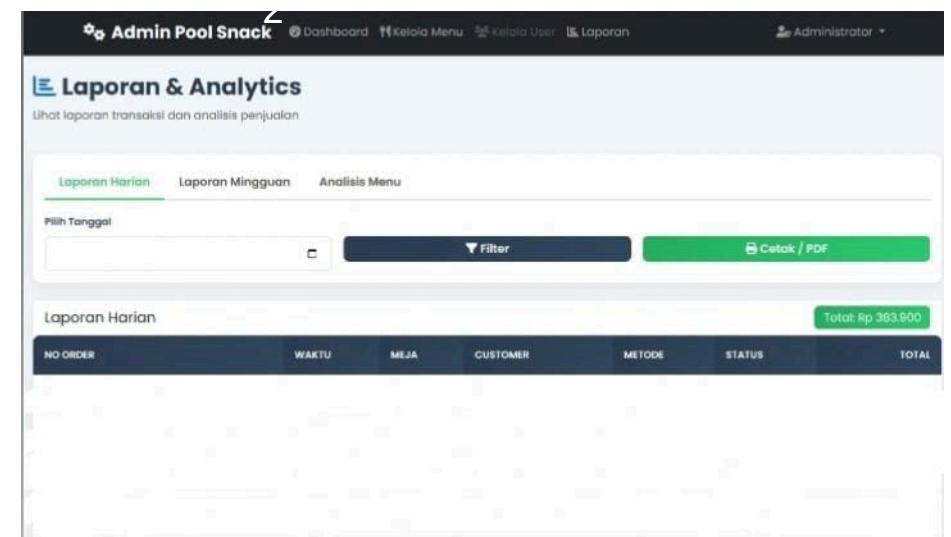
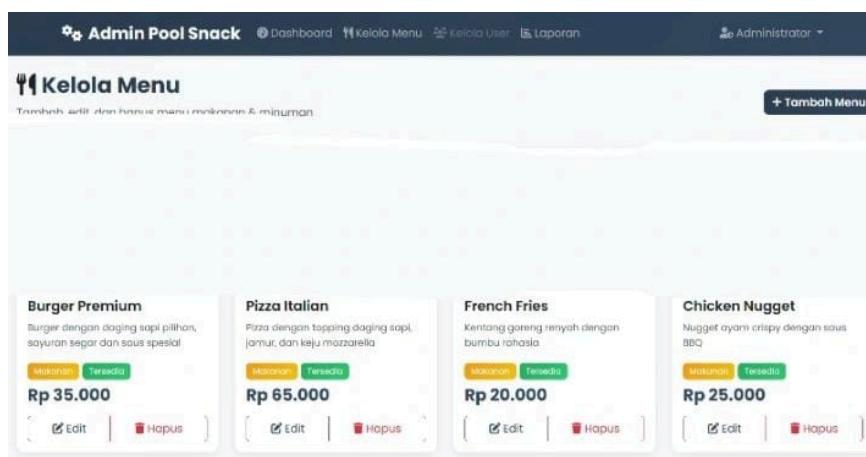
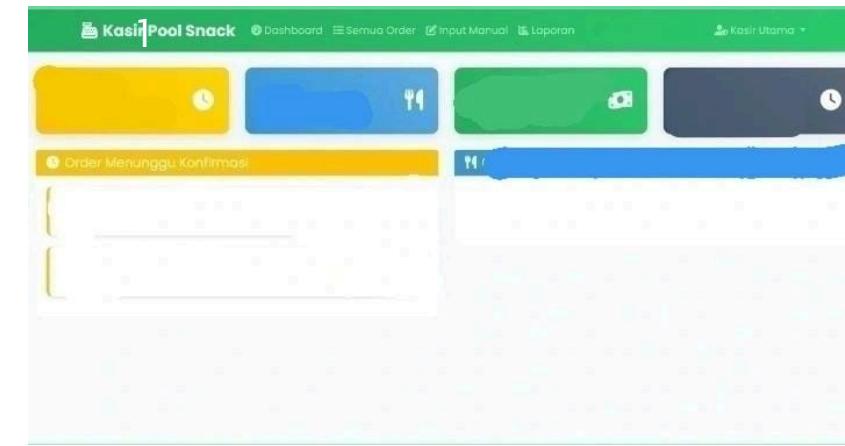
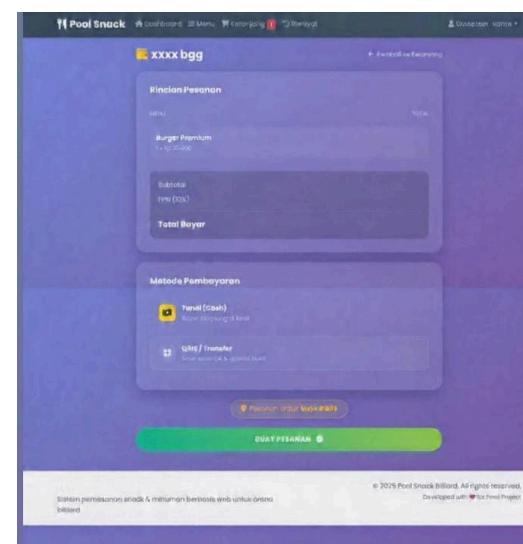
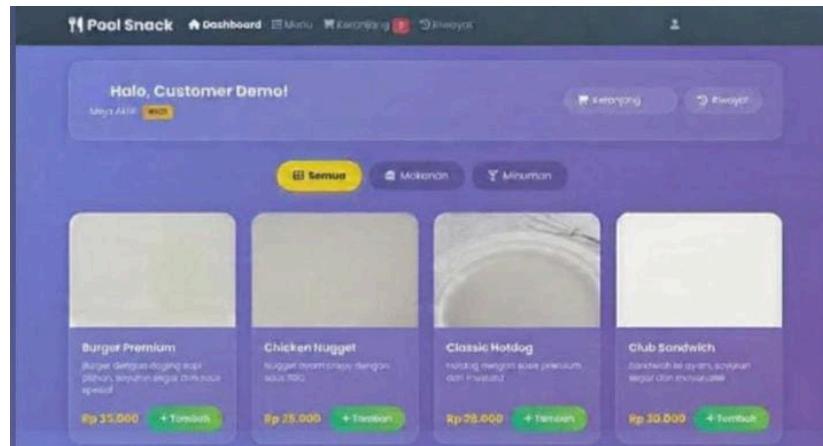


Use Case Diagram

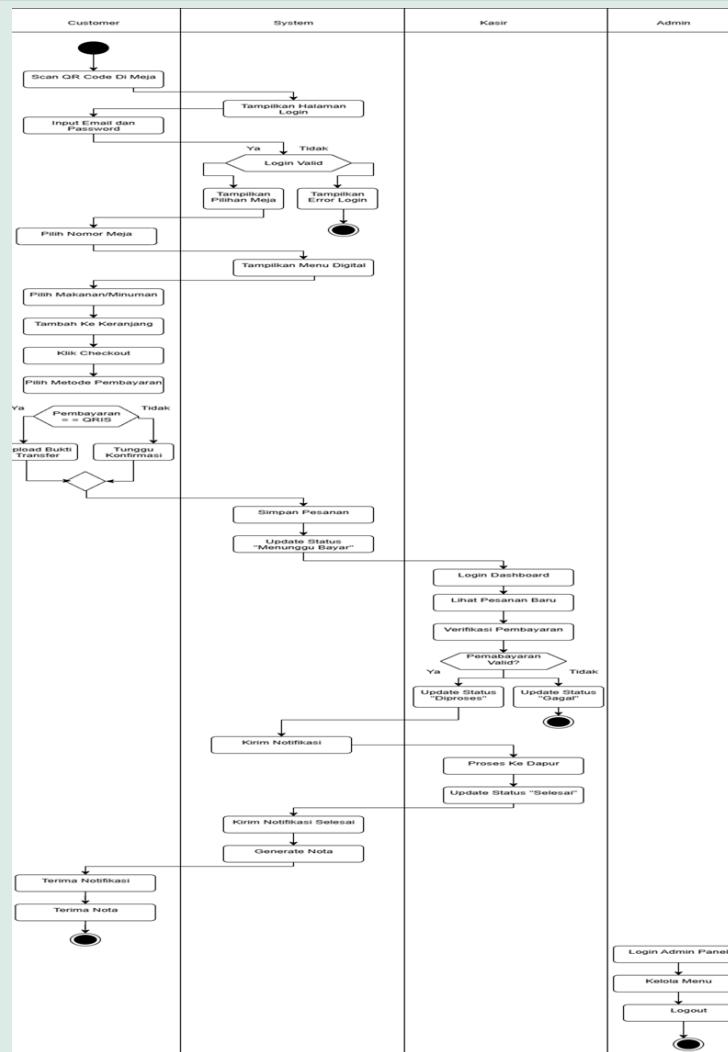


HASIL DESIGN (UML/DIAGRAM LAIN)

Design UI



HASIL DESINGN (UML/ DIAGRAM LAIN)



ACTIVITY DIAGRAM

PENJELASAN IMPLEMENTASI

Arsitektur singkat

1. Client

- Customer: scan QR → login → pilih meja → pesan menu
- Kasir: menerima order real-time → verifikasi pembayaran
- Admin: mengelola menu (CRUD)

2. Server (Backend)

- Proses login & registrasi
- Manajemen meja, menu, keranjang, order
- Upload bukti pembayaran QRIS
- Notifikasi real-time (order, status, upload bukti)
- Generate laporan & export file

3. Database

- Menyimpan seluruh data:
- users, meja, menu, order, detail order, pembayaran, laporan

Code program

Teknologi yang digunakan

1. PHP

2. SQL

3. HTML

4. CSS

5. JavaScript

SESI TANYA JAWAB



Thank
you!