**Nama : Keissa Shafara Putri Wibowo**

**NIM : 12030123140337**

**Kelas : C**

**Rancangan Desain Prototype Proyek Sistem Informasi Restoran Berbasis Web untuk Manajemen Pemesanan dan Pelayanan**

**1. Desain Prototype – Halaman Utama (Homepage)**

**Fungsi**: Halaman awal yang memberikan gambaran singkat tentang restoran, serta opsi untuk masuk (login) atau melihat menu.

**Elemen Halaman:**

* **Header**: Logo restoran, navigasi (Home, Menu, Tentang Kami, Kontak, Login/Register).
* **Banner Utama**: Gambar background yang menarik dengan tagline restoran (misalnya, "Rasakan Makanan Lezat Kami dari Rumah Anda").
* **Tombol Navigasi Utama**:
  + **Lihat Menu** (menuju halaman menu),
  + **Login/Register** (menuju halaman autentikasi).
* **Testimoni Pelanggan**: Beberapa ulasan singkat pelanggan yang sudah pernah makan di restoran.
* **Footer**: Informasi kontak, media sosial, dan jam operasional.

**2. Desain Prototype – Halaman Menu**

**Fungsi**: Menampilkan daftar makanan yang tersedia untuk dipesan, dengan deskripsi dan harga.

**Elemen Halaman:**

* **Filter dan Kategori**: Di sebelah kiri, ada kategori makanan (misal: Makanan Utama, Minuman, Dessert), serta filter (harga, rating, popularitas).
* **Daftar Menu**:
  + Gambar makanan.
  + Nama makanan.
  + Harga.
  + Deskripsi singkat.
  + Tombol "Tambahkan ke Keranjang".
* **Keranjang**: Di kanan atas, terdapat ikon keranjang belanja yang menampilkan ringkasan pesanan (jumlah item dan total harga).
* **Pencarian**: Fitur pencarian untuk menemukan menu dengan cepat.

**3. Desain Prototype – Halaman Detail Menu (Pop-up)**

**Fungsi**: Menampilkan informasi lebih rinci tentang makanan yang dipilih oleh pelanggan.

**Elemen Halaman:**

* **Gambar Besar Menu**: Gambar makanan yang dipilih.
* **Deskripsi**: Detail bahan-bahan, porsi, dan pilihan tambahan (misalnya, tambah keju, saus, dll.).
* **Tombol "Tambahkan ke Keranjang"**: Tombol untuk menambah pesanan ke keranjang.
* **Pilihan Jumlah**: Input untuk menentukan jumlah pesanan (default 1).

**4. Desain Prototype – Halaman Keranjang Belanja**

**Fungsi**: Menampilkan ringkasan pesanan sebelum pelanggan melakukan pembayaran.

**Elemen Halaman:**

* **Daftar Pesanan**:
  + Nama menu, jumlah, dan total harga per item.
  + Opsi untuk mengubah jumlah atau menghapus item dari keranjang.
* **Total Harga**: Total biaya seluruh pesanan.
* **Opsi Pengiriman**:
  + Dine-in, Take-away, atau Delivery.
  + Opsi memasukkan alamat jika memilih delivery.
* **Metode Pembayaran**: Pilihan pembayaran (transfer bank, e-wallet, atau cash).
* **Tombol "Lanjutkan ke Pembayaran"**.

**5. Desain Prototype – Halaman Login/Registrasi**

**Fungsi**: Halaman untuk masuk (login) atau mendaftar (registrasi) bagi pelanggan baru.

**Elemen Halaman:**

* **Form Login**:
  + Input email dan password.
  + Tombol "Login".
  + Link "Lupa Password" dan "Belum Punya Akun? Daftar Sekarang".
* **Form Registrasi**: Jika pelanggan belum memiliki akun, mereka dapat mendaftar dengan memasukkan nama, email, nomor telepon, dan password.

**6. Desain Prototype – Halaman Pembayaran**

**Fungsi**: Menyediakan pilihan metode pembayaran dan memproses pembayaran pesanan pelanggan.

**Elemen Halaman:**

* **Ringkasan Pesanan**: Total biaya yang harus dibayar, termasuk detail pesanan.
* **Metode Pembayaran**: Pilihan untuk e-wallet, transfer bank, atau pembayaran langsung di tempat.
* **Konfirmasi Pesanan**: Tombol "Bayar Sekarang" untuk menyelesaikan transaksi.
* **Notifikasi Pembayaran Berhasil**: Setelah pembayaran, notifikasi pembayaran berhasil akan ditampilkan dan pelanggan menerima email konfirmasi.

**7. Desain Prototype – Dashboard Admin Restoran**

**Fungsi**: Halaman untuk admin mengelola pesanan, menu, stok, dan laporan.

**Elemen Halaman:**

* **Sidebar Navigasi**:
  + **Dashboard** (Ringkasan Penjualan).
  + **Kelola Menu**: Menambahkan, mengedit, atau menghapus menu.
  + **Kelola Pesanan**: Melihat pesanan pelanggan dan statusnya (baru, diproses, selesai).
  + **Kelola Stok**: Memantau ketersediaan bahan baku.
  + **Laporan Penjualan**: Melihat laporan penjualan harian, mingguan, dan bulanan.
* **Ringkasan Dashboard**:
  + Grafik penjualan harian.
  + Pesanan terbaru dan statusnya.
  + Stok bahan yang hampir habis.

**8. Desain Prototype – Halaman Manajemen Menu (Admin)**

**Fungsi**: Mengelola daftar menu yang ditawarkan di restoran.

**Elemen Halaman:**

* **Daftar Menu**:
  + Tabel dengan nama makanan, harga, kategori, dan ketersediaan stok.
  + Tombol "Edit" dan "Hapus" di samping tiap item.
* **Tambah Menu Baru**:
  + Form input untuk menambahkan nama, deskripsi, harga, gambar, dan kategori.
  + Tombol "Simpan".

**9. Desain Prototype – Halaman Kelola Pesanan (Admin)**

**Fungsi**: Admin dapat melihat dan memantau semua pesanan yang masuk.

**Elemen Halaman:**

* **Tabel Pesanan**:
  + Nomor pesanan, nama pelanggan, detail pesanan, metode pengiriman, status (baru, diproses, selesai).
* **Tombol Ubah Status**: Admin dapat mengubah status pesanan menjadi “Diproses” atau “Selesai”.

**Nama Aplikasi Desain**

 **Figma**:

* **Deskripsi**: Aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi real-time. Figma sangat cocok untuk membuat prototipe interaktif dan desain antarmuka pengguna (UI).
* **Kelebihan**: Memudahkan kerja tim, memiliki banyak plugin, dan gratis untuk penggunaan dasar.

 **Adobe XD**:

* **Deskripsi**: Alat desain yang kuat untuk merancang dan membuat prototipe aplikasi dan situs web. Adobe XD memungkinkan pembuatan desain interaktif dengan transisi yang halus.
* **Kelebihan**: Integrasi dengan produk Adobe lainnya dan memiliki fitur berbagi yang baik.

 **Sketch**:

* **Deskripsi**: Aplikasi desain yang sangat populer di kalangan desainer UI/UX. Sketch lebih banyak digunakan di lingkungan MacOS.
* **Kelebihan**: Memiliki banyak plugin dan komunitas yang aktif, serta mendukung desain vektor.

 **InVision**:

* **Deskripsi**: Platform untuk prototyping dan kolaborasi desain. InVision memungkinkan Anda untuk membuat prototipe interaktif dari desain statis.
* **Kelebihan**: Sangat baik untuk presentasi dan umpan balik dari pemangku kepentingan.

 **Axure RP**:

* **Deskripsi**: Alat yang lebih fokus pada prototyping dan dokumentasi. Axure memungkinkan pembuatan prototipe yang kompleks dengan logika dan interaktivitas.
* **Kelebihan**: Sangat baik untuk aplikasi yang membutuhkan fungsionalitas lanjutan.

 **Canva**:

* **Deskripsi**: Meskipun lebih dikenal untuk desain grafis, Canva juga dapat digunakan untuk membuat wireframe sederhana dan prototipe aplikasi.
* **Kelebihan**: Mudah digunakan dan cocok untuk pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain.

 **Marvel App**:

* **Deskripsi**: Aplikasi yang memungkinkan Anda untuk membuat prototipe interaktif dengan mudah. Marvel juga mendukung pengujian pengguna dan umpan balik.
* **Kelebihan**: User-friendly dan bagus untuk pemula.