

**Software Requirements Specification Sistem Informasi Pemesanan Online
Melalui Barcode**

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Penjaminan Mutu Sistem Informasi

Dosen Pengampu :

Andi Hendra, S.Si., M.Kom



Disusun Oleh Kelompok :

Lila Vimala	F52123001
Cahya Nabila Mannasai	F52123003
Desak Damayanti	F52123004
Nur Khalizah	F52123020
Syahril Ramadhan	F52123021

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TADULAKO**

2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
1. Introduction.....	1
1.1 Purpose	1
1.2 Scope	1
1.3 Product overview.....	4
1.3.1 Product perspective.....	4
1.3.2 Product function.....	5
1.3.3 User characteristics	7
1.3.4 Limitation.....	8
1.4 Definition	8
2. Requirements	10
3.1 Diagram.....	10
3.2 Usability requirements	16
3.3 Software Interface	17
3. Conclusion	18

1. Introduction

1.1 Purpose

Rancangan dalam dokumen ini bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan sistem informasi Cyber Cafe Website, yaitu sistem berbasis web, yang dimana dapat membuat pelanggan untuk memesan makanan dan minuman secara online, melihat menu, melakukan pembayaran, pelanggan dapat menerima struk secara otomatis setelah pembayaran, serta mendapatkan informasi event yang diselenggarakan oleh kafe tersebut. Dalam dokumen ini juga berfungsi sebagai acuan bagi pengembang dalam proses desain, implementasi, dan pengujian sistem agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis kafe.

1.2 Scope

Bagian Scope berfungsi untuk mendefinisikan batasan fungsional dan konteks operasional sistem apa yang termasuk (in-scope). Ruang lingkup atau scope penting untuk menghindari pembengkakan ruang lingkup (scope creep) dan untuk menetapkan ekspektasi yang jelas terhadap deliverable proyek tersebut.

1. Berikut adalah Ruang Lingkup Fungsional (In-Scope), Sistem Cyber Cafe Website dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan pemesanan makanan dan minuman di lingkungan kafe dengan fitur-fitur berikut:
 - 1) Menampilkan Daftar Menu: Pada bagian ini, terdapat fitur untuk menampilkan menu yang berguna sebagai informasi bagi pengguna tentang menu apa saja yang ada pada CYBER CAFE, pada tampilan menu ini terdapat beberapa poin, yaitu: Nama Menu, Gambar Menu, Rate Menu, Harga Menu, Fitur Add.
 - 2) Menampilkan Detail Menu: Setelah memilih menu terdapat tampilan detail menu yang berguna sebagai informasi bagi pengguna yang ingin memesan menu dan jumlah yang ingin di pesan, pada tampilan detail

menu ini terdapat beberapa poin, yaitu: Nama Menu, Keterangan Menu, Harga Menu, Jumlah Menu di pesan, Tambah keranjang

- 3) Menampilkan Detail Keranjang: Setelah memesan menu, terdapat tampilan keranjang yang isinya informasi menu apa saja yang di pesan, pada tampilan detail menu ini terdapat beberapa poin, yaitu: Nama Menu, Jumlah Menu, Sub Harga, Total Harga, Fitur Tambah dan Kurang pesanan, Fitur Checkout.
 - 4) Proses Checkout: Fitur Checkout atau menampilkan metode pembayaran, Setelah melakukan checkout selanjutnya terdapat tampilan metode pembayaran dengan pilihan Cash atau E-Wallet dan tombol konfirmasi pembayaran yang akan mengarahkan ke nota pembelian.
 - 5) Nota Pembelian: Pada Tampilan fitur Nota Pembelian ini menyajikan informasi ringkasan transaksi. Terdapat judul "Nota Pembelian" dan pada bagian "Rincian Transaksi," ditampilkan nama item yang dibeli, jumlahnya, dan total harga untuk item tersebut, lalu akan ada tombol bertuliskan "Kembali ke Beranda," yang memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman utama setelah melihat nota ini
 - 6) Panel Admin: pada fitur ini menampilkan Antarmuka untuk manajemen menu, pengelolaan pesanan, pembuatan laporan penjualan harian/bulanan, dan konfigurasi event.
 - 7) Informasi Event: fitur ini untuk menampilkan pengumuman event, informasi kafe lainnya.
 - 8) Penyimpanan Data: fitur Database untuk menyimpan informasi menu, transaksi, dan data pelanggan.
2. Adapun ruang lingkup Non-Fungsional, kebutuhan ini menjelaskan bagaimana sistem harus berperilaku atau beroperasi, yaitu:
- 1) Kinerja (Performance Requirements)
 - Sistem harus dapat menampilkan halaman menu dan detail pesanan dengan cepat (respon < 3 detik).

2) Kegunaan (Usability Requirements)

- Antarmuka harus sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna umum (customer).
- Desain website harus responsif (dapat diakses di laptop maupun smartphone).

3) Keamanan (Security Requirements)

- Admin harus login terlebih dahulu untuk mengakses panel manajemen.
- Transaksi e-wallet dilakukan melalui gateway pembayaran yang aman.

4) Keandalan (Reliability Requirements)

- Sistem harus mampu menyimpan data pesanan tanpa kehilangan data (data integrity).
- Sistem harus tetap berfungsi walau terjadi kesalahan kecil pada jaringan.

5) Keterbatasan Akses (Access Limitation)

- Sistem hanya dapat diakses melalui browser.
- Belum mendukung aplikasi mobile (Android/iOS).

6) Integrasi Sistem

- Terintegrasi dengan payment gateway eksternal untuk pembayaran digital.
- Menggunakan database MySQL sebagai sistem penyimpanan utama.

7) Pemeliharaan (Maintainability)

- Struktur kode dan database harus mudah diperbarui atau dikembangkan.
- Fitur baru seperti manajer kasir atau aplikasi mobile dapat ditambahkan di masa depan.

1.3 Product overview

Product overview berfungsi untuk memberikan paparan komprehensif mengenai karakter sistem, fungsionalitas utama, relasi terhadap sistem lain, serta asumsi teknis yang mempengaruhi desain dan implementasi.

1.3.1 Product perspective

Cyber cafe adalah sistem informasi berbasis web yang dirancang untuk mengelola aktivitas pada kafe modern yang menggabungkan konsep kuliner dan teknologi (tech-based cafe). Sistem Cyber cafe di rancang sebagai web application yang menggantikan proses pemesanan manual dan catatan transaksi berbasis kertas.

Sistem ini menyediakan fitur seperti:

- Manajemen Menu (tambah, ubah, hapus, tampilkan menu).
- Transaksi Pemesanan Makanan/Minuman.
- Informasi Mentor (bagi pelanggan yang ingin mengikuti sesi belajar IT).
- Fitur Pencarian Menu.

Sistem ini berjalan secara independen, namun dapat berintegrasi dengan sistem eksternal seperti:

- Database MySQL untuk penyimpanan data.
- Payment Gateway untuk transaksi non-tunai.
- Website front-end yang diakses pengguna (pelanggan) dan back-end admin untuk pengelolaan data.

Posisi Sistem:

Komponen	Peran	Keterangan
User Interface (Front-End)	Antarmuka pengguna	Digunakan oleh pelanggan untuk melihat menu dan melakukan transaksi.

Admin Panel (Back-End)	Pengelolaan data	Digunakan oleh admin untuk mengatur menu, transaksi, dan data mentor.
Database Server (MySQL)	Penyimpanan data utama	Menyimpan data menu, transaksi, dan mentor.

1.3.2 Product function

Product Function menjelaskan terkait uraian fungsionalitas utama beserta tujuan setiap fungsi, berikut adalah beberapa fungsi yang ada di dalam sistem:

No	Sistem		Deskripsi
1.	Sistem Pengelolaan Menu	Admin	Admin dapat menambah, mengedit, menghapus, dan mengklasifikasikan item menu. Pengelolaan Menu bertujuan untuk memastikan informasi menu akurat/terkini.
2.	Manajemen Pesanan	Admin	Dashboard untuk melihat pesanan masuk, status pesanan (baru, sedang diproses, selesai), dan histori transaksi. Tujuan: mendukung operasi kafe agar pesanan diproses tepat waktu.
3.	Laporan dan Analitik Dasar	Admin	Laporan ringkasan penjualan harian, total transaksi, item

			paling laris, dan total pendapatan.
4.	Pengelolaan Event	Admin	Pengelolaan event bertujuan untuk mempublikasikan informasi event ke pelanggan.
5.	Penjelajahan dan Pencarian Menu	User	Penjelajahan dan Pencarian Menu bertujuan untuk pengguna dapat menelusuri menu berdasarkan kategori, menggunakan kata kunci, dan melihat detail produk agar memudahkan pemilihan item.
6.	Pemesanan dan Keranjang	User	Pemesanan Keranjang bertujuan agar menambahkan item ke keranjang, mengubah kuantitas, dan menyimpan sesi keranjang sementara.
7.	Checkout & Pembayaran	User	Checkout dan pembayaran bertujuan untuk user dapat menampilkan ringkasan order, penghitungan pajak atau biaya tambahan (jika relevan), dan pelanggan dapat memilih metode pembayaran (tunai/e-wallet), dan konfirmasi akhir.
8.	Penerbitan Nota transaksi/ Invoice	User	Setelah pelanggan melakukan konfirmasi, sistem beri nota rincian transaksi, total biaya,

			waktu, dan nomor order agar ada dokumentasi transaksi untuk pelanggan.
--	--	--	--

1.3.3 User characteristics

Karakteristik Pengguna bertujuan untuk mendasari desain antarmuka dan alur pengguna (user flow). Diuraikan secara rinci sebagai berikut:

1. Pelanggan (End-User)
 - 1) Profil: Sebagai pengunjung kafe (usia dan latar belakang bervariasi).
 - 2) Kemampuan Teknis: Diasumsikan memiliki kemampuan dasar menggunakan browser web pada smartphone (klik/tap, input teks, navigasi halaman).
 - 3) Kebutuhan Utama: Pengguna dapat mengakses cepat ke menu baik itu makanan atau minuman, kemudahan pemesanan, kejelasan harga tiap menu, penilaian tiap menu dan total bayar, serta bukti transaksi (nota).
2. Admin
 - 1) Profil: Pegawai yang bertugas mengelola pesanan, memperbarui menu.
 - 2) Kemampuan Teknis: Admin dapat memiliki keterampilan dasar penggunaan aplikasi berbasis web dengan keahlian manajemen dasar produk
 - 3) Hak Akses: Akses terautentikasi ke panel admin dengan peran yang dapat diatur
 - 4) Kebutuhan Utama: Admin dapat mengakses cepat ke dalam pesanan baru, kemampuan dalam mengubah status pesanan, akses laporan.

1.3.4 Limitation

1. Batasan Sistem (Integrasi Sistem)
 - a. Pengelolaan Data
 - 1) Sistem hanya mengelola data yang tersimpan di database internal (MySQL).
 - 2) Tidak menangani laporan keuangan besar atau sistem akuntansi secara detail (misalnya laba-rugi).
 - b. Fungsi Transaksi
 - 1) Sistem hanya mencatat transaksi pembelian menu.
 - c. Fungsi User
 - 1) Pengguna sistem dibatasi pada dua jenis utama: Pelanggan (User) dan Admin.
 - 2) Tidak mencakup sistem login multi-role kompleks seperti kasir, manajer, atau waiter (kecuali dikembangkan lebih lanjut).
 - d. Ketersediaan Sistem
 - 1) Sistem hanya dapat diakses melalui browser.
 - 2) Belum mendukung aplikasi mobile (Android/iOS)

1.4 Definition

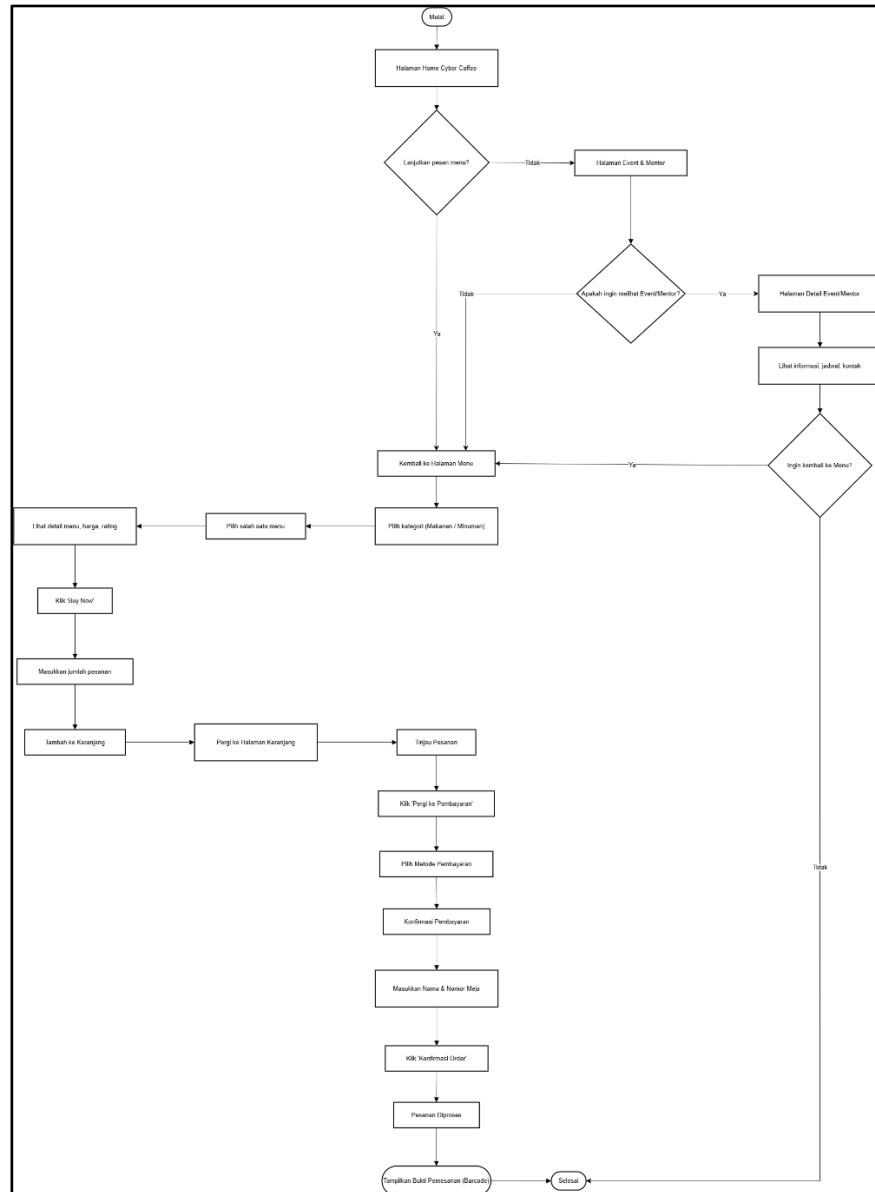
Definition berfungsi untuk menyediakan terminologi teknis dan istilah bisnis penting agar pembaca dokumen memiliki referensi yang konsisten. Definisi disusun singkat, jelas, dan kontekstual terhadap proyek. Bisa dibilang bagian definisi adalah fondasi komunikasi yang memastikan setiap kata kunci dan konsep dipahami dengan makna yang sama oleh seluruh pemangku kepentingan, sehingga mendukung integritas dan akurasi informasi di seluruh isi dokumen. Berikut adalah definition terkait cyber cafe:

1. Admin: Merupakan pengguna yang terautentikasi dapat memiliki hak untuk mengelola data sistem (menu, transaksi, laporan, dan konten promosi).
2. API (Application Programming Interface): API adalah sekumpulan aturan, perintah, dan format data yang digunakan agar satu aplikasi bisa mengambil, mengirim, atau bertukar data dengan aplikasi lain.
3. Cart / Keranjang: Merupakan struktur sementara untuk menyimpan item pesanan pengguna sebelum melakukan checkout.
4. Checkout: Merupakan tahap akhir proses pemesanan di mana pengguna melakukan konfirmasi pesanan, memilih metode pembayaran, dan menerima ringkasan biaya.
5. DBMS (Database Management System): Merupakan suatu perangkat lunak basis data yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data relasional (MySQL)
6. E-wallet: Merupakan layanan dompet digital untuk transaksi non-tunai; pada bagian dokumen ini, digunakan untuk menggambarkan metode pembayaran elektronik (QRIS).
7. Invoice / Nota: Merupakan dokumen transaksi agar mencantumkan rincian pesanan dan transaksi, jumlah bayar, dan metode pembayaran.
8. POS (Point of Sale): Merupakan sistem kasir fisik untuk menangani transaksi di tempat, dan pada fase ini tidak terintegrasi secara langsung.
9. SRS (Software Requirements Specification): Merupakan dokumen formal dan isinya memuat kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem perangkat lunak.
10. User / Pelanggan: Merupakan suatu individu yang mengakses website untuk melihat menu dan melakukan pemesanan, serta pembayaran.

2. Requirements

3.1 Diagram

A. Flowchart



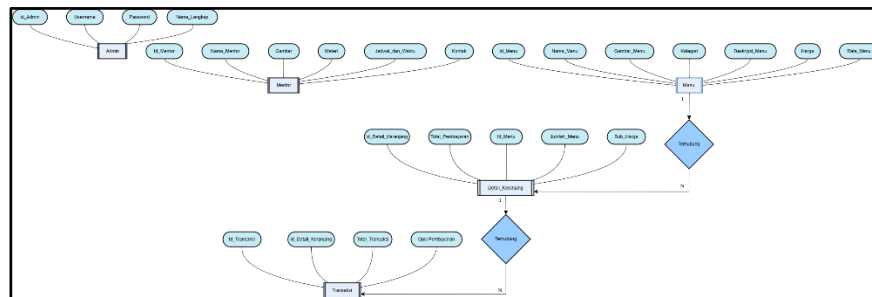
Berikut urutan langkah-langkahnya:

- 1) Start: proses dimulai
- 2) Halaman Home: beranda utama aplikasi Cyber Caffe

- 3) Lanjutkan pesan menu?: pengguna memilih apakah ingin memesan menu atau melihat event
 - Jika ya (pesan menu): masuk ke halaman menu
- 4) Pilih kategori: pengguna memilih kategori makanan atau minuman
- 5) Pilih salah satu menu: pengguna memilih item dari daftar menu
- 6) Lihat detail menu: menampilkan harga, deskripsi, dan rating
- 7) Klik Buy Now: melanjutkan ke tahap pemesanan
- 8) Masukkan jumlah pesanan: menentukan banyaknya item yang dibeli
- 9) Tambah ke keranjang: pesanan disimpan di keranjangPergi ke halaman keranjang: meninjau daftar pesanan
- 10) Tinjau pesanan: memeriksa ulang item, jumlah, dan total harga
- 11) Klik Pergi ke Pembayaran: menuju halaman pembayaran
- 12) Pilih metode pembayaran: memilih opsi seperti tunai, e-wallet, atau QRIS
- 13) Konfirmasi pembayaran: memastikan metode dan jumlah sudah benar
- 14) Masukkan nama & nomor meja: agar pesanan bisa diantarkan dengan tepat
- 15) Klik Konfirmasi Order: mengirim pesanan untuk diproses
- 16) Pesanan diproses: sistem menyiapkan dan memvalidasi pesanan
- 17) Tampilkan bukti pemesanan (barcode): sistem menampilkan bukti transaksi
- 18) Selesai: proses pemesanan berakhir
 - Jika tidak (melanjutkan ke event):
- 19) Halaman Event & Mentor: menampilkan daftar event dan mentor

- 20) Apakah ingin melihat event/mentor?: pengguna dapat memilih event tertentu
- 21) Halaman detail event/mentor: menampilkan informasi jadwal, deskripsi, dan kontak
- 22) Ingin kembali ke menu?: jika ya, kembali ke halaman menu
- 23) Selesai: proses melihat informasi event/mentor berakhir

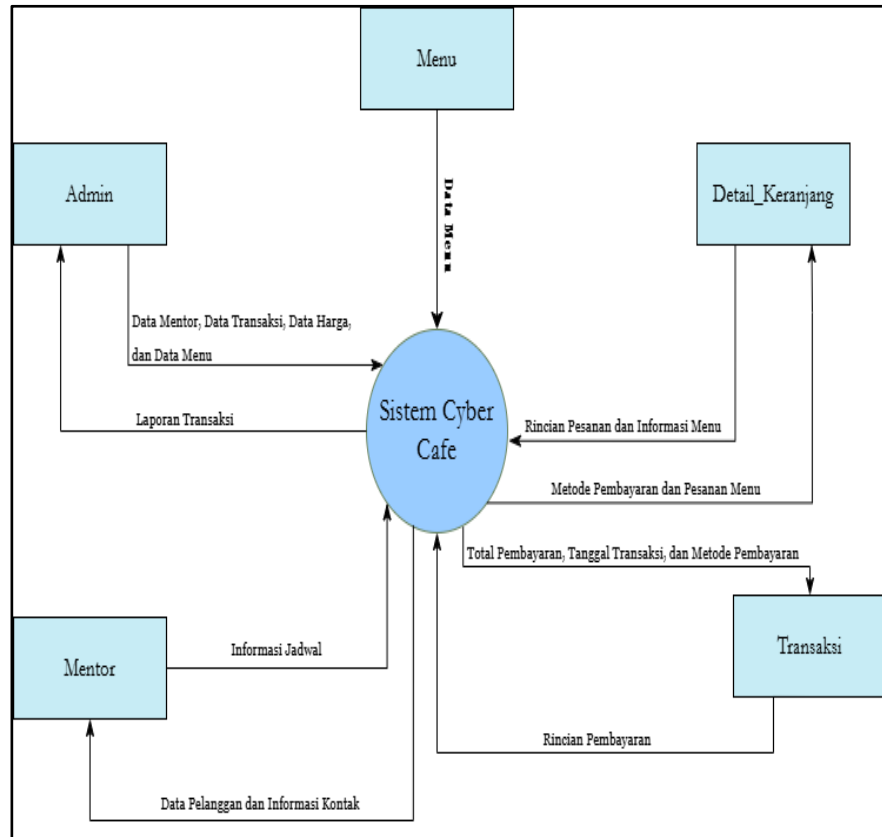
B. ERD (Entity Relationship Diagram)



Berikut penjelasan relasinya:

- 1) Entitas Admin: Berperan sebagai pengelola utama dalam sistem, yang dimana Admin memiliki wewenang untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang diperlukan, termasuk pengelolaan informasi mentor agar data dalam sistem tetap teratur dan valid. Peran admin memastikan seluruh proses pengelolaan data berjalan dengan baik dan sistem dapat beroperasi secara optimal.
- 2) Entitas Mentor: Digunakan untuk menampilkan informasi tentang pengajar yang terlibat dalam kegiatan kelas belajar di Cyber Café, yang dimana bagian ini tidak berhubungan langsung dengan sistem pemesanan menu, tetapi hanya berfungsi sebagai informasi tambahan di website. Tujuannya agar pengunjung tidak hanya bisa memesan makanan dan minuman, tetapi juga bisa mengetahui informasi tentang kelas(khususnya teknologi informasi) yang diadakan di café tersebut.

C. DFD (Data Flow Diagram)



Sistem Cyber Cafe berperan sebagai pusat proses yang menerima dan mengirimkan data ke lima entitas utama: Admin, Mentor, Menu, Detail Keranjang, dan Transaksi. Setiap alur panah menunjukkan arah pertukaran data antara entitas dan sistem.

1) Admin ↔ Sistem Cyber Café

Admin memasukkan data mentor, data transaksi, data harga, dan data menu ke dalam sistem untuk memperbarui informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dan bagian lain dari sistem. Setelah data diproses, sistem mengembalikan laporan transaksi kepada admin sebagai bentuk hasil pengolahan data dan kontrol manajemen. (Hubungan one-to-many: satu admin dapat mengelola banyak data mentor, transaksi, dan menu.)

2) Menu ↔ Sistem Cyber Café

Sistem menerima data menu dari entitas Menu yang berisi nama menu, harga, dan ketersediaan. Data ini akan digunakan untuk menampilkan daftar menu kepada pengguna yang melakukan pemesanan atau transaksi. (Hubungan one-to-many: satu menu dapat dipesan oleh banyak transaksi.)

3) Detail Keranjang ↔ Sistem Cyber Cafe

Saat pengguna memilih item dan melakukan pemesanan, sistem mengirimkan metode pembayaran dan pesanan menu ke Detail Keranjang. Entitas ini kemudian mengembalikan rincian pesanan dan informasi menu ke sistem untuk disimpan dan ditampilkan kembali pada proses transaksi. (Hubungan one-to-many: satu transaksi dapat memiliki banyak detail keranjang.)

4) Transaksi ↔ Sistem Cyber Cafe

Sistem mengirimkan data transaksi yang berisi total pembayaran, tanggal transaksi, dan metode pembayaran ke entitas Transaksi. Sebaliknya, Transaksi mengirimkan rincian pembayaran kembali ke sistem sebagai bukti dan konfirmasi proses pembelian. (Hubungan one-to-many: satu pengguna atau keranjang dapat menghasilkan banyak transaksi.)

5) Mentor ↔ Sistem Cyber Cafe

Mentor memberikan informasi jadwal ke sistem agar dapat diakses oleh pelanggan yang ingin mengetahui waktu bimbingan atau pelatihan yang tersedia. Sistem juga mengirimkan data pelanggan dan informasi kontak kepada mentor untuk kebutuhan komunikasi dan pencatatan kegiatan. (Hubungan one-to-many: satu mentor dapat memiliki banyak pelanggan dan jadwal bimbingan.)

D. Use Case

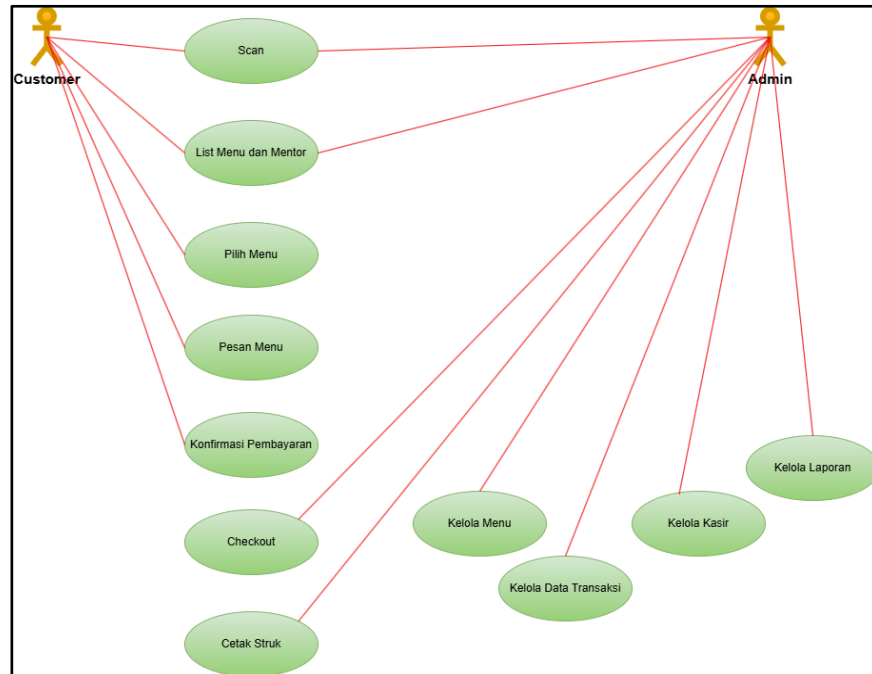


Diagram Use Case ini mengidentifikasi dua aktor utama (Customer dan Admin), use case ini merupakan deskripsi dari fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna.

1) Fungsionalitas yang tersedia untuk pelanggan:

- a) Scan: Pelanggan memulai interaksi dengan sistem dengan melakukan pemindaian (misalnya barcode meja, QR code sesi, atau menu).
- b) List Menu dan Mentor: Pelanggan dapat melihat daftar menu yang tersedia serta panduan atau informasi (mentor).
- c) Pilih Menu: Pelanggan memilih item-item dari daftar menu yang diinginkan.
- d) Pesan Menu: Pelanggan mengkonfirmasi item yang dipilih untuk dijadikan pesanan.

- e) Konfirmasi Pembayaran: Pelanggan mengkonfirmasi detail pembayaran untuk pesanan mereka (misalnya, memilih metode pembayaran).
 - f) Checkout: Pelanggan menyelesaikan proses transaksi setelah memilih menu dan mengkonfirmasi pembayaran.
 - g) Cetak Struk: Pelanggan dapat mencetak bukti transaksi (struk) setelah proses checkout berhasil.
- 2) Fungsionalitas yang tersedia untuk admin:
- a) Kelola Menu: Admin dapat menambah, mengubah, menghapus, atau melihat item-item menu.
 - b) Kelola Data Transaksi: Admin dapat melihat, memverifikasi, atau memproses data semua transaksi yang terjadi dalam sistem.
 - c) Kelola Kasir: Admin mengelola aspek-aspek yang berkaitan dengan proses kasir, seperti sesi kasir atau otorisasi.
 - d) Kelola Laporan: Admin dapat membuat, melihat, dan mengelola laporan-laporan sistem (misalnya laporan penjualan harian/bulanan, laporan inventaris).

3.2 Usability requirements

Usability Requirements atau kebutuhan kegunaan yang dimiliki oleh perangkat lunak Sistem Informasi Pemesan Online ini antara lain:

1. Antarmuka harus sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna umum (pelanggan) agar proses pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan dengan mudah.
2. Desain website harus responsif sehingga dapat diakses dan digunakan dengan baik pada berbagai perangkat, khususnya laptop dan smartphone.

3. Sistem harus menyediakan kemudahan akses cepat ke menu makanan dan minuman, kejelasan harga per item, penilaian menu, total biaya yang harus dibayar, serta bukti transaksi (nota atau struk).
4. Alur pemesanan harus intuitif, mulai dari pemindaian barcode untuk mulai pemesanan, memilih menu, mengubah jumlah di keranjang, metode pembayaran, sampai penerbitan nota transaksi.

3.3 Software Interface

Software Interface atau antarmuka perangkat lunak yang diperlukan untuk pengoperasian Sistem Informasi Cyber Cafe adalah:

1. Nama: Windows 10+, MacOS, Android, dan iOS
 - a. Sumber: Microsoft, Apple, dan Google
 - b. Sebagai: Sistem operasi perangkat komputer dan perangkat mobile untuk mengakses aplikasi (via browser) atau menjalankan server.
2. Nama: XAMPP
 - a. Sumber: Apache Friends
 - b. Sebagai: Paket server web lokal (Apache), pemroses bahasa backend (PHP), dan sistem manajemen database (MariaDB) yang diperlukan untuk menjalankan logika backend aplikasi Cyber Cafe.
3. Nama: Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Safari
 - a. Sumber: Google, Mozilla, dan Apple
 - b. Sebagai: Aplikasi penjelajah internet (web browser) yang mengoperasikan, mengakses, dan menampilkan halaman web aplikasi kepada pengguna.
4. Nama: Laravel Framework
 - a. Sumber: Taylor Otwell (Laravel Community)

- b. Sebagai: Kerangka kerja (framework) utama berbasis PHP yang digunakan untuk membangun keseluruhan arsitektur, logika bisnis, dan perutean sistem.
- 5. Nama: Visual Studio Code
 - a. Sumber: Microsoft
 - b. Sebagai: Perangkat lunak Integrated Development Environment (IDE) atau editor teks yang digunakan untuk menulis, mengelola, dan mengembangkan kode sumber (source code) aplikasi.
- 6. Nama: Tailwind CSS dan Alpine.js
 - a. Sebagai: Kerangka kerja frontend (CSS dan JavaScript) untuk membangun antarmuka pengguna (UI) yang modern, responsif, dan interaktif di sisi klien.

3. Conclusion

Dokumen Software Requirements Specification (SRS) ini menjelaskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari Sistem Informasi Pemesanan Online Melalui Barcode pada Cyber Cafe. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman secara digital, meningkatkan efisiensi pelayanan, serta mengurangi kesalahan transaksi. Dengan fitur utama seperti pemesanan online, pembayaran digital, pengelolaan menu, dan laporan penjualan, sistem ini diharapkan memberikan pengalaman yang praktis bagi pelanggan dan mendukung operasional kafe secara efektif. Spesifikasi ini menjadi pedoman bagi pengembang dalam merancang, mengimplementasikan, dan menguji sistem agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.