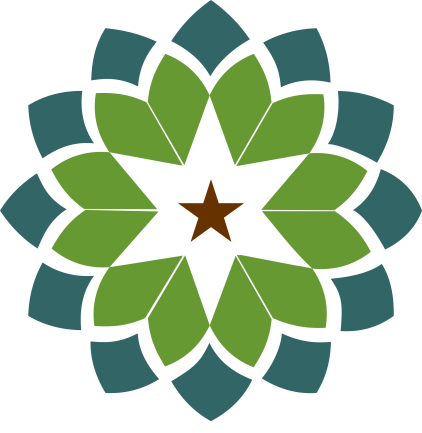
TUGAS 4

USE CASE DIAGRAM DAN SKENARIO RESTORAN PIZZA

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut

Dosen: Rian Adrian, ST., MT



Disusun oleh:

Novianti Indah Putri 1147050126

Rahayu Inndry P R 1147050131

Kelas : IF - C

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

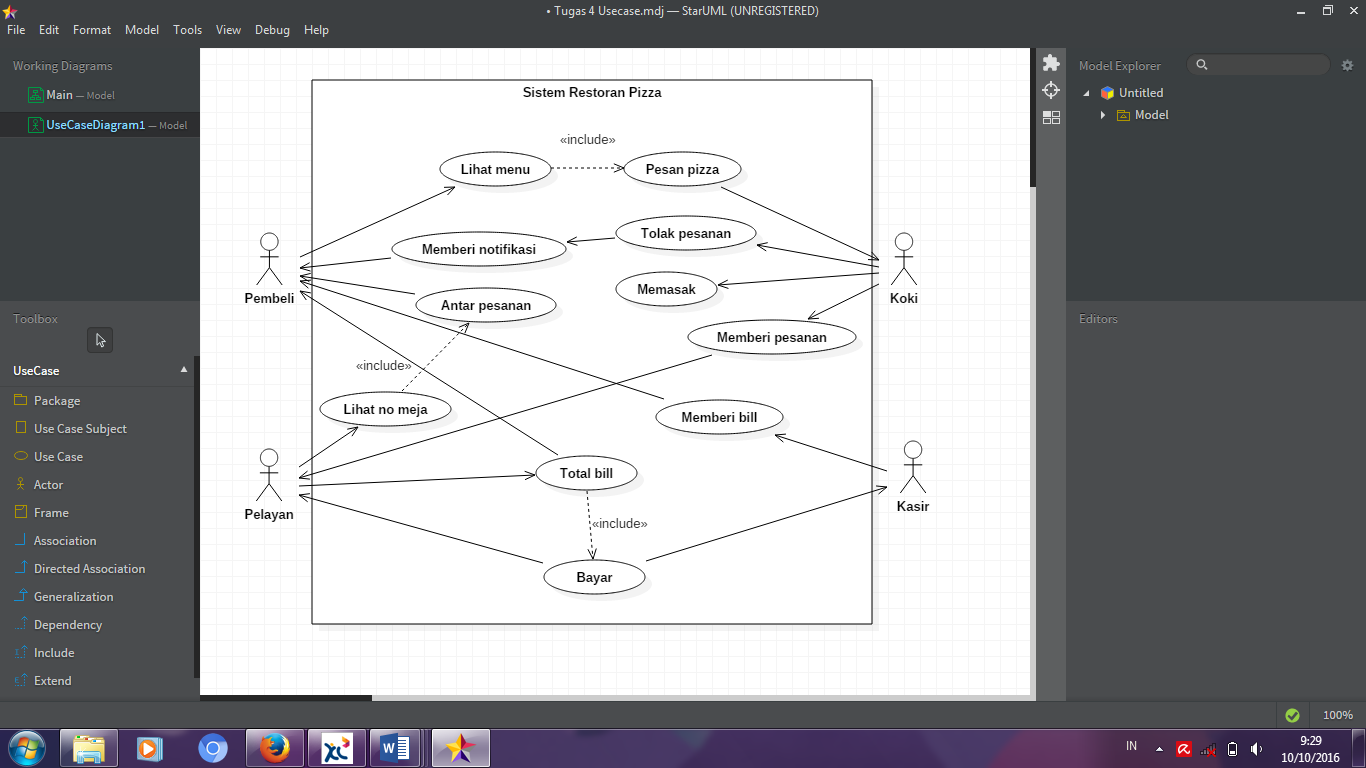
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI

BANDUNG

2016

1. Use Case Diagram



1. Scenario Use Case
2. Use case lihat menu

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 1 |
| **Nama** | Lihat menu |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk melihat menu pada sistem yang tersedia di setiap meja, pembeli dapat melihat informasi yang tersedia dalam sistem dan juga melihat nomor meja yang sudah ditentukan dalam sistem. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pembeli melihat menu pizza yang kemudian pembeli harus melihat nomor meja yang tersedia di sistem, pembeli bebas memilih menu yang tersedia dan melihat informasi apa saja yang tersedia di sistem, nomor meja digunakan untuk memudahkan pelayan dan koki membuatkan pesanan jika pembeli memesan menu. |
| **Actor** | Pembeli |
| **Prekondisi** | Pembeli membuka sistem lalu melihat nomor meja dan melihat menu dan informasi yang tersedia. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pembeli membuka sistem yang tersedia di meja |  |
| 1. Pembeli melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pembeli membuka menu |  |
| 1. Pembeli melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pembeli tidak memesan | 1. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case pesan menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor** | | 2 |
| **Nama** | | Pesan menu |
| **Tujuan** | | Proses ini digunakan untuk pemesanan menu melalui aplikasi pemesanan menu yang sudah dilengkapi dengan dengan nomor meja pada tiap aplikasi |
| **Deskripsi** | | Use case ini menggambarkan proses pemesanan menu pizza oleh pembeli yang kemudian akan diperiksa oleh koki apakah menu yang dipilih masih tersedia atau tidak. Jika persediaan ada maka proses pemesanan akan dilakukan sesuai dengan nomor meja pembeli kemudian sistem mengeluarkan bill total bayar sesuai dengan menu yang dipesan. Jika menu yang dipilih sudah habis maka sistem akan memberi notifikasi kepada pembeli bahwa menu yang dipilih sudah habis. |
| **Aktor** | | Pembeli dan koki |
| **Prekondisi** | | Pembeli telah memesan menu melalui sistem yang sudah tersedia pada masing-masing meja pembeli. |
| **Skenario Utama** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memilih menu yang telah disediakan | |  |
| 1. Pembeli memesan menu sesuai menu yang dipilih | |  |
|  | | 1. Sistem mengirimkan daftar pesanan yang dipilih pembeli beserta nomor meja pemesan |
| 1. Koki akan memasak menu yang dipilih pembeli | |  |
| 1. Koki memberikan pesanan kepada pelayan | |  |
|  | | 1. Sistem mengeluarkan total bill sesuai pesanan yang dipesan pembeli |
| 1. Pelayan akan melihat nomor meja sesuai dengan bill yang dikeluarkan sistem | |  |
| 1. Pelayan mengantarkan pesanan ke pembeli dengan nomor meja yang tertera pada bill | |  |
| 1. Pelayan memberikan bill (bukti bayar) kepada pembeli | |  |
| 1. Pembeli membayar pesanan sesuai dengan nominal yang tertera pada bill | |  |
| 1. Pelayan menyerahkan uang pembayaran kepada kasir | |  |
|  | | 1. Sistem menghitung pemasukan keuangan |
| Skenario Alternatif: Persediaan Habis | | |
| 1. Pembeli memilih menu yang telah disediakan | |  |
| 1. Pembeli memesan menu sesuai menu yang dipilih | |  |
|  | | 1. Sistem mengirimkan daftar pesanan yang dipilih pembeli beserta nomor meja pemesan |
| 1. Koki memeriksa ketersediaan pesanan | |  |
| 1. Koki menolak pesanan karena persediaan pesanan habis | |  |
|  | | 1. Sistem memberi notifikasi bahwa pesanan yang dipesan pembeli dengan nomor meja tertentu ditolak karena sudah habis |
| 1. Pembeli menerima pesan bahwa menu yang dipilih ditolak karena persediaan habis | |  |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah akan memilih menu kembali atau tidak | |

1. Use case memasak

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 3 |
| **Nama** | Memasak |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki setelah koki mendapat informasi pemesanan menu pizza dari pembeli dan koki akan langsung memasak. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses koki memasak setelah koki mendapat informasi pemesanan dari system yang dilakukan oleh pembeli sesuai nomor meja. |
| **Actor** | Koki |
| **Prekondisi** | Pembeli memilih menu |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pembeli membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pembeli melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pembeli membuka menu |  |
| 1. Pembeli melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| 1. Pembeli menentukan pesanan menu | 1. Sistem menyampaikan informasi ke koki |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pembeli tidak memesan | 1. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | System memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari system atau tidak. |

1. Use case tolak pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 4 |
| **Nama** | Tolak pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki menolak pesanan karena menu yang di pesan pembeli tidak tersedia. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pembeli melihat menu pizza kemudian pembeli memesan pizza, lalu sistem menyampaikan ke koki dan koki melihat persediaan habis maka koki menolak permintaan pembeli melalui sistem dan sistem menyampaikan kepada pembeli. |
| **Actor** | Pembeli dan koki |
| **Prekondisi** | Pembeli membuka sistem lalu melihat nomor meja dan melihat menu dan informasi yang tersedia lalu pembeli memesan kemudian koki menolak |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pembeli membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pembeli melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pembeli membuka menu |  |
| 1. Pembeli melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| 1. Pembeli memesan menu pizza | 1. Sistem menyampaikan ke koki |
|  | 1. Koki menolak pesanan karena menu tidak tersedia |
| 1. Pembeli menerima informasi penolakan dan memilih menu lain atau membatalkan | 1. Sistem memberi pilihan menu lainnya |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 2. Pembeli tidak memesan | 4. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari system atau tidak. |

1. Use case memberi pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 5 |
| **Nama** | Memberi pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki memberikan pesanan menu yang telah dibuat kepada pelayan untuk diantar kepada pembeli sesuai nomor meja |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses koki memberikan pesanan yang telah di masak kepada pelayan untuk diantarkan kepada pembeli. |
| **Actor** | Koki dan pelayan |
| **Prekondisi** | Pembeli menerima pesanan dari pelayan |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memilih menu |  |
| 1. Pembeli memesan menu |  |
| 1. Koki menerima pesanan |  |
| 1. Koki memasak |  |
| 1. Pelayan menerima masakan dari koki |  |
| 1. Pelayan mengantar menu pizza ke pembeli |  |
|  | 1. Sistem memberi konfirmasi pesanan telah diantar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka system | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 3. Pembeli tidak memesan | 4. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case lihat nomor meja

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 6 |
| **Nama** | Lihat nomor meja |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk melihat nomor meja yang disediakan oleh sistem |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelayan melihat nomor meja yang tersedia pada sistem untuk memudahkan pelayan dan koki melayani pembeli |
| **Actor** | Pelayan |
| **Prekondisi** | Pelayan membuka sistem lalu melihat nomor meja untuk mengantarkan pesanan. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelayan menerima pesanan |  |
| 1. Pelayan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| **Scenario alternative: tidak membuka pesanan** | |
| 1. Pelayan membuka system | 1. Sistem menyediakan informasi nomor meja |
| 1. Pelayan tidak membuka pesanan | 1. Sistem tetap akan menampilkan nomor meja |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah akan keluar dari system atau tidak. |

1. Use case antar pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 7 |
| **Nama** | Antar pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelayan mengantar pesanan ke pembeli |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelayan mengantar pesanan ke pembeli setelah pelayan menerima masakan dari koki |
| **Actor** | Pembeli, koki dan pelayan |
| **Prekondisi** | Pembeli menerima pesanan dari pelayan |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli memesan | 2. Sistem menyampaikan ke koki sesuai nomor meja |
| 3. Pembeli menunggu pesanan |  |
| 4. Koki memasak |  |
| 1. Koki memberikan masakan ke pelayan |  |
| 6. Pelayan mengantar ke pembeli | 7. Sistem mengkonfirmasi bahwa pesanan telah diantar |
| 8. Pelayan melihat nomor meja |  |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 3. Pembeli tidak memesan | 4. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case total bill

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 8 |
| **Nama** | Total bill |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelayan mengtotal bill jika pembeli ingin membayar ke pelayan dan kasir menerima total pesanan dan mengtotal bill jika pembeli ingin membayar ke kasir |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pembeli membayar, pelayan akan menghitung semua total biaya, pembeli juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pembeli bebas membayar ke kasir ataupun ke pelayan jika pembeli membayar ke pelayan maka pelayan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pembeli. |
| **Actor** | Pembeli, pelayan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pembeli membuka sistem lalu melihat total harga pesanan yang telah di pesan dan membayar ke pelayan atau ke kasir. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli menerima pesanan |  |
| 1. Pembeli telah selesai |  |
| 1. Pembeli membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pembeli membayar ke kasir |  |
| 1. Pembeli membayar ke pelayan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pembeli telah membayar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pembeli tidak memesan | 1. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case bayar

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 9 |
| **Nama** | Bayar |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelayan mengtotal bill jika pembeli ingin membayar ke pelayan dan kasir menerima total pesanan dan mengtotal bill jika pembeli ingin membayar ke kasir |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pembeli membayar, pelayan akan menghitung semua total biaya, pembeli juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pembeli bebas membayar ke kasir ataupun ke pelayan jika pembeli membayar ke pelayan maka pelayan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pembeli. |
| **Actor** | Pembeli, pelayan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pembeli menerima total harga pesanan. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli menerima pesanan |  |
| 1. Pembeli telah selesai |  |
| 1. Pembeli membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pembeli membayar ke kasir |  |
| 1. Pembeli membayar ke pelayan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pembeli telah membayar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu pizza, dan nomor meja |
| 3. Pembeli tidak memesan | 4. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case memberi bill

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 10 |
| **Nama** | hitung |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pembeli mendapat bukti bayar dari kasir atau dari pelayan. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pembeli membayar, pelayan akan menghitung semua total biaya, pembeli juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pembeli bebas membayar ke kasir ataupun ke pelayan jika pembeli membayar ke pelayan maka pelayan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pembeli. |
| **Actor** | Pembeli, pelayan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pembeli membayar ke kasir atau pelayan dan pembeli mendapatkan bukti pembayaran. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pembeli menerima pesanan |  |
| 1. Pembeli telah selesai |  |
| 1. Pembeli membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pembeli membayar ke kasir |  |
| 1. Pembeli membayar ke pelayan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pembeli telah membayar |
| 1. Pembeli mendapatkan bukti pembayaran | 1. Sistem mengkonfirmasi jika pembeli telah membayar dan kembali ke menu awal. |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pembeli membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pembeli tidak memesan | 1. Sistem akan kembali ke semula |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari sistem atau tidak. |