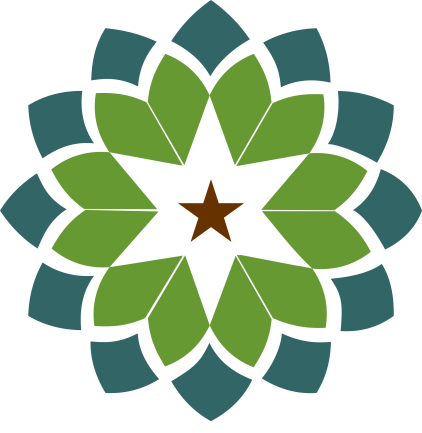
TUGAS 4

USE CASE DIAGRAM DAN SCENARIO RESTORAN PIZZA

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak Lanjut

Dosen: Rian Adrian, ST., MT



Disusun oleh:

Leni Agustin 1147050093

Pramita Khaerunisa 1147050129

Kelas : IF - C

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

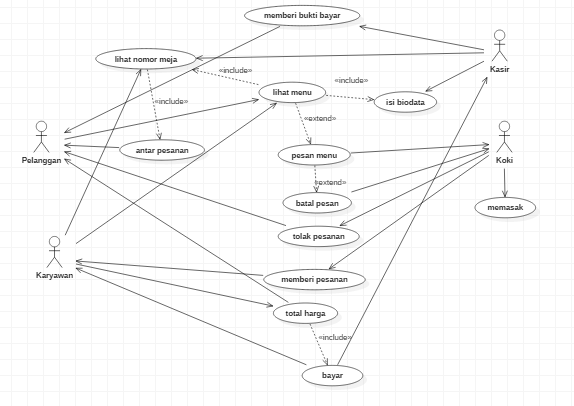
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

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, pelanggan dapat melihat informasi yang tersedia dalam sistem dan juga melihat nomor meja yang sudah ditentukan dalam sistem. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan melihat menu pizza yang kemudian pelanggan harus melihat nomor meja yang tersedia di sistem, pelanggan bebas memilih menu yang tersedia dan melihat informasi apa saja yang tersedia di sistem, nomor meja digunakan untuk memudahkan karyawan dan koki membuatkan pesanan jika pelanggan memesan menu. |
| **Actor** | Pelanggan |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat nomor meja dan melihat menu dan informasi yang tersedia. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka sistem yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pelanggan membuka menu |  |
| 1. Pelanggan melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan 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 lihat nomor meja

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 2 |
| **Nama** | Lihat nomor meja |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk melihat nomor meja yang disediakan oleh sistem |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan melihat nomor meja yang tersedia pada sistem untuk memudahkan karyawan dan koki melayani pelanggan |
| **Actor** | Pelanggan |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat nomor meja. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| **Scenario alternative: tidak membuka menu** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi nomor meja |
| 1. Pelanggan tidak membuka menu | 1. Sistem tetap akan menampilkan nomor meja |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah akan keluar dari system atau tidak. |

1. Use case isi biodata

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 3 |
| **Nama** | Isi Biodata |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelanggan mengisi biodata saat sistem pertama kali dibuka. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan mengisi biodata minimal nama dan nomor hp untuk data dalam sistem agar karyawan dan koki dapat dengan mudah meghubungi pelanggan jika suatu saat terjadi kesalahan karyawan dan sistem akan menyimpan data tersebut sebagai database perusahaan dan laporan penjualan. |
| **Actor** | Pelanggan |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat nomor meja dan mengisi data dirinya walaupun pelanggan tidak memesan menu pizza. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pelanggan mengisi biodata |  |
| 1. Pelanggan melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| **Scenario alternative: tidak mengisi** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan tidak mengisi data | 1. Sistem tidak akan memberikan informasi menu dan pelayanan. |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah akan keluar dari sistem atau tidak. |

1. Use case pesan menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor** | | 4 |
| **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 pelanggan 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 pelanggan kemudian sistem mengeluarkan bill total bayar sesuai dengan menu yang dipesan. Jika menu yang dipilih sudah habis maka sistem akan memberi notifikasi kepada pelanggan bahwa menu yang dipilih sudah habis. |
| **Aktor** | | Pelanggan, karyawan, koki dan kasir |
| **Prekondisi** | | Pelanggan telah memesan menu melalui sistem yang sudah tersedia pada masing-masing meja pelanggan. |
| **Skenario Utama** | | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih menu yang telah disediakan | |  |
| 1. Pelanggan memesan menu sesuai menu yang dipilih | |  |
| 1. Pelanggan memasukan biodata untuk data pengunjung | |  |
|  | | 1. Sistem mengirimkan daftar pesanan yang dipilih pelanggan beserta nomor meja pemesan |
| 1. Koki akan memasak menu yang dipilih pelanggan | |  |
| 1. Koki memberikan pesanan kepada karyawan | |  |
|  | | 1. Sistem mengeluarkan bill total harga sesuai pesanan yang dipesan pelanggan |
| 1. Karyawan akan melihat nomor meja sesuai dengan bill yang dikeluarkan sistem | |  |
| 1. Karyawan mengantarkan pesanan ke pelanggan dengan nomor meja yang tertera pada bill | |  |
| 1. Karyawan memberikan bill (bukti bayar) kepada pelanggan | |  |
| 1. Pelanggan 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. Pelanggan memilih menu yang telah disediakan | |  |
| 1. Pelanggan memesan menu sesuai menu yang dipilih | |  |
| 1. Pelanggan memasukan biodata untuk data pelanggan | |  |
|  | | 1. Sistem mengirimkan daftar pesanan yang dipilih pelanggan 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 pelanggan dengan nomor meja tertentu ditolak karena sudah habis |
| 1. Pelanggan 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** | 5 |
| **Nama** | Memasak |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki setelah koki mendapat informasi pemesanan menu pizza dari pelanggan dan koki akan langsung memasak. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses koki memasak setelah koki mendapat informasi pemesanan dari system yang dilakukan oleh pelanggan sesuai nomor meja. |
| **Actor** | Pelanggan dan koki |
| **Prekondisi** | Pelanggan memilih menu |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pelanggan membuka menu |  |
| 1. Pelanggan melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| 1. Pelanggan menentukan pesanan menu | 1. Sistem menyampaikan informasi ke koki |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan 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 batal pesan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 6 |
| **Nama** | Batal pesan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelanggan membatalkan pemesanan kepada koki. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan membatalkan pemesanan dan sistem akan langsung menyampaikan kepada koki. |
| **Actor** | Pelanggan dan koki |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat nomor meja dan melihat menu dan informasi yang tersedia dan pelanggan membatalkan pemesanan |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pelanggan membuka menu |  |
| 1. Pelanggan melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| 1. Pelanggan membatalkan pesanan | 1. Sistem menyampaikan ke koki |
| **Scenario alternative: pesanan sudah dibuat** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. System menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan membatalkan | 1. Sistem menyampaikan ke koki |
| 1. Koki sudah memasak | 1. Sistem memberi tahu pelanggan |
| **Post Kondisi** | Sistem memberi pilihan apakah ingin memesan atau tidak dan akan keluar dari system atau tidak. |

1. Use case tolak pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 7 |
| **Nama** | Tolak pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki menolak pesanan karena menu yang di pesan pelanggan tidak tersedia. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan melihat menu pizza kemudian pelanggan memesan pizza, lalu sistem menyampaikan ke koki dan koki melihat persediaan habis maka koki menolak permintaan pelanggan melalui sistem dan sistem menyampaikan kepada pelanggan. |
| **Actor** | Pelanggan dan koki |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat nomor meja dan melihat menu dan informasi yang tersedia lalu pelanggan memesan kemudian koki menolak |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih meja yang kosong |  |
| 1. Pelanggan membuka system yang tersedia di meja |  |
| 1. Pelanggan melihat nomor meja | 1. Sistem memberikan nomor meja |
| 1. Pelanggan membuka menu |  |
| 1. Pelanggan melihat informasi dan menu pizza yang tersedia | 1. Sistem menyediakan informasi dan menu pizza |
| 1. Pelanggan memesan menu pizza | 1. Sistem menyampaikan ke koki |
|  | 1. Koki menolak pesanan karena menu tidak tersedia |
| 1. Pelanggan menerima informasi penolakan dan memilih menu lain atau membatalkan | 1. Sistem memberi pilihan menu lainnya |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 2. Pelanggan 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** | 8 |
| **Nama** | Memberi pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk koki memberikan pesanan menu yang telah dibuat kepada karyawan untuk diantar kepada pelanggan sesuai nomor meja |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses koki memberikan pesanan yang telah di masak kepada karyawan untuk diantarkan kepada pelanggan. |
| **Actor** | Pelanggan, koki , dan karyawan |
| **Prekondisi** | Pelanggan menerima pesanan dari karyawan |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memilih menu |  |
| 1. Pelanggan memesan menu |  |
| 1. Koki menerima pesanan |  |
| 1. Koki memasak |  |
| 1. Karyawan menerima masakan dari koki |  |
| 1. Karyawan mengantar menu pizza ke pelanggan |  |
|  | 1. Sistem memberi konfirmasi pesanan telah diantar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 3. Pelanggan 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 antar pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 9 |
| **Nama** | Antar pesanan |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelayan mengantar pesanan ke pelanggan |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelayan mengantar pesanan ke pelanggan setelah karyawan menerima masakan dari koki |
| **Actor** | Pelanggan, koki dan karyawan |
| **Prekondisi** | Pelanggan menerima pesanan dari karyawan |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan memesan | 2. Sistem menyampaikan ke koki sesuai nomor meja |
| 3. Pelanggan menunggu pesanan |  |
| 4. Koki memasak |  |
| 1. Koki memberikan masakan ke karyawan |  |
| 6. Karyawan mengantar ke pelanggan | 7. Sistem mengkonfirmasi bahwa pesanan telah diantar |
| 8. Karyawan melihat nomor meja |  |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 2. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 3. Pelanggan 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 hitung total harga

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 10 |
| **Nama** | Hitung total harga |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk karyawan menghitung total harga jika pelanggan ingin membayar ke karyawan dan kasir menerima total pesanan dan menghitung total harga jika pelanggan ingin membayar ke kasir |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan membayar, karyawan akan menghitung semua total biaya, pelanggan juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pelanggan bebas membayar ke kasir ataupun ke karyawan jika pelanggan membayar ke karyawan maka karyawan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pelanggan. |
| **Actor** | Pelanggan, karyawan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pelanggan membuka sistem lalu melihat total harga pesanan yang telah di pesan dan membayar ke karyawan atau ke kasir. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan menerima pesanan |  |
| 1. Pelanggan telah selesai |  |
| 1. Pelanggan membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pelanggan membayar ke kasir |  |
| 1. Pelanggan membayar ke karyawan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pelanggan telah membayar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan 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** | 11 |
| **Nama** | Bayar |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk karyawan menghitung total harga jika pelanggan ingin membayar ke karyawan dan kasir menerima total pesanan dan menghitung total harga jika pelanggan ingin membayar ke kasir |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan membayar, karyawan akan menghitung semua total biaya, pelanggan juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pelanggan bebas membayar ke kasir ataupun ke karyawan jika pelanggan membayar ke karyawan maka karyawan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pelanggan. |
| **Actor** | Pelanggan, karyawan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pelanggan menerima total harga pesanan. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan menerima pesanan |  |
| 1. Pelanggan telah selesai |  |
| 1. Pelanggan membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pelanggan membayar ke kasir |  |
| 1. Pelanggan membayar ke karyawan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pelanggan telah membayar |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu pizza, dan nomor meja |
| 3. Pelanggan 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 bukti bayar

|  |  |
| --- | --- |
| **Nomor** | 12 |
| **Nama** | Memberi bukti bayar |
| **Tujuan** | Proses ini digunakan untuk pelanggan mendapat bukti bayar dari kasir atau dari karyawan. |
| **Deskripsi** | Use case ini menggambarkan proses pelanggan membayar, karyawan akan menghitung semua total biaya, pelanggan juga dapat membayar ke kasir karena kasir juga mendapat konfirmasi total pesanan dari sistem, pelanggan bebas membayar ke kasir ataupun ke karyawan jika pelanggan membayar ke karyawan maka karyawan harus konfirmasi ke kasir untuk memberi bukti pembayaran kepada pelanggan. |
| **Actor** | Pelanggan, karyawan dan kasir |
| **Prekondisi** | Pelanggan membayar ke kasir atau karyawan dan pelanggan mendapatkan bukti pembayaran. |
| **Scenario Utama** | |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Pelanggan menerima pesanan |  |
| 1. Pelanggan telah selesai |  |
| 1. Pelanggan membayar | 1. Sistem memberi informasi total harga |
| 1. Pelanggan membayar ke kasir |  |
| 1. Pelanggan membayar ke karyawan jika tidak ke kasir | 1. Sistem mengkonfirmasi bahwa pelanggan telah membayar |
| 1. Pelanggan mendapatkan bukti pembayaran | 1. Sistem mengkonfirmasi jika pelanggan telah membayar dan kembali ke menu awal. |
| **Scenario alternative: tidak memesan** | |
| 1. Pelanggan membuka sistem | 1. Sistem menyediakan informasi, menu makanan, dan nomor meja |
| 1. Pelanggan 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. |