**DPPL**-005

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

REGUL

Restaurant Gaul

untuk:

RESTAURANT GAUL

Dipersiapkan oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ragil Bagaskoro | 1301180342 | Project Leader |
| Muhammad Ali Said | 1301184070 | Analyst |
| I Putu Sheva | 1301184330 | Analyst |
| Ghani Kamil | 1301184495 | Designer |

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *DPPL-0005* | | 1/65 |
| Revisi | *-* |  |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX  TGL | - | A | B | C | D | E | F | G |
| Ditulis oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Isi 4](#_Toc74484192)

[Daftar Gambar 5](#_Toc74484193)

[Daftar Tabel 6](#_Toc74484194)

[1. Pendahuluan 7](#_Toc74484195)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 7](#_Toc74484196)

[1.2 Lingkup Masalah 7](#_Toc74484197)

[1.3 Definisi dan Istilah 7](#_Toc74484198)

[o MySQL: Perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL yang bersifat *open source.* 8](#_Toc74484199)

[1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran 8](#_Toc74484200)

[1.5 Referensi 8](#_Toc74484201)

[1.6 Ikhtisar Dokumen 8](#_Toc74484202)

[A. Pendahuluan 8](#_Toc74484203)

[B. Deskripsi Perancangan Global 8](#_Toc74484204)

[C. Perancangan Rinci 9](#_Toc74484205)

[D. Matriks Keterunutan 9](#_Toc74484206)

[2 Deskripsi Perancangan Global 9](#_Toc74484207)

[2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 9](#_Toc74484208)

[2.2 Deskripsi Arsitektural 9](#_Toc74484209)

[2.3 Deskripsi Komponen 10](#_Toc74484210)

[3 Perancangan Rinci 11](#_Toc74484211)

[3.1 Realisasi Use Case 11](#_Toc74484212)

[A. Use Case Register 11](#_Toc74484213)

[B. Use Case Login 15](#_Toc74484214)

[C. Use Case Memilih Makanan 18](#_Toc74484215)

[D. Use Case Melakukan Pembayaran 20](#_Toc74484216)

[E. Use Case Menambah Orderan 23](#_Toc74484217)

[F. Use Case Menampilkan Hasil Pembelian 26](#_Toc74484218)

[G. Use Case Menghapus Orderan 27](#_Toc74484219)

[H. Use Case Menghapus Menu 31](#_Toc74484220)

[I. Use Case Menambah Menu 34](#_Toc74484221)

[J. Use Case Melihat Hasil Rekap 37](#_Toc74484222)

[3.2 Perancangan Detil Kelas 39](#_Toc74484223)

[A. Kelas Customer 39](#_Toc74484224)

[B. Kelas Kasir 39](#_Toc74484225)

[C. Kelas Owner 40](#_Toc74484226)

[D. Kelas login 40](#_Toc74484227)

[E. Kelas Menu Model 40](#_Toc74484228)

[F. Kelas Pemesanan Model 41](#_Toc74484229)

[3.3 Diagram Kelas Keseluruhan 42](#_Toc74484230)

[3.4 Algoritma/Query 42](#_Toc74484231)

[A. Algoritma Kelas User 42](#_Toc74484232)

[B. Algoritma Kelas Menambahkan Orderan 43](#_Toc74484233)

[3.5 Diagram Statechart 44](#_Toc74484234)

[3.6 Perancangan Antarmuka 46](#_Toc74484235)

# Daftar Gambar

[Figure 1 Deskripsi Arsitektural 10](#_Toc38776004)

[Figure 2 Deskripsi Use Case Diagram 11](#_Toc38776005)

[Figure 3 Sequence Diagram Registrasi 13](#_Toc38776006)

[Figure 4 Activity Diagram Registrasi 14](#_Toc38776007)

[Figure 5 Class Diagram Registrasi 14](#_Toc38776008)

[Figure 6 Sequence Diagram Login 16](#_Toc38776009)

[Figure 7 Activity Diagram Login 17](#_Toc38776010)

[Figure 8 Class Diagram Login 17](#_Toc38776011)

[Figure 9 Sequence Diagram Memimilih Makanan 19](#_Toc38776012)

[Figure 10 Activity Diagram Memilih Menu Makanan 19](#_Toc38776013)

[Figure 11 Class Diagram Memilih Menu Makanan 20](#_Toc38776014)

[Figure 12 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran 21](#_Toc38776015)

[Figure 13 Activity Diagram Melakukan Pembayaran 22](#_Toc38776016)

[Figure 14 Class Diagram Melakukan Pembayaram 22](#_Toc38776017)

[Figure 15 Sequence Diagram Menambah Orderan 24](#_Toc38776018)

[Figure 16 Activity Diagram Menambah Orderan 25](#_Toc38776019)

[Figure 17 Class Diagram Menambah Orderan 25](#_Toc38776020)

[Figure 18 Sequence Diagram Menampilkan Hasil Pembelian 26](#_Toc38776021)

[Figure 19 Activity Diagram Menampilkan Hasil Pembelian 27](#_Toc38776022)

[Figure 20 Class Diagram Menampilkan Hasil Pembelian 27](#_Toc38776023)

[Figure 21 Sequence Diagram Menghapus Orderan 29](#_Toc38776024)

[Figure 22 Activity Diagram Menghapus Orderan 30](#_Toc38776025)

[Figure 23 Class Diagram Menghapus Orderan 31](#_Toc38776026)

[Figure 24 Sequence Diagram Menghapus Menu 32](#_Toc38776027)

[Figure 25 Activity Diagram Menghapus Menu 33](#_Toc38776028)

[Figure 26 Class Diagram Menghapus Menu 33](#_Toc38776029)

[Figure 27 Sequence Diagram Menambah Memu 35](#_Toc38776030)

[Figure 28 Activity Diagram Menambah Menu 36](#_Toc38776031)

[Figure 29 Class Diagram Menambah Menu 37](#_Toc38776032)

[Figure 30 Sequence Diagram Hasil Rekap 38](#_Toc38776033)

[Figure 31 Activity Diagram Hasil Rekap 38](#_Toc38776034)

[Figure 32 Class Diagram Hasil Rekap 39](#_Toc38776035)

[Figure 33 Class Diagram Keseluruhan 42](#_Toc38776036)

[Figure 34 Diagram Statechart Customer 44](#_Toc38776037)

[Figure 35 Diagram Statechart Kasir 45](#_Toc38776038)

[Figure 36 Diagram Statechart Owner 46](#_Toc38776039)

[Figure 37 Antarmuka Registrasi 47](#_Toc38776040)

[Figure 38 Antarmuka Logim 48](#_Toc38776041)

[Figure 39 Antarmuka Halaman Utama(Customer) 49](#_Toc38776042)

[Figure 40 Antarmuka Halaman pop up kategori menu(Customer) 50](#_Toc38776043)

[Figure 41 Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) transfer bank 51](#_Toc38776044)

[Figure 42 Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) cash 51](#_Toc38776045)

[Figure 43 Antarmuka Halaman menu utama(OWNER) 52](#_Toc38776046)

[Figure 44 Antamuka Halaman menu rekap(OWNER) 53](#_Toc38776047)

[Figure 45 Halaman input rekap bulanan(OWNER) 53](#_Toc38776048)

[Figure 46 Antarmuka Halaman rekap bulanan (OWNER) 54](#_Toc38776049)

[Figure 47 Antarmuka Halaman edit menu(OWNER) 55](#_Toc38776050)

[Figure 48 Antarmuka Halaman hapus menu(owner) 55](#_Toc38776051)

[Figure 49 Antarmuka Halaman tambah menu (OWNER) 56](#_Toc38776052)

[Figure 50 Antarmuka Halaman menu utama (KASIR) 57](#_Toc38776053)

[Figure 51 Keterangan Halaman belum lunas (KASIR) 57](#_Toc38776054)

[Figure 52 Antarmuka Halaman belum lunas+tambah menu (KASIR) 58](#_Toc38776055)

# Daftar Tabel

[Table 1 Penamaan dan Penomoran 8](#_Toc74484127)

[Table 2 Deskripsi Komponen 10](#_Toc74484128)

[Table 3 Identifikasi Kelas Registrasi 11](#_Toc74484129)

[Table 4 Use Case Skenario Registrasi 12](#_Toc74484130)

[Table 5 Identifikasi Kelas Login 15](#_Toc74484131)

[Table 6 Use Case Skenario Login 15](#_Toc74484132)

[Table 7 Identifikasi Kelas Memilih Makanan 18](#_Toc74484133)

[Table 8 Use Case Skenario Memilih Makanan 18](#_Toc74484134)

[Table 9 Identifikasi Kelas Melakukan Pembayaran 20](#_Toc74484135)

[Table 10 Use Case Skenario Melakukan Pembayaran 20](#_Toc74484136)

[Table 11 Identifikasi Kelas Menambah Orderan 23](#_Toc74484137)

[Table 12 Use Case Skenario Menambah Orderan 23](#_Toc74484138)

[Table 13 Identifikasi Kelas Menampilkan Hasil Pembelian 26](#_Toc74484139)

[Table 14 Use Case Skenario Menampilkan Hasil Pembelian 26](#_Toc74484140)

[Table 15 Identifikasi Kelas Menghapus Menu 31](#_Toc74484141)

[Table 16 Use Case Skenario Menghapus Menu 31](#_Toc74484142)

[Table 17 Identifikasi Kelas Menambah Menu 34](#_Toc74484143)

[Table 18 Use Case Skenario Menambah Menu 34](#_Toc74484144)

[Table 19 Identifikasi Kelas Hasil Rekap 37](#_Toc74484145)

[Table 20 Use Case Skenario Hasil Rekap 37](#_Toc74484146)

[Table 21 Peracangan Detil Kelas 39](#_Toc74484147)

[Table 22 Perancangan Detil Kelas Customer 39](#_Toc74484148)

[Table 23 Perancangan Detil Kelas Kasir 39](#_Toc74484149)

[Table 24 Perancangan Detil Kelas Owner 40](#_Toc74484150)

[Table 25 Perancangan Detil Kelas Login 40](#_Toc74484151)

[Table 26 Perancangan Detil Kelas menu model 40](#_Toc74484152)

[Table 27 Perancangan Detil Kelas pemesanan model 41](#_Toc74484153)

[Table 28 Perancangan Detil Kelas Users Model 41](#_Toc74484154)

[Table 29 Query Operasi login 43](#_Toc74484155)

[Table 30 Query Operasi Menambah Orderan 43](#_Toc74484156)

[Table 31 Keterangan Antarmuka Registrasi 47](#_Toc74484157)

[Table 32 Keterangan Antarmuka Login 48](#_Toc74484158)

[Table 33 Keterangan Antarmuka Halaman Utama(Customer) 49](#_Toc74484159)

[Table 34 Keterangan Antarmuka Halaman pop up kategori menu(Customer) 50](#_Toc74484160)

[Table 35 Keterangan Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) transfer bank 51](#_Toc74484161)

[Table 36 Keterangan Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) cash 52](#_Toc74484162)

[Table 37 Keterangan Antarmuka Halaman menu utama(OWNER) 52](#_Toc74484163)

[Table 38 Keterangan Antarmuka Halaman menu rekap(OWNER) 53](#_Toc74484164)

[Table 39 Keterangan Antarmuka Halaman input rekap bulanan(OWNER) 54](#_Toc74484165)

[Table 40 Keterangan Antarmuka Halaman rekap bulanan (OWNER) 54](#_Toc74484166)

[Table 41 Keterangan Antarmuka Halaman edit menu(OWNER) 55](#_Toc74484167)

[Table 42 Keterangan Antarmuka Halaman hapus menu(owner) 56](#_Toc74484168)

[Table 43 Keterangan Antarmuka Halaman tambah menu (OWNER) 56](#_Toc74484169)

[Table 44 Keterangan Antarmuka Halaman menu utama (KASIR) 57](#_Toc74484170)

[Table 45 Keterangan Antarmuka Halaman belum lunas (KASIR) 58](#_Toc74484171)

[Table 46 Keterangan Antarmuka Halaman belum lunas+tambah menu (KASIR) 58](#_Toc74484172)

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Deskripsi Perancangan Perangakat Lunak (DPPL) untuk Restaurant Gaul Regul. Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini akan digunakan untuk acuan pada proses pembangunan perangkat lunak dan evaluasi diakhir pembangunan perangkat lunak.

Pengguna dari dokumen ini adalah tim pengembang dari perangkat lunak dan stakeholdersyang terlibat dalam sistem ini. Dengan disusunnya dokumen DPPL ini, diharapkan pembangunan perangkat lunak akan lebih terkonsep dan tidak menimbulkan ambiguitas pada saat pembangunannya.

## Lingkup Masalah

Perangkat lunak Restaurant Gaul (Regul) yang akan dikembangkan dalam makalah ini membahas tentang administrasi transaksi resturant dengan cangkupan pembeli di Regul yang mampu membantu masalah data pengelolaan dan pelaporan keuangan di restaurant gaul.

.

## Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, dan akronim yang terdapat di dalam dokumen ini:

* DPPL : Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara tereperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
* SKPL : Singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai Software Requirements Spesification (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
* DBMS: Singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem penorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer.
* HTML : Hypertext Markup Language sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.

### MySQL: Perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL yang bersifat *open source.*

## Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen DPPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Table 1 Penamaan dan Penomoran

| **Hal/Bagian** | **Aturan Penomoran/Penamaan** |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Referensi

1. Kelompok 5 IF-42-06. (2020). *SKPL Restaurant Gaul*
2. Kelompok 3 IF-39-03. (2017). *DPPL Sistem Informasi Citra Mart*.
3. Kelompok 9 IFIK-40-05. (2017). *DPPL Sistem Informasi Penjualan Tiket Pesawat.*
4. PT.Cloud Hosting Indonesia (2017, Agustus 04).Mengenal Apa Itu Framework.: https://idcloudhost.com/panduan/mengenal-apa-itu-framework-codeigniter/

## Ikhtisar Dokumen

Dokumen DPPL ini berisikan deskripsi rancangan Aplikasi web Restaurant Gaul (REGUL) yang akan dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Pada dokumen DPPL ini akan dijelaskan rincian dari rancangan perangkat lunak sehingga dapat diimplementasikan. Dokumen ini secara garis besar teridiri dari empat bab dengan perincian sebagai berikut:

### Pendahuluan

Pendahuluan berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.

### Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global berisi tentang rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun meliputi, rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.

### Perancangan Rinci

Perancangan rinci pada dokumen ini berisi tentang realisasi *use case*, perancangan detil kelas, deskripsi diagram kelas, algoritma/*query*, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas.

### Matriks Keterunutan

Matriks keterunutan berisi tentang hal fungsional yang terdapat pada dokumen SKPL.

# Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

## Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem ini diimplementasikan dalam lingkungan sebagai berikut :

1. Sistem operasi : Windows
2. Bahasa Pemrograman : HTML,PHP(framework CodeIgniter), dan Javascript
3. DBMS : MySQL
4. Development Tool: PHP myAdmin(XAMPP),Visual Studio Code, Web browser

## Deskripsi Arsitektural

Merupakan gambaran arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak “Restaurant Gaul (Regul)” untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini.

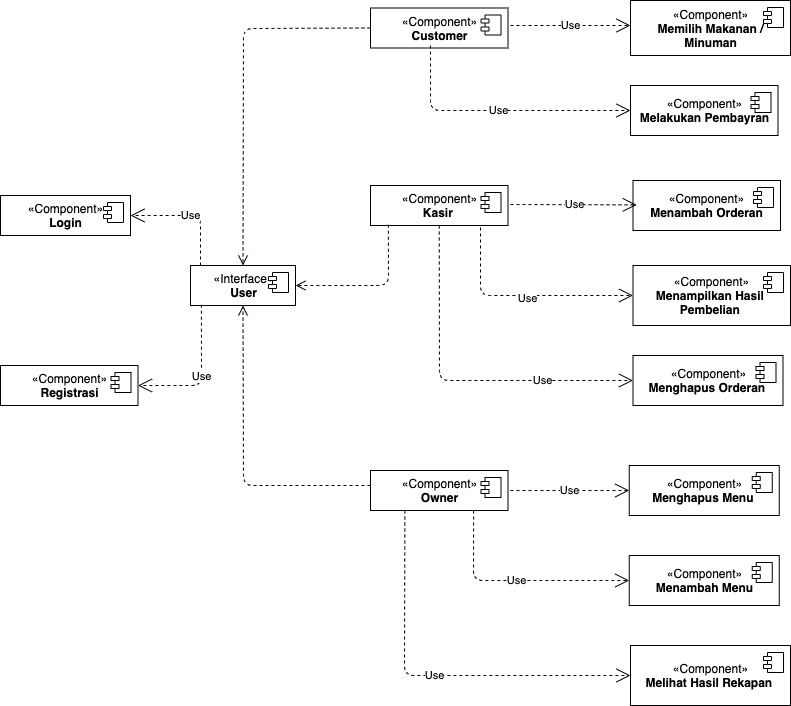


Figure 1 Deskripsi Arsitektural

## Deskripsi Komponen

Table 2 Deskripsi Komponen

| **No** | **Nama Komponen** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Kasir | Pengguna dalam Restaurant Gaul |
| 2. | Customer | Pengguna dalam Restaurant Gaul |
| 3. | Owner | Pengguna dalam Restaurant Gaul |
| 4. | Login | Untuk dapat mengakses semua fungsionalitas yang ada pada aplikasi |
| 5. | Registrasi | Untuk mendaftar membuat akun |
| 6. | Memilih makanan | Menu untuk memilih makanan |
| 7. | Melakukan pembayaran | Menu untuk melakukan pembayaran |
| 8. | Menambah orderan | Menu untuk menambah orderan |
| 9. | Menampilkan hasil pembelian | Menu untuk menampilkan hasil pembelian |
| 10. | Menghapus orderan | Menu untuk menghapus orderan |
| 11. | Menghapus menu | Menu untuk menghapus menu |
| 12. | Menambah menu | Menu untuk menambah menu |
| 13. | Melihat hasil rekapan | Menu untuk menampilkan hasil rekapan |

# Perancangan Rinci

Dalam bab perancangan rinci akan dijelaskan mengenai realisasi use case, perancangan detil kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma/query, diagram statechart, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas

## Realisasi Use Case

Subbab ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

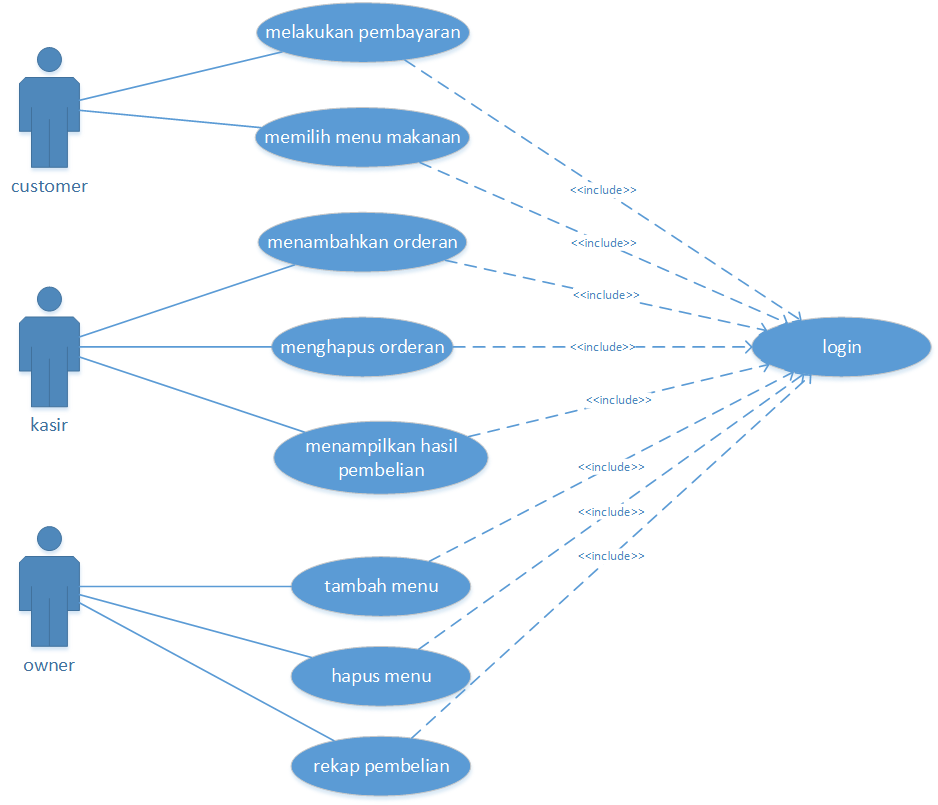


Figure 2 Deskripsi Use Case Diagram

### Use Case Register

#### Identifikasi Kelas

Table 3 Identifikasi Kelas Registrasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Nama Kelas Analisis Terkait** |
| 1. | Halaman Registrasi | Interface |
| 2. | Registrasi | Controller |

#### Use Case Scenario

Table 4 Use Case Skenario Registrasi

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Registrasi |
| Input | Data Diri Pembeli (idPembeli, nama\_pembeli, email, no\_telpn) |
| Output | Data pembeli tersimpan pada database |
| Actor | Pembeli |
| Precondition | Pembeli belum memiliki akun |
| Post Condition | Akun pembeli sudah dibuat dan disimpan pada data base |
| Description | Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pesanan yang baru |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka web regul |  | |  | 1. Menampilkan tampilan utama | | 1. Memilih “sign up” |  | |  | 1. Menampilkan tampilan “sign up” | | 1. Mengisi data diri |  | |  | 1. Mengecek data apakah ada data yang sama dan kosong 2. Menyimpan data | |

#### Sequence Diagram

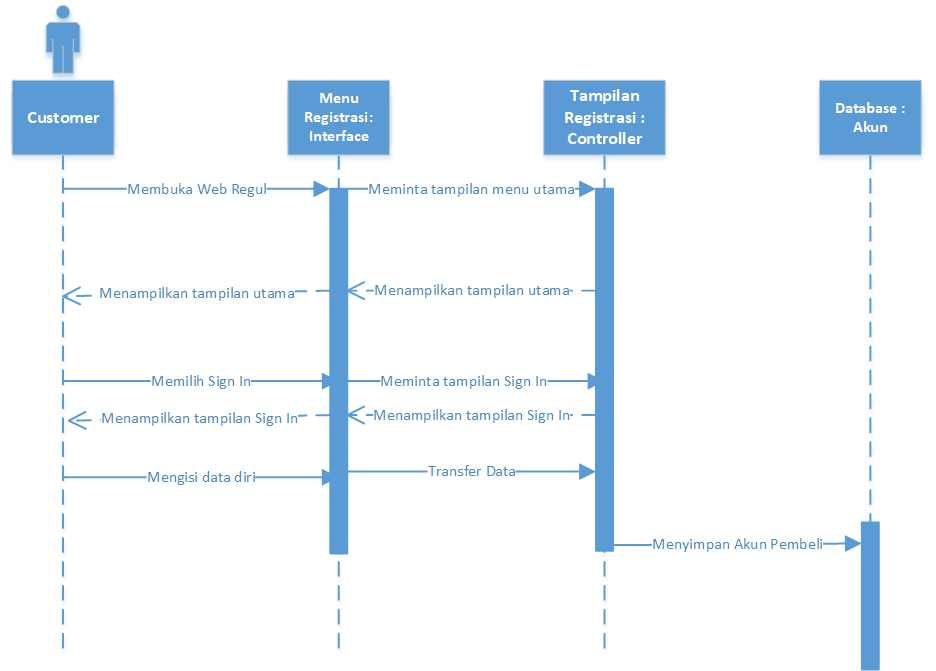


Figure 3 Sequence Diagram Registrasi

#### Activity Diagram

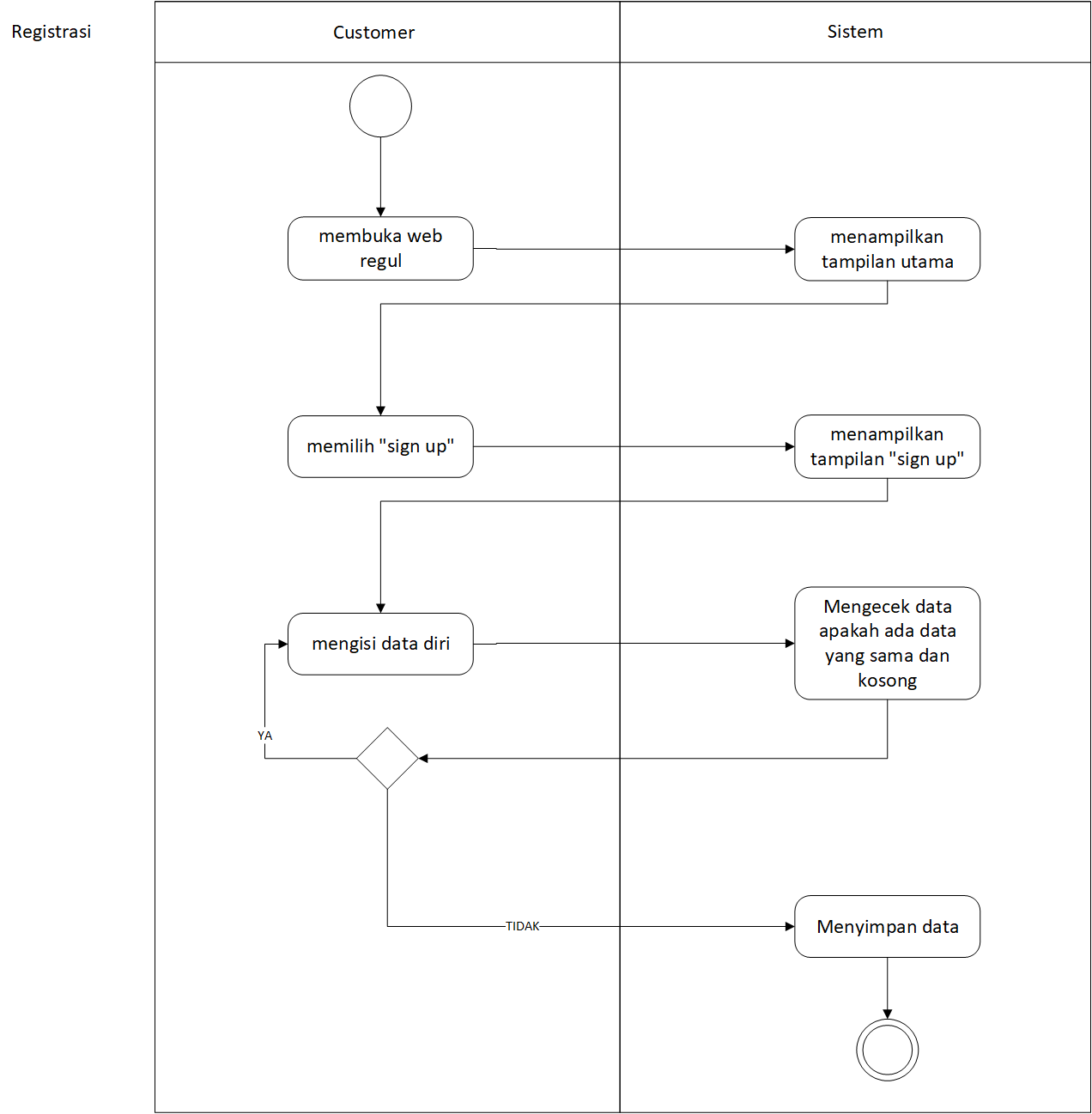


Figure 4 Activity Diagram Registrasi

#### Diagram Kelas



Figure 5 Class Diagram Registrasi

### Use Case Login

#### Identifikasi Kelas

Table 5 Identifikasi Kelas Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Nama Kelas Analisis Terkait** |
| 1. | Halaman Login | Interface |
| 2. | Login | Controller |

#### Use Case Scenario

Table 6 Use Case Skenario Login

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Login |
| Input | Data login(username,password) |
| Output | Data login yg sdh di simpan di database |
| Actor | Pembeli,owner,kasir |
| Precondition | Untuk mengakses software, diperlukan untuk login ke system |
| Post Condition | Pembeli,owner,kasir,employee dapat mengakses system |
| Description | Untuk masuk ke system |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka software |  | |  | 1. Menampilkan tampilan login | | 1. Memasukan username dan password |  | |  | 1. Mengecek username dan password | |  | 1. Jika benar maka tampilan utama akan terbuka 2. Jika salah maka kembali ke langkah nomor 2 | |

#### Sequence Diagram

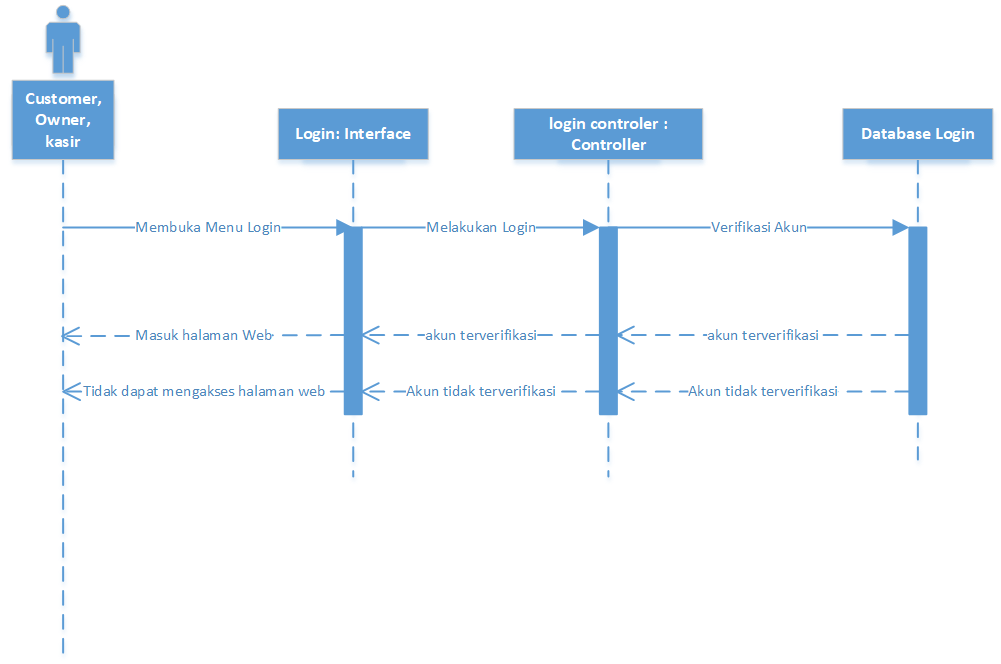


Figure 6 Sequence Diagram Login

#### Activity Diagram

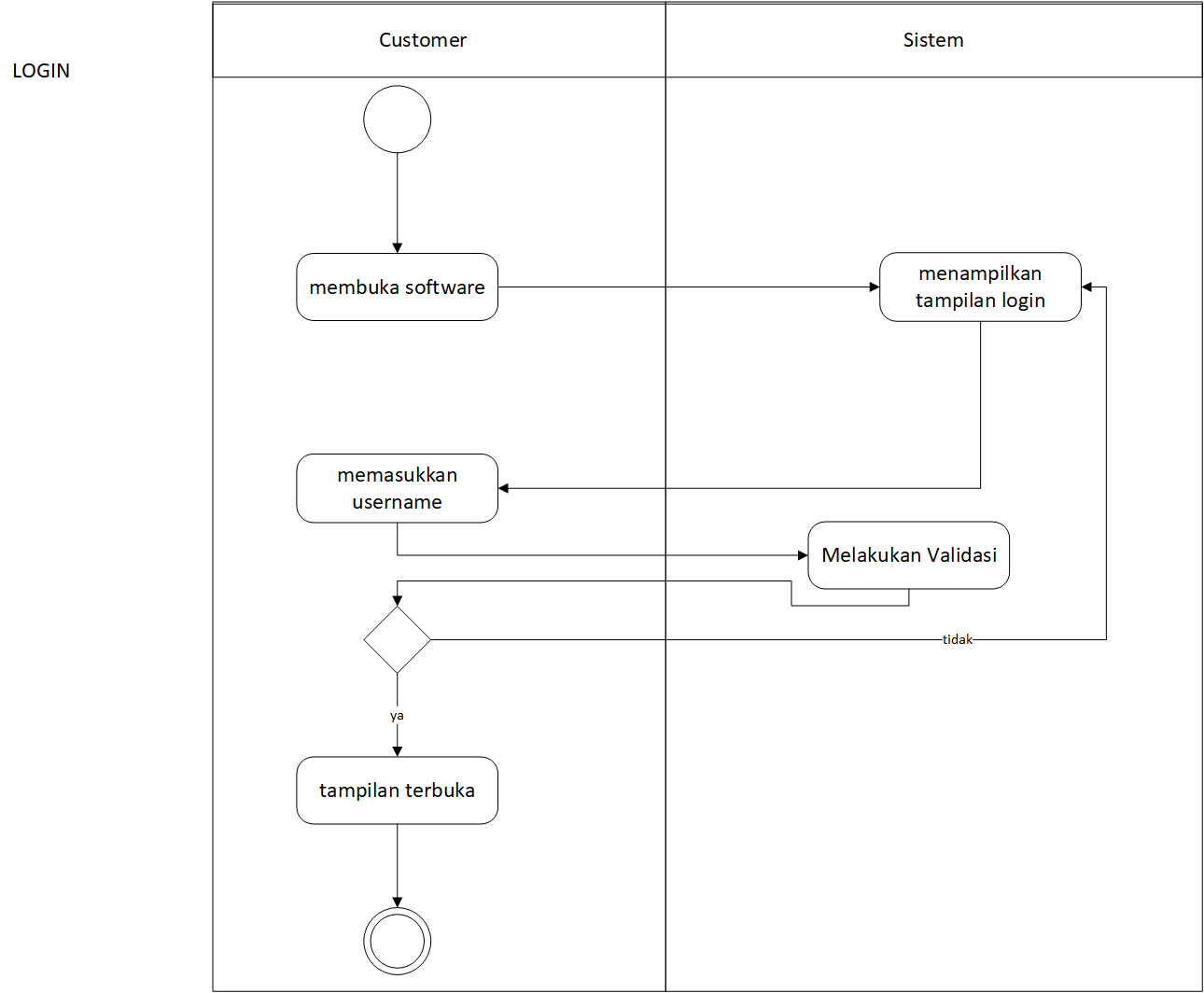


Figure 7 Activity Diagram Login

#### Diagram Kelas

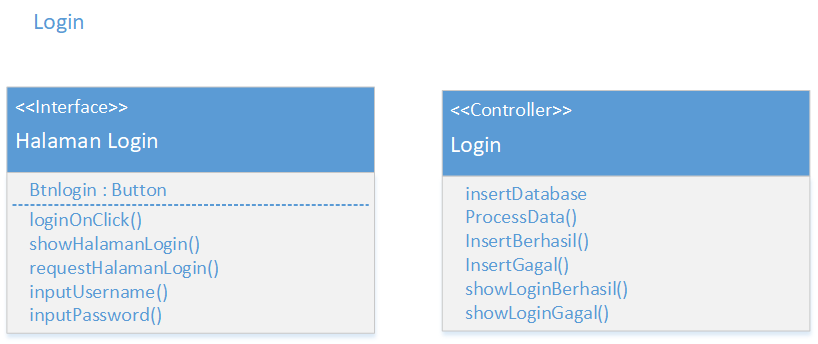


Figure 8 Class Diagram Login

### Use Case Memilih Makanan

#### Identifikasi Kelas

Table 7 Identifikasi Kelas Memilih Makanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Halaman Memilih Makanan* | *Interface* |
| *2.* | Memilih Makanan | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 8 Use Case Skenario Memilih Makanan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Memilih menu makanan |
| Input | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder) |
| Output | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder) yang tersimpan pada data base |
| Actor | Pembeli |
| Precondition | Jika ingin melakukan pemesanan, Pembeli telah login untuk menggunakan menu pemesanan |
| Post Condition | Pesanan sudah diinputkan dan akan di proses |
| Description | Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pesanan yang baru |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka menu Restaurant |  | |  | 1. Menampilkan tampilan menu Restaurant | | 1. Memilih makanan atau minuman dan jumlahnya |  | |  | 1. Menampilkan jumlah pesanan | | 1. Menekan tombol “Pesan” |  | |

#### Sequence Diagram

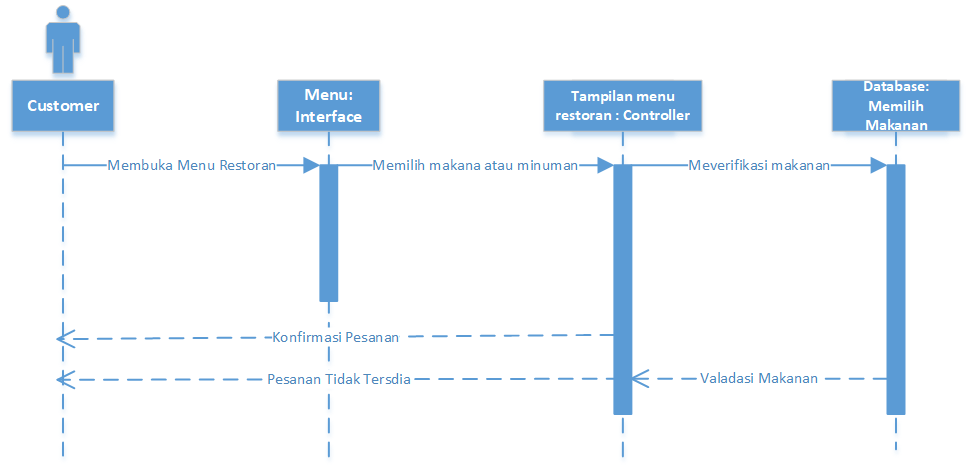


Figure 9 Sequence Diagram Memimilih Makanan

#### Activity Diagram

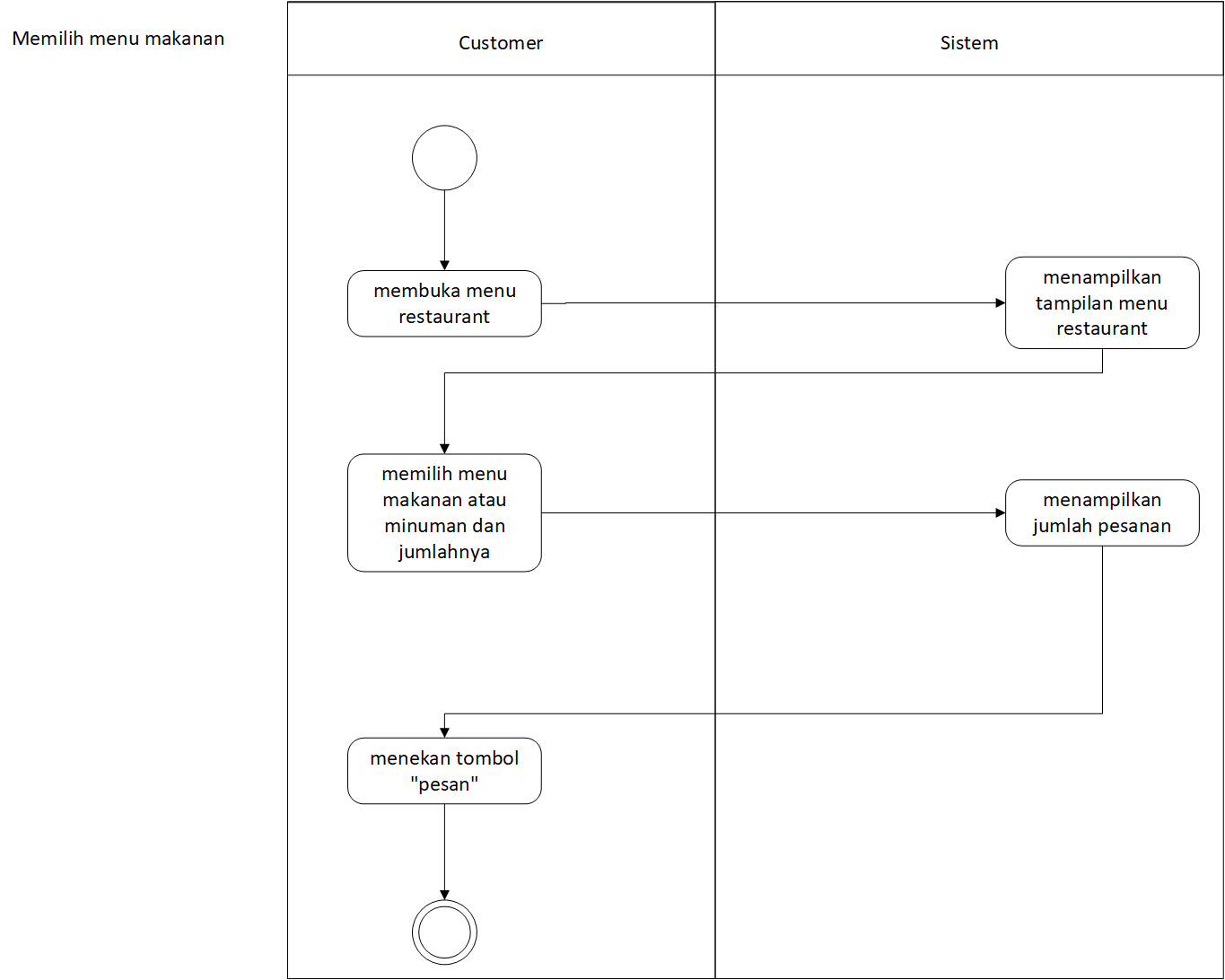


Figure 10 Activity Diagram Memilih Menu Makanan

#### Diagram Kelas

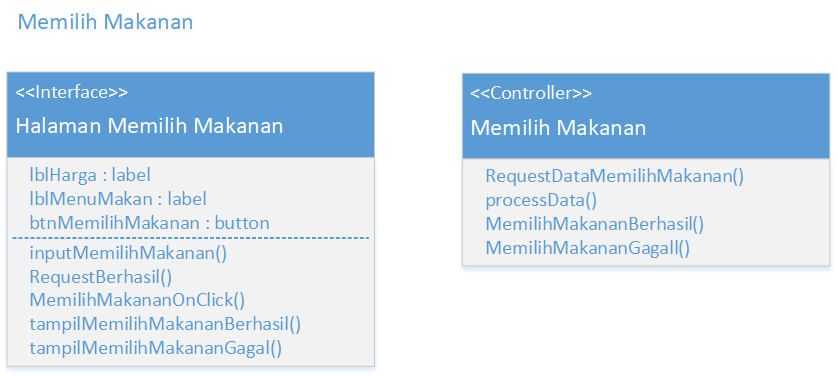


Figure 11 Class Diagram Memilih Menu Makanan

### Use Case Melakukan Pembayaran

#### Identifikasi Kelas

Table 9 Identifikasi Kelas Melakukan Pembayaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Pembayaran* | *Interface* |
| *2.* | *Pembayaran* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 10 Use Case Skenario Melakukan Pembayaran

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Melakukan pembayaran |
| Input | Data Pembayaran (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder, totalpembayaran) |
| Output | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder,totalpembayaran) yang tersimpan pada data base |
| Actor | Pembeli |
| Precondition | Jika ingin melakukan pembayaran, Pembeli telah login, telah melakukan pemesanan |
| Post Condition | Pembayaran sudah diinputkan dan disimpan pada data base |
| Description | Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pembayaran yang baru |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Masuk ke menu pembayaran |  | |  | 1. Menampilkan pilihan pembayaran | | 1. Memilih metode pembayaran |  | |  | 1. Menampilkan total pembayaran | | 1. Menekan tombol “bayar” |  | |

#### Sequence Diagram

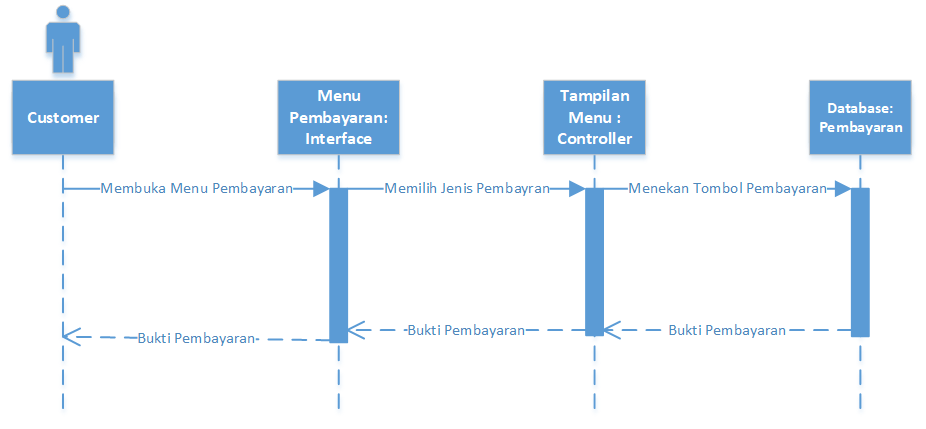


Figure 12 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

#### Activity Diagram

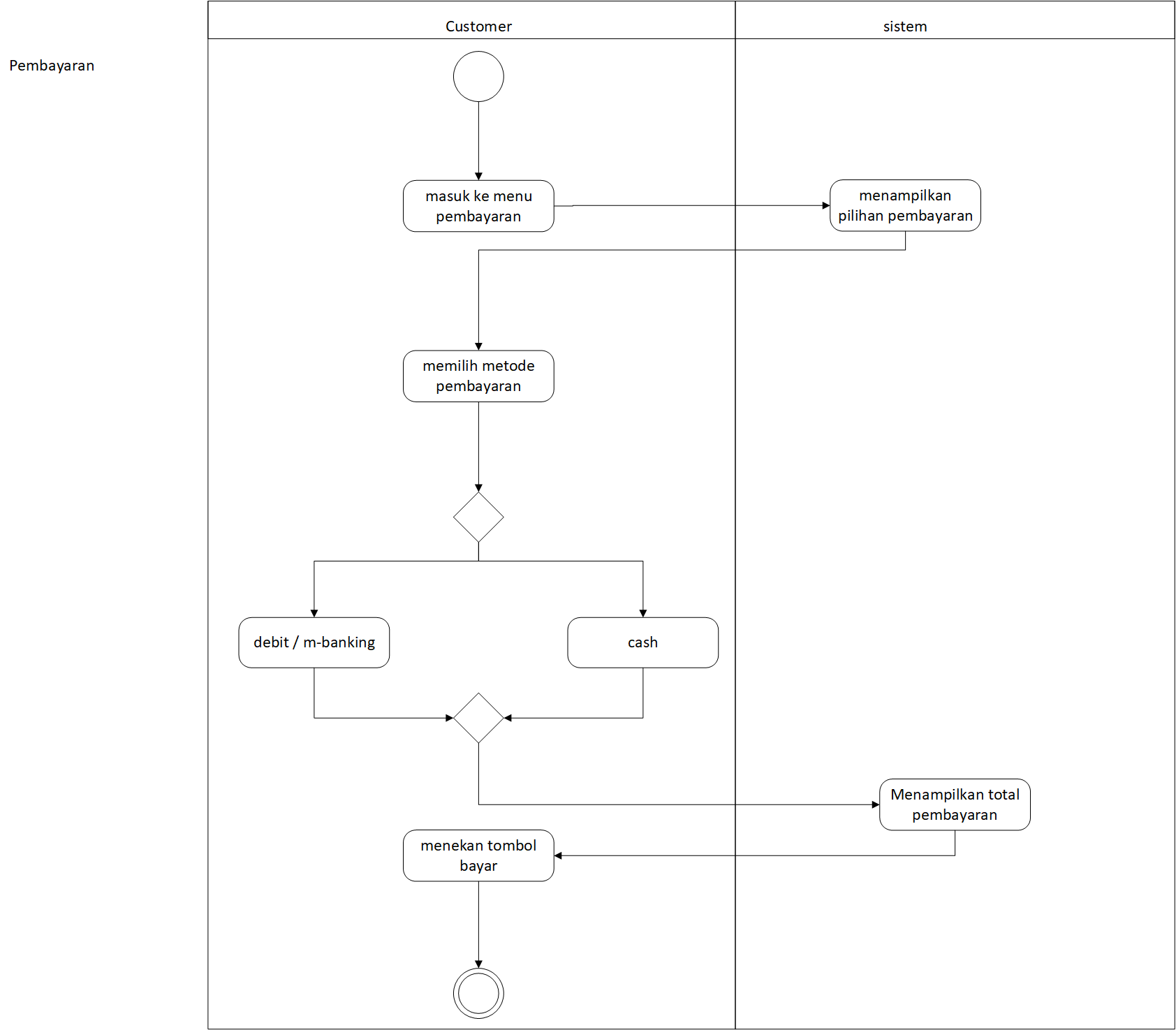


Figure 13 Activity Diagram Melakukan Pembayaran

#### Diagram Kelas

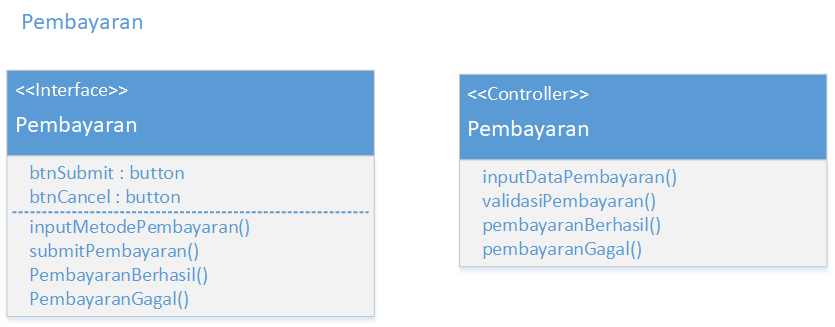


Figure 14 Class Diagram Melakukan Pembayaram

### Use Case Menambah Orderan

#### Identifikasi Kelas

Table 11 Identifikasi Kelas Menambah Orderan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Menambah Orderan* | *Interface* |
| *2.* | *Menambah Orderan* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 12 Use Case Skenario Menambah Orderan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Menambahkan orderan |
| Input | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder) |
| Output | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder) yang tersimpan pada database |
| Actor | Kasir |
| Precondition | Pembeli sudah memilih makanan |
| Post Condition | Pesanan tersedia dan akan di masak |
| Description | Untuk memvalidasi pesanan |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka pesanan yang sudah di pesan oleh pembeli |  | |  | 1. Menampilkan pesanan pembeli | | 1. Mengkonfirmasi ke dapur apakah pesanan tersedia atau tidak 2. Jika pesanan tidak tersedia maka pembeli akan memilih menu yang lain |  | |  | 1. Mengeluarkan struk total pembayaran | |

#### Sequence Diagram

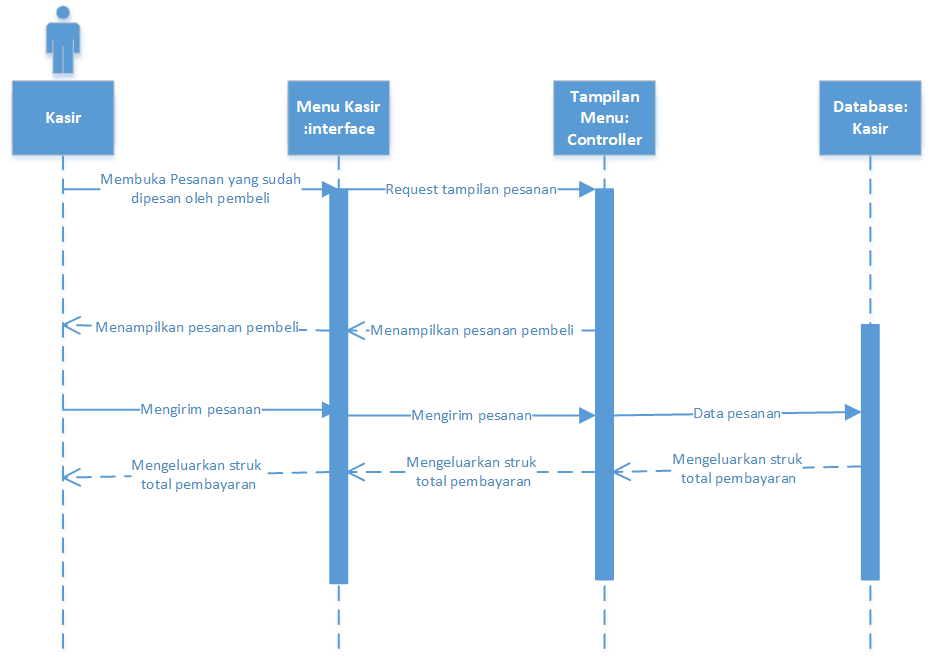


Figure 15 Sequence Diagram Menambah Orderan

#### Activity Diagram

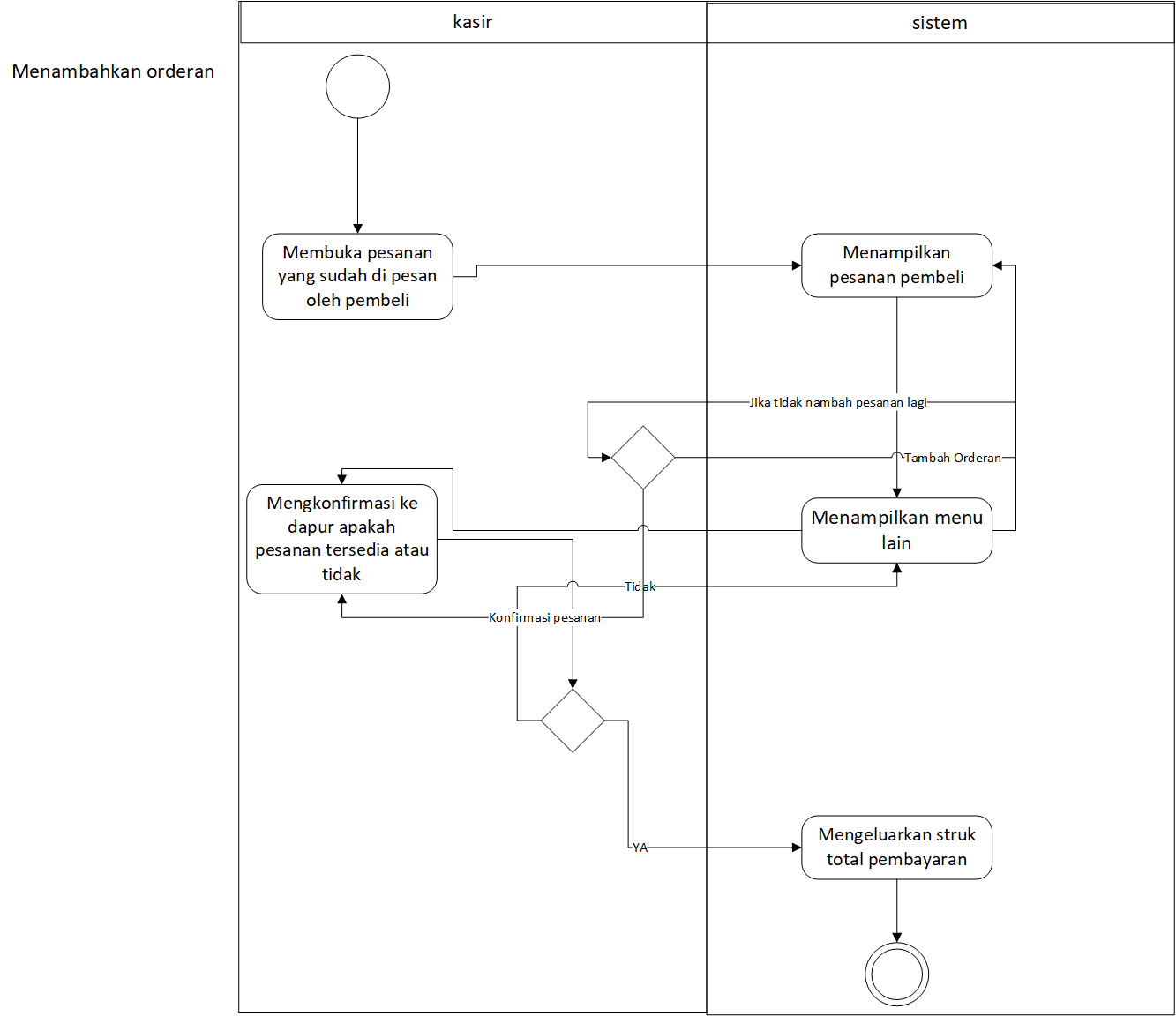


Figure 16 Activity Diagram Menambah Orderan

#### Diagram Kelas

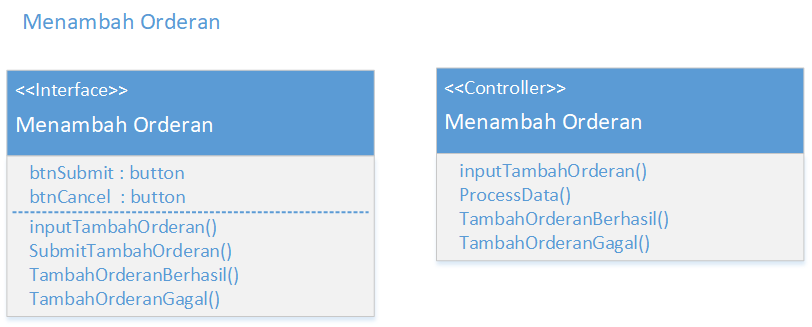


Figure 17 Class Diagram Menambah Orderan

### Use Case Menampilkan Hasil Pembelian

#### Identifikasi Kelas

Table 13 Identifikasi Kelas Menampilkan Hasil Pembelian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Menampilkan Hasil Pembelian* | *Interface* |
| *2.* | *Menampilkan Hasil Pembelian* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 14 Use Case Skenario Menampilkan Hasil Pembelian

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Menampillkan hasil pembelian |
| Input | - |
| Output | Data pembelian |
| Actor | Kasir |
| Precondition | Data pembelian sudah di konfirmasi kasir |
| Post Condition | Data pembelian dapat di tampilkan |
| Description | Untuk menampilkan hasil pembelian |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka menu “struk pembelian” |  | |  | 1. Menampilkan daftar struk pembelian | |

#### Sequence Diagram

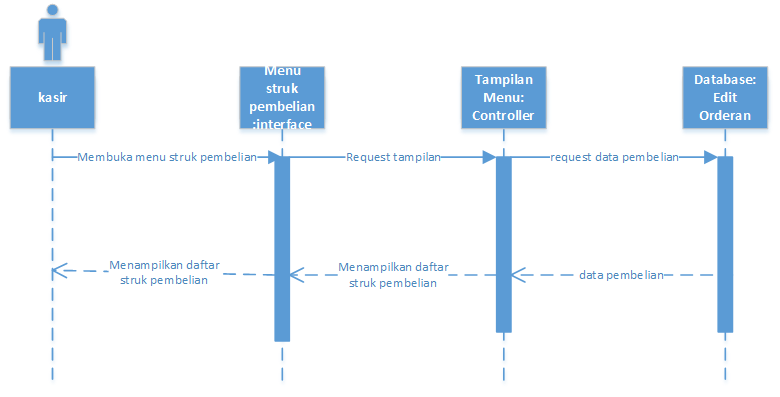


Figure 18 Sequence Diagram Menampilkan Hasil Pembelian

#### Activity Diagram

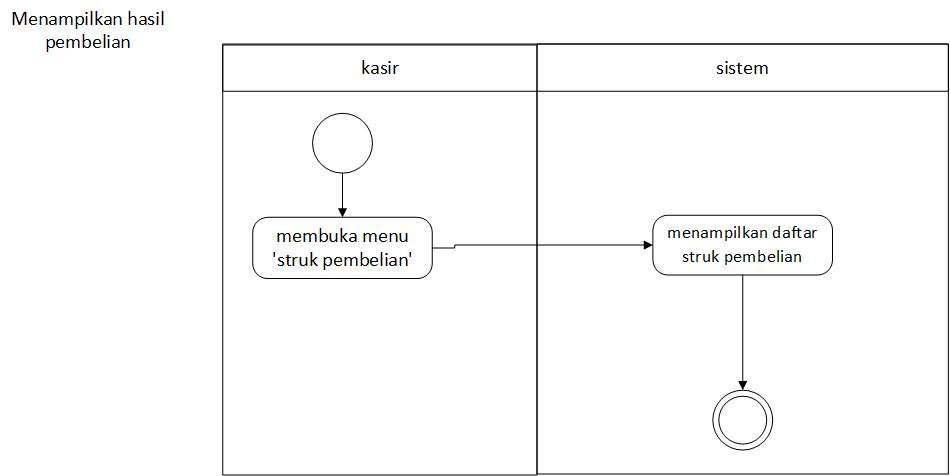


Figure 19 Activity Diagram Menampilkan Hasil Pembelian

#### Diagram Kelas

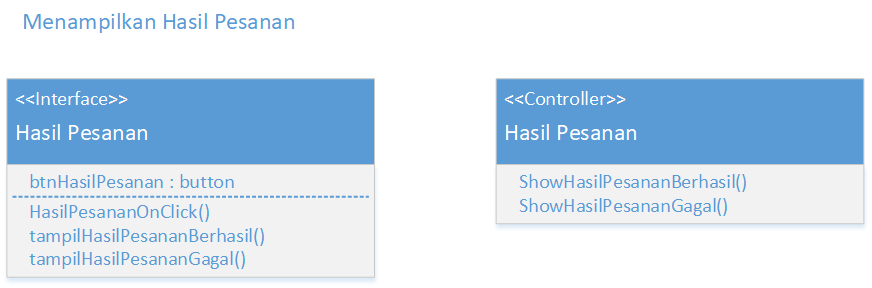


Figure 20 Class Diagram Menampilkan Hasil Pembelian

### Use Case Menghapus Orderan

#### Identifikasi Kelas

Tabel 15 Identifikasi Kelas Mengahapus Orderan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Menghapus Orderan* | *Interface* |
| *2.* | *Menghapus Orderan* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Tabel 16 Identifikasi Kelas Menghapus Orderan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Mengedit orderan |
| Input | Data menu (idmakanan, nama\_menu, harga\_makanan, deskripsi) |
| Output | Data menu (idmakanan , nama\_menu , harga\_makanan , deskripsi) |
| Actor | Kasir |
| Precondition | Menu belum di edit |
| Post Condition | Menu sudah di edit |
| Description | Untuk mengubah menu |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka daftar menu |  | |  | 1. Menampilkan daftar menu | | 1. Memilih menu makanan atau minuman yang akan di ubah 2. Mengubah menu makanan atau minuman |  | |  | 1. Mengkonfirmasi perubahan | | 1. Menekan tombol “ubah” |  | |

#### Sequence Diagram

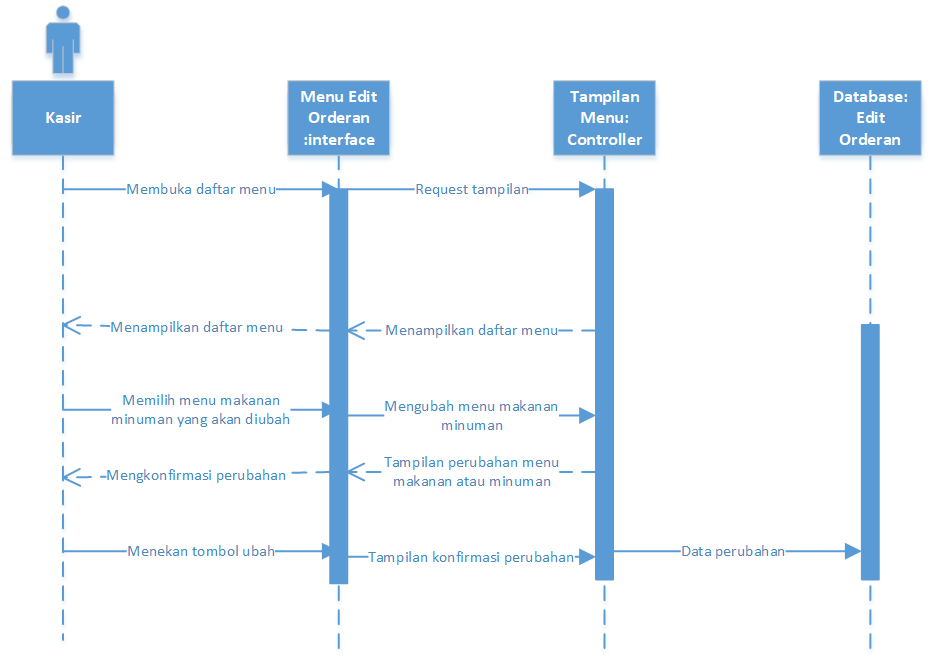


Figure 21 Sequence Diagram Menghapus Orderan

#### Activity Diagram

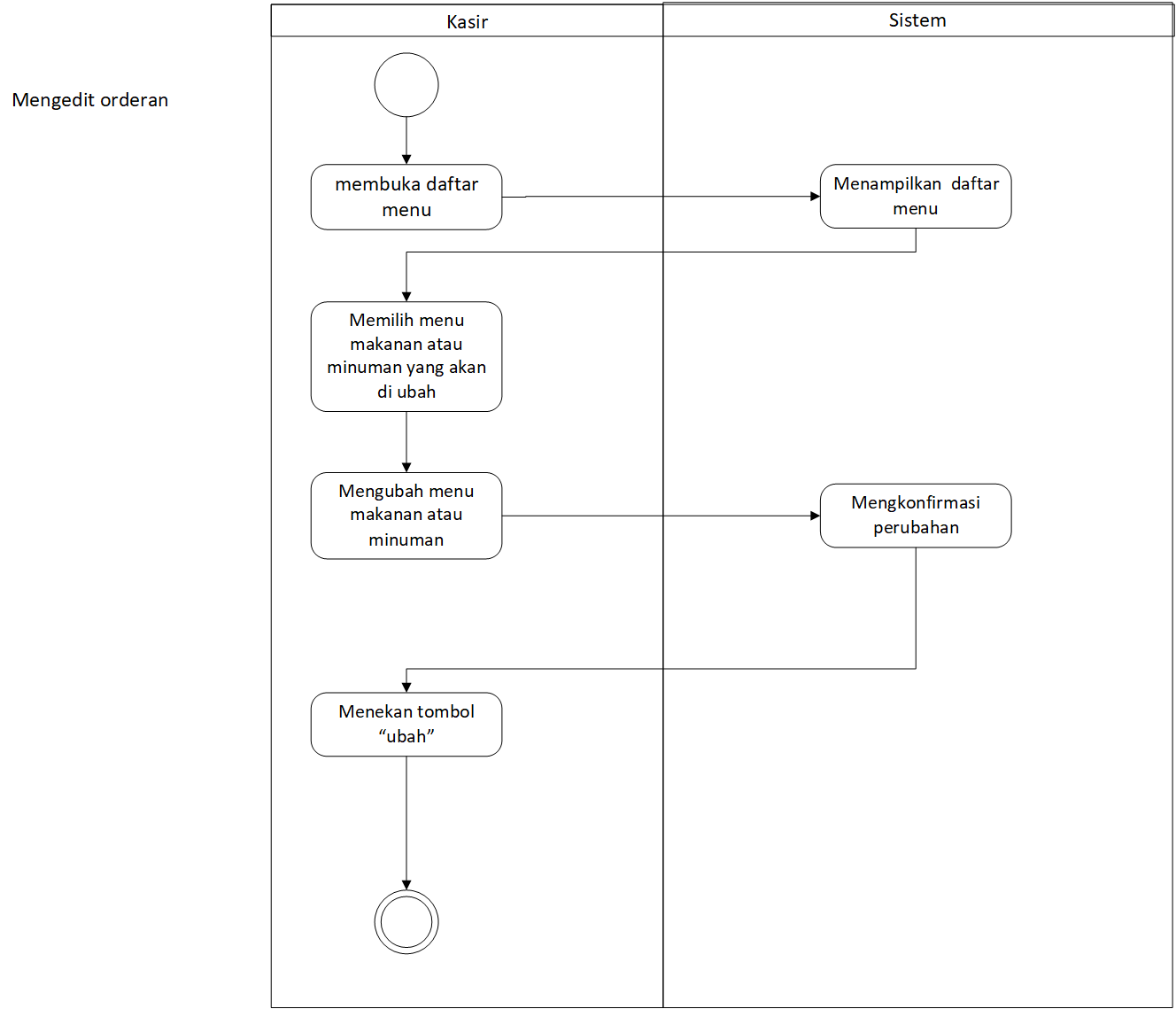


Figure 22 Activity Diagram Menghapus Orderan

#### Diagram Kelas

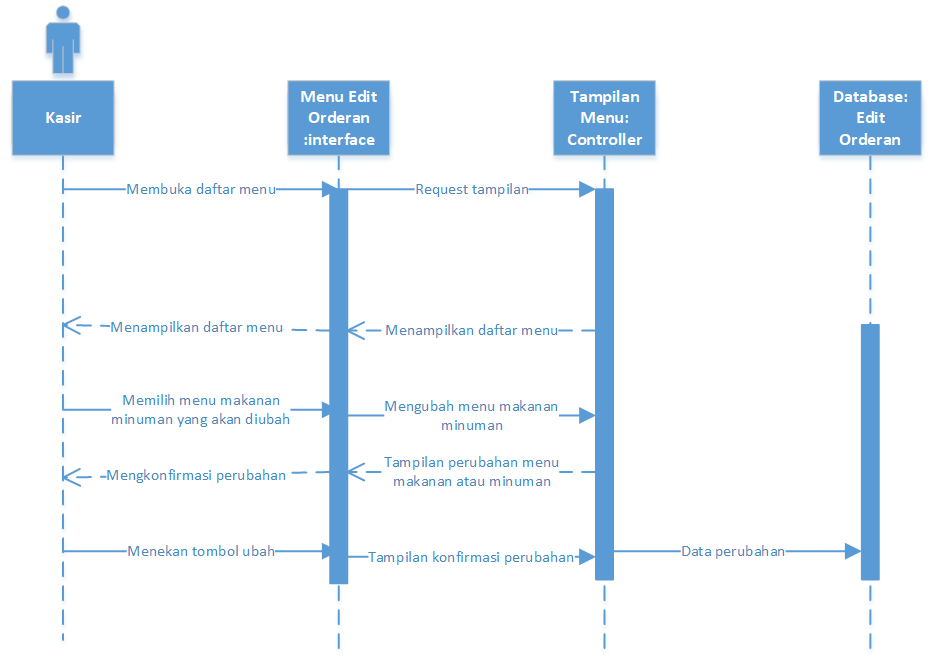


Figure 23 Class Diagram Menghapus Orderan

### Use Case Menghapus Menu

#### Identifikasi Kelas

Table 15 Identifikasi Kelas Menghapus Menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Nama Kelas Analisis Terkait** |
| *1.* | *Menghapus Menu* | *Interface* |
| *2.* | *Menghapus Menu* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 16 Use Case Skenario Menghapus Menu

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Mehapus menu |
| Input | - |
| Output | Data menu di hapus |
| Actor | Owner |
| Precondition | Menu belum di hapus |
| Post Condition | Menu sudah di hapus |
| Description | Untuk menghapus menu |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka daftar menu |  | |  | 1. Menampilkan daftar menu | | 1. Memilih menu yang akan di hapus 2. Memencet tombol “hapus” pada menu yang mau di hapus |  | |  | 1. Mengkonfirmasi ulang apakah ingin menghapus menu | | 1. Memencet tombol “iya” |  | |

#### Sequence Diagram

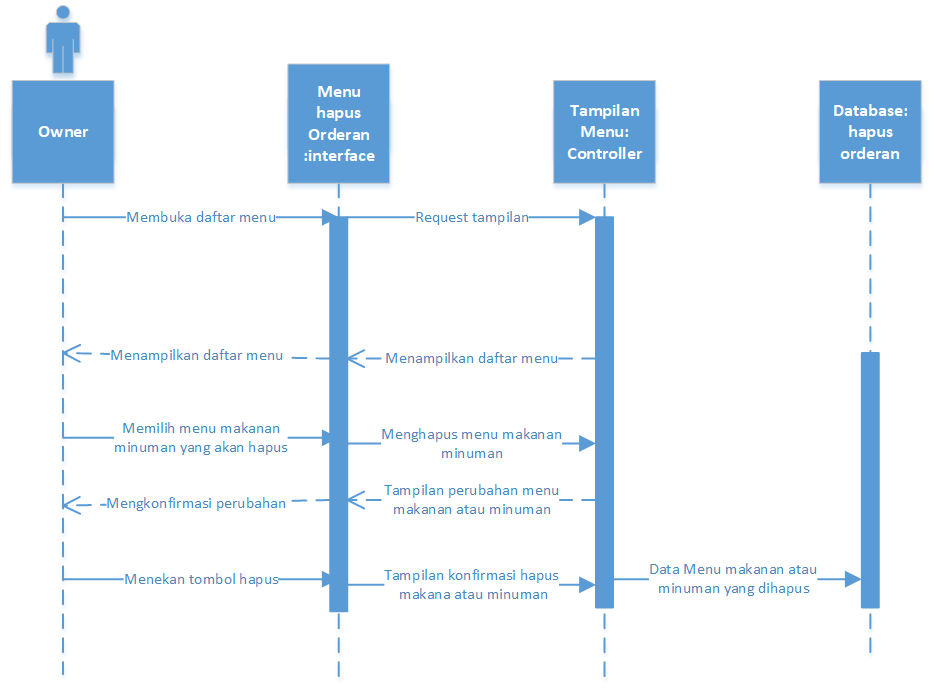


Figure 24 Sequence Diagram Menghapus Menu

#### Activity Diagram

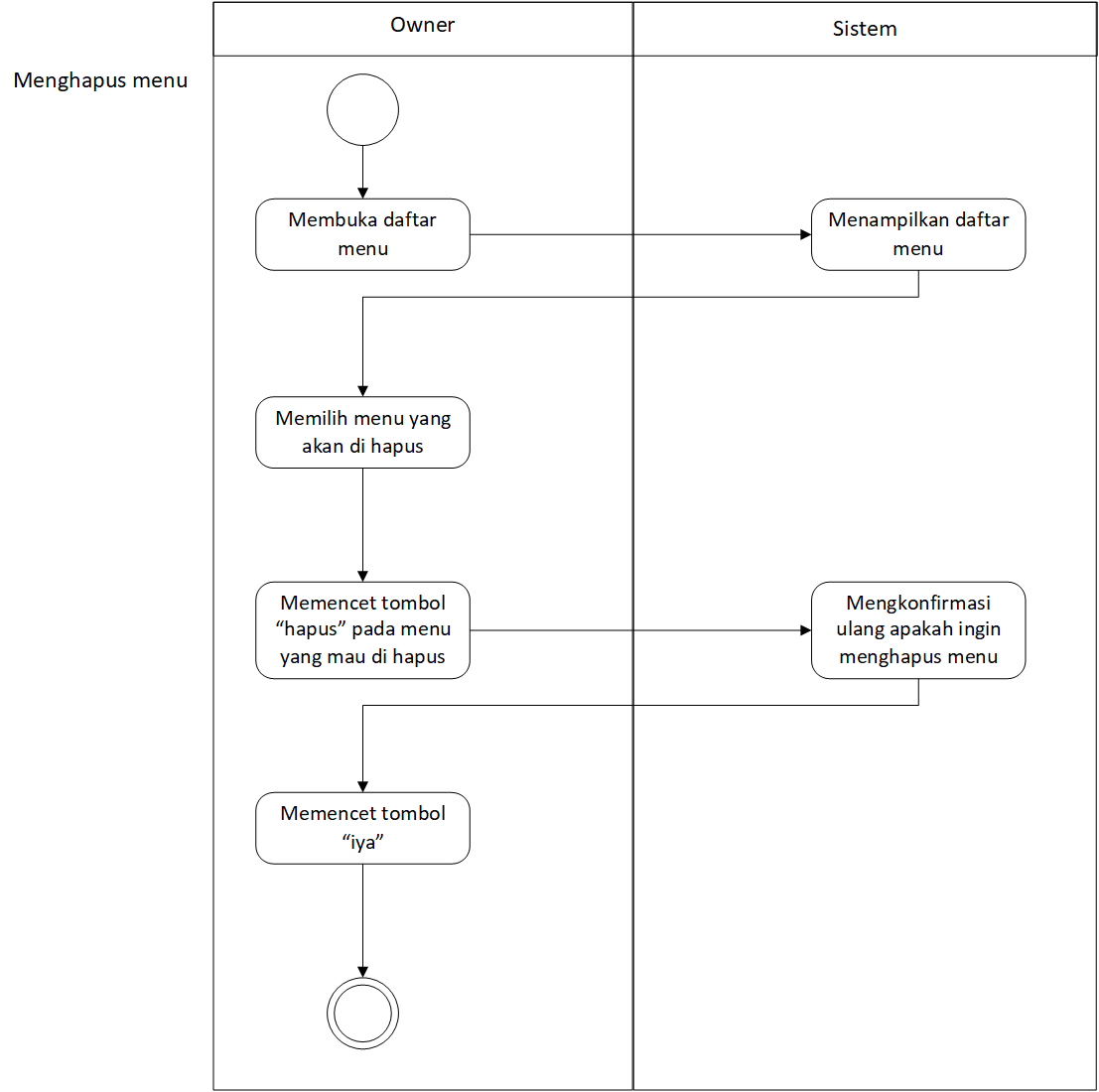


Figure 25 Activity Diagram Menghapus Menu

#### Diagram Kelas

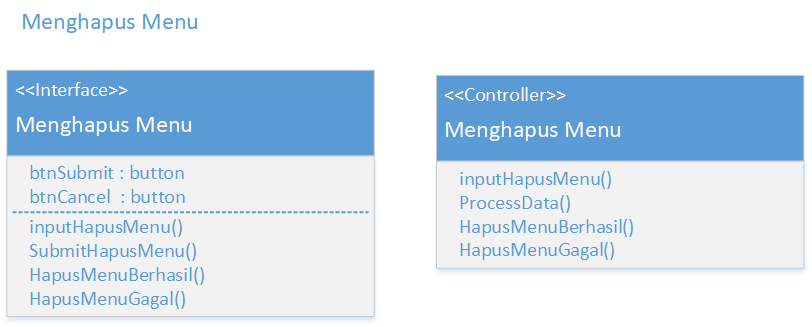


Figure 26 Class Diagram Menghapus Menu

### Use Case Menambah Menu

#### Identifikasi Kelas

Table 17 Identifikasi Kelas Menambah Menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Nama Kelas Analisis Terkait** |
| *1.* | *Menambah Menu* | *Interface* |
| *2.* | *Menambah Menu* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 18 Use Case Skenario Menambah Menu

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Menambahkan menu makanan atau minuman |
| Input | - |
| Output | Data menu (idmakanan , nama\_menu , harga\_makanan , deskripsi) |
| Actor | Owner |
| Precondition | Menu belum di tambahkan |
| Post Condition | Menu sudah di tambahkan |
| Description | Untuk menambahkan menu makanan atau minuman baru |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka daftar menu |  | |  | 1. Menampilkan daftar menu | | 1. Memencet tombol “tambah menu baru” |  | |  | 1. Menampilkan form tambah menu makan an atau minuman | | 1. Mengisi form tambah makanan atau minuman 2. Memencet tombol “tambah menu” |  | |  | 1. Mengkonfirmasi penambahan menu baru | | 1. Memencet tombol “iya” |  | |

#### Sequence Diagram

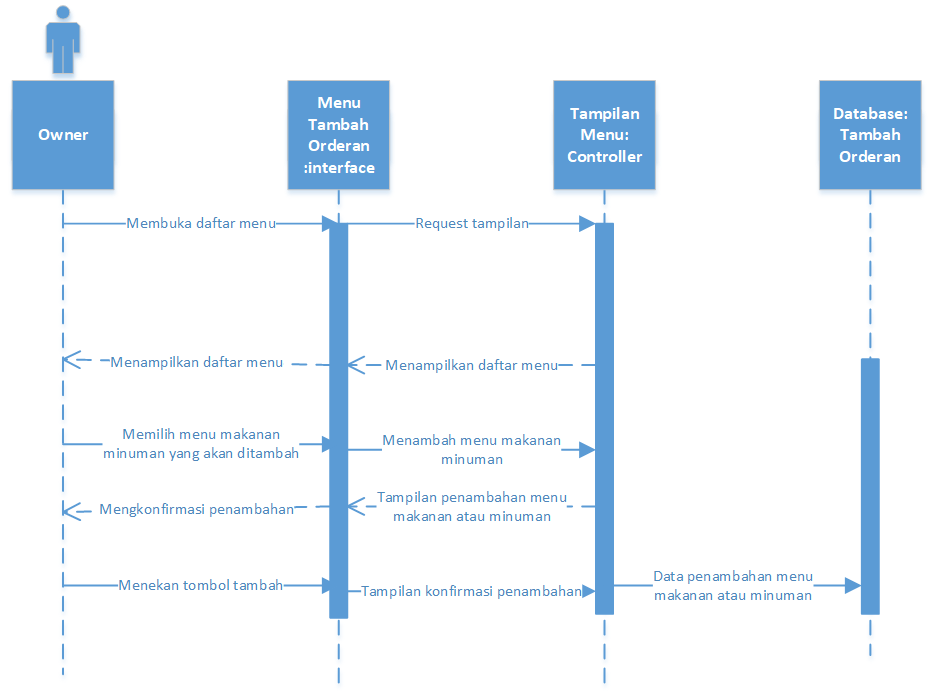


Figure 27 Sequence Diagram Menambah Memu

#### Activity Diagram

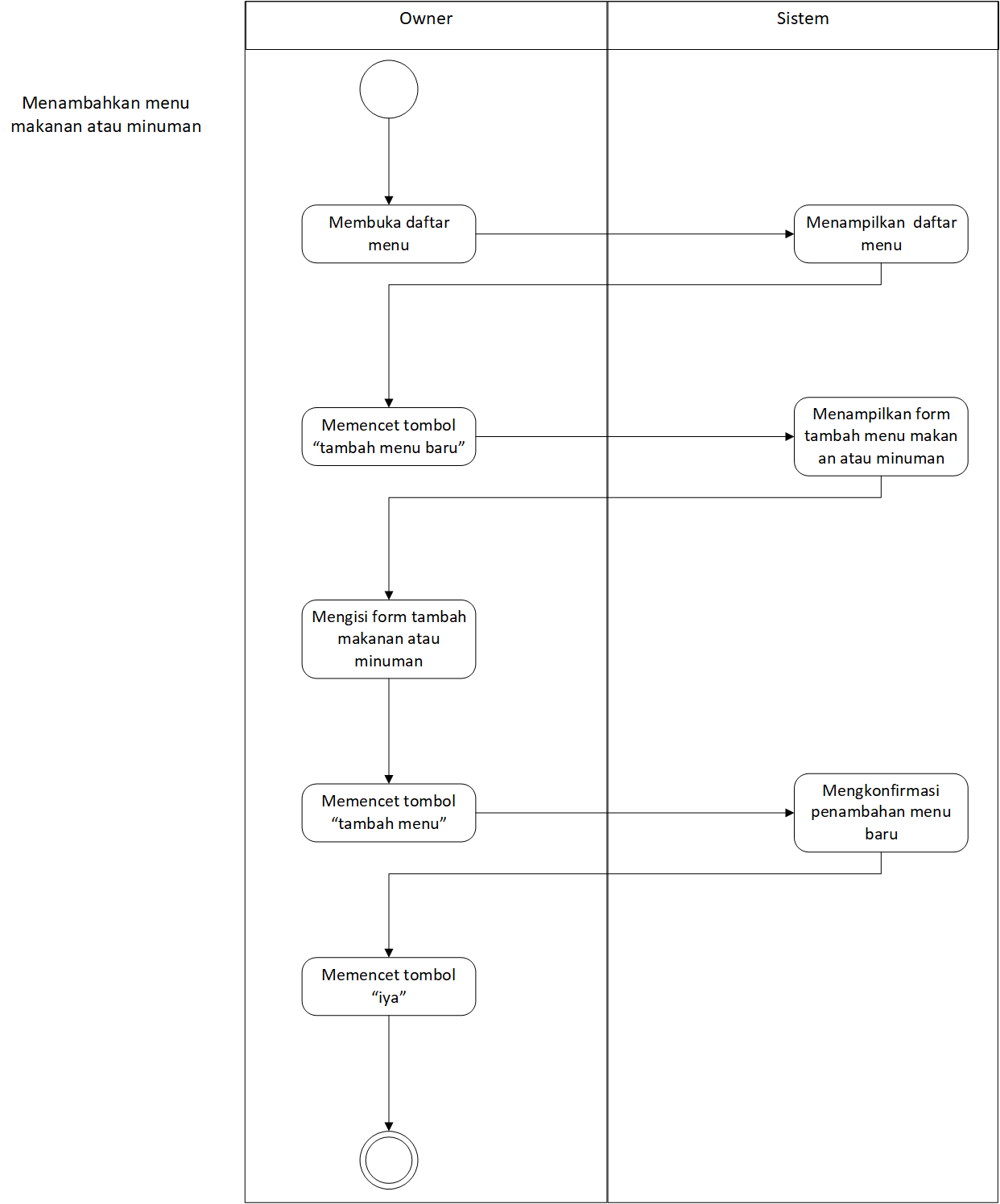


Figure 28 Activity Diagram Menambah Menu

#### Diagram Kelas

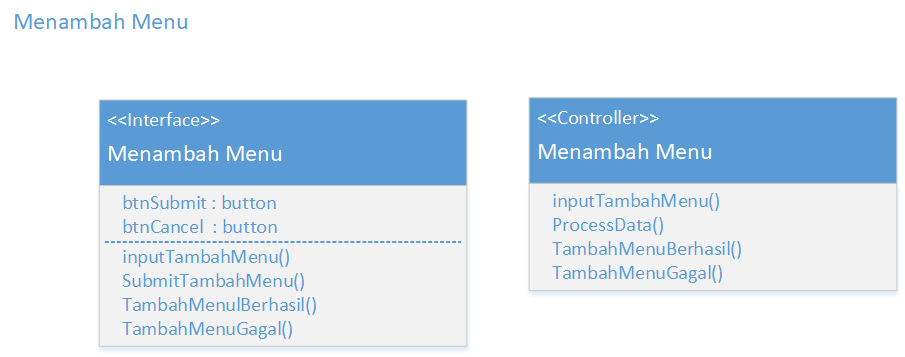


Figure 29 Class Diagram Menambah Menu

### Use Case Melihat Hasil Rekap

#### Identifikasi Kelas

Table 19 Identifikasi Kelas Hasil Rekap

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| *1.* | *Hasil Rekap* | *Interface* |
| *2.* | *Hasil Rekap* | *Controller* |

#### Use Case Scenario

Table 20 Use Case Skenario Hasil Rekap

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Merekap data Pembelian |
| Input | - |
| Output | Data Pemesanan (idPembeli, jmlPesanan, idMakanan, idOrder) yang tersimpan pada database |
| Actor | Kasir |
| Precondition | Data sudah ada di database |
| Post Condition | Data di rekap |
| Description | Untuk merekap data per hari, bulanan , tahunan |
| Typical Course of Event | |  |  | | --- | --- | | Actor | Sytem | | 1. Membuka Menu rekap |  | | 1. Memilih waktu rekapan (sehari , seminggu , sebulan , setahun |  | |  | 1. Menampilkan rekapan | |

#### Sequence Diagram

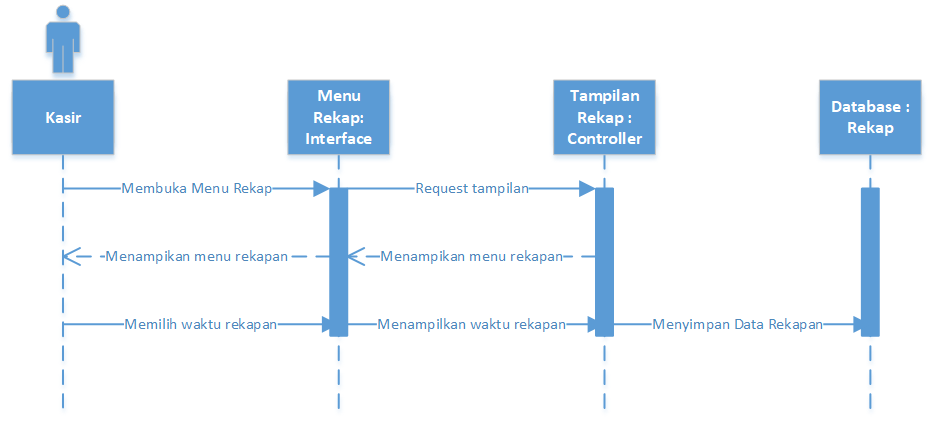


Figure 30 Sequence Diagram Hasil Rekap

#### Activity Diagram

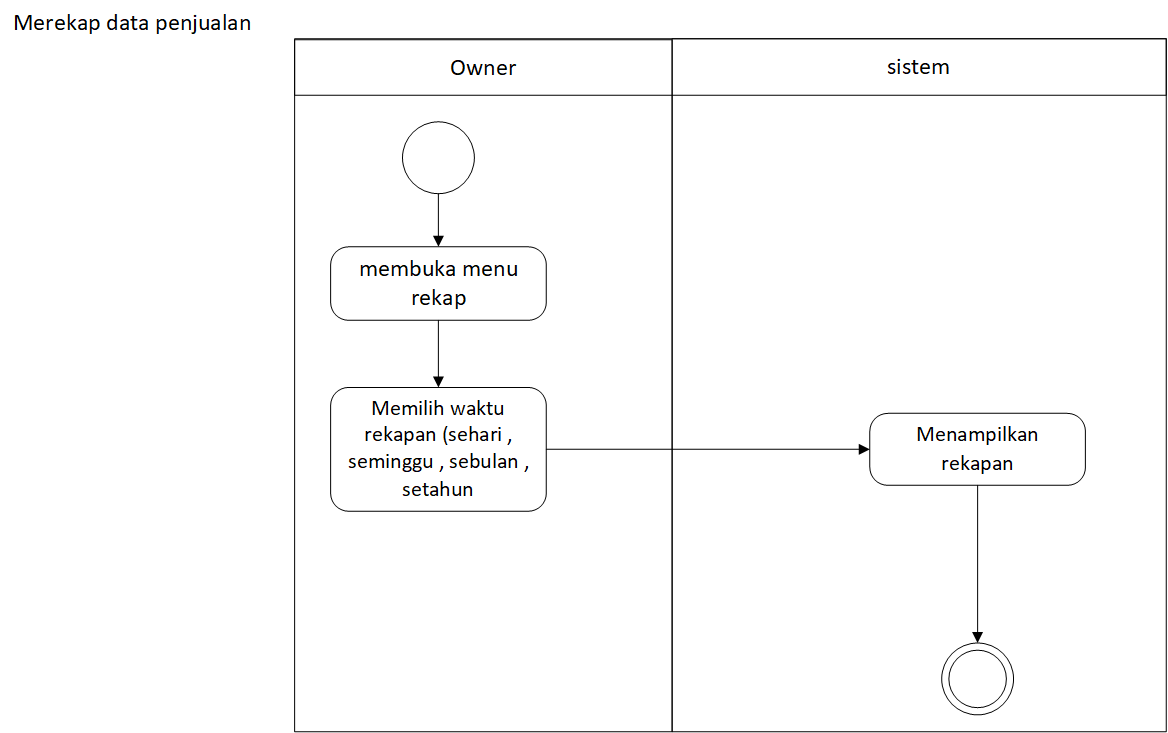


Figure 31 Activity Diagram Hasil Rekap

#### Diagram Kelas

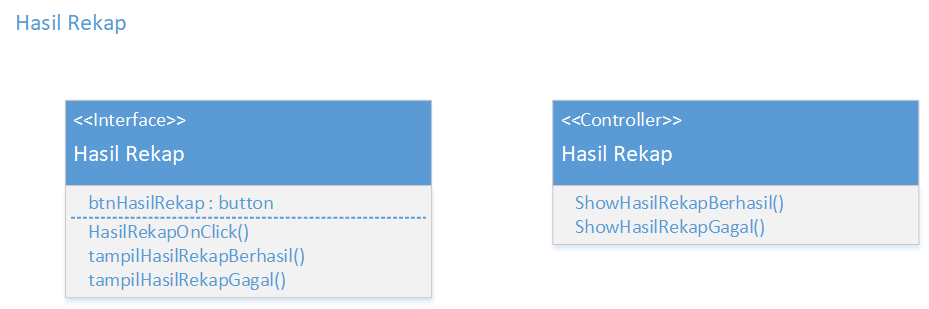


Figure 32 Class Diagram Hasil Rekap

## Perancangan Detil Kelas

Table 21 Peracangan Detil Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Kelas Perancangan | Nama Kelas Analisis Terkait |
| 1. | Customer | Customer |
| 2. | Kasir | Kasir |
| 3. | Owner | Owner |
| 4. | Login | Login |
| 5. | Menu\_model | Menu\_model |
| 6. | Pemesanan\_model | Pemesanan\_model |
| 7. | User\_Model | User\_Model |

### Kelas Customer

Table 22 Perancangan Detil Kelas Customer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Construct() | Public | Construct pembentuk objek Customer |
| Index() | Public | Memilih menu makanan tersedia |
| Proses() | Public | Memproses pemesanan |
| Pembayaran() | Public | Melakukan proses pembayaran |
| Check() | Public | Melakukan pengecekan pemesanan |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| - | - | - |

### Kelas Kasir

Table 23 Perancangan Detil Kelas Kasir

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Construct | Public | Construct pembentuk objek Kasir |
| Index() | Public | Melihat pesanan customer |
| Detail() | Public | Melihat detail pemesanan |
| Tambah() | Public | Menambah pesanan |
| Tambah\_proses | Public | Untuk memproses tambahan pesanan dan total keselurahan |
| Approve | public | Untuk menyetujui pembayaran yang sedang dilakukan |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| **-** | **-** | **-** |

### Kelas Owner

Table 24 Perancangan Detil Kelas Owner

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Constract | Public | Construct pembentuk objek owner |
| Index() | Public | Menampilkan detail rekap, list menu, rekap dan tambah menu |
| List\_Menu() | Public | Menampikan list menu |
| Tambah() | Public | Menambahkan daftar menu |
| Delete() | Public | Menghapus daftar menu |
| Rekap() | Public | Menampilkan hasil rekap |
| Detailrekap() | Public | Menampilkan keselurahan hasil rekap |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| **-** | **-** | **-** |

### Kelas login

Table 25 Perancangan Detil Kelas Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Construct() | Public | Constructor untuk membentuk objek login |
| Index() | Public | Menentukan role pada saat melakukan login |
| Register() | Public | Melakukan pendaftaran apabila belum memiliki account |
| Logout() | Public | Untuk keluar dari account |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| - | - | - |

### Kelas Menu Model

Table 26 Perancangan Detil Kelas menu model

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Index() | Public | Mengambil data dari table list\_menu |
| Kategori() | Public | Mengambil data kategori dari table list\_menu |
| Create() | Public | Memasukan data baru ke table list\_menu |
| Delete() | Public | Menghapus data yang ada di list\_menu |
| Search() | Public | Mencari data berdasarkan nama yang ada di list\_menu |
| Searchkategori() | Public | Mencari data berdasarkan kategori yang ada di list\_menu |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| - | - | - |

### Kelas Pemesanan Model

Table 27 Perancangan Detil Kelas pemesanan model

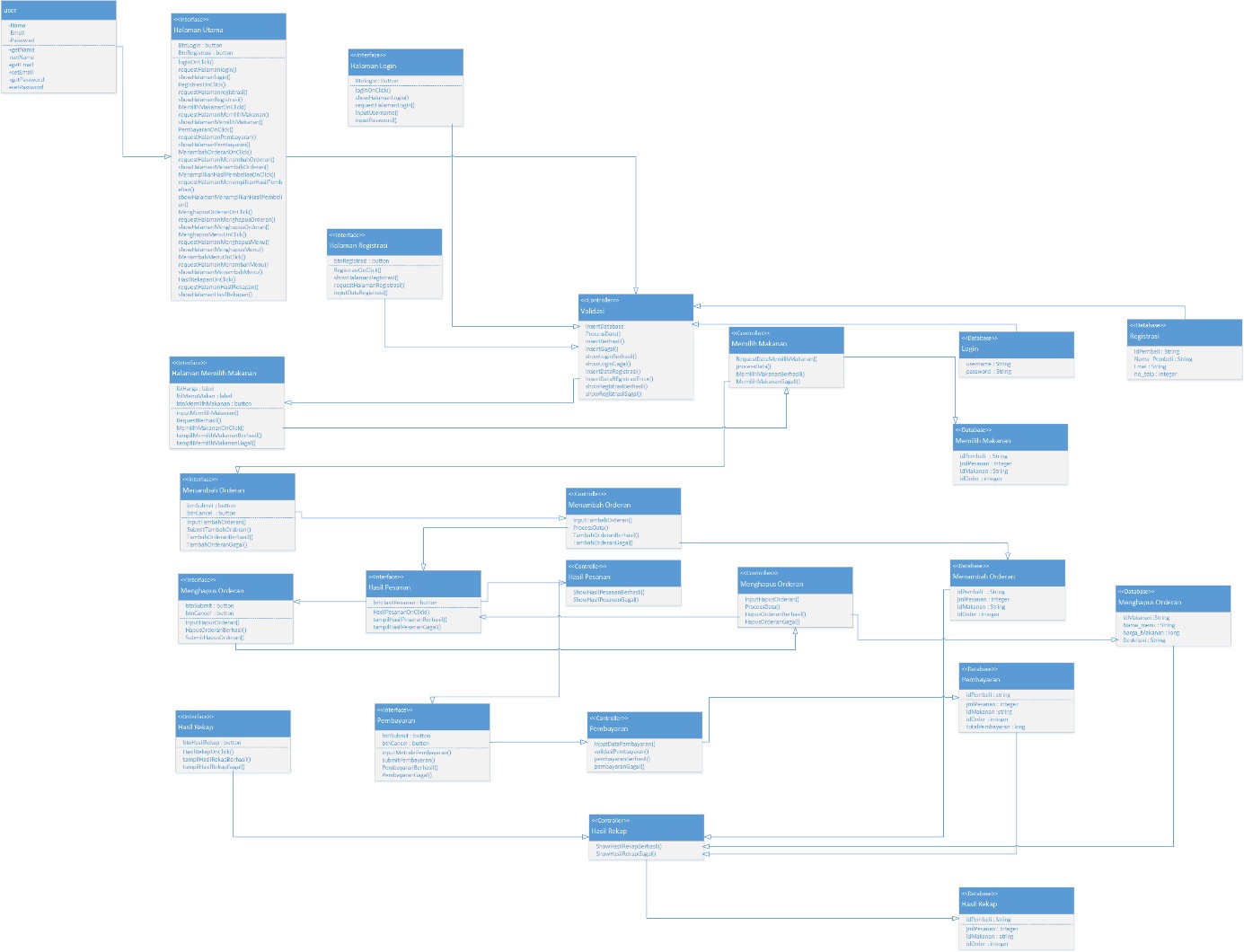
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Create() | Public | Memasukan data baru ke dalam table pemesanan |
| Update() | Public | Melakukan update data di table pemesanan |
| Detail() | Public | Menampilkan datail pemesanan |
| Listdata() | Public | Menampilkan list data |
| Listdataby() | Public | Menampilkan keselurahan list data |
| Cek() | Public | Melakukan proses pengecekan pada table pemesanan |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| - | - | - |

**E. Kelas Users Model**

Table 28 Perancangan Detil Kelas Users Model

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Create() | Public | Memasukan data baru ke dalam table user |
| DoLogin() | Public | Melakukan verifikasi username dan password |
| IsNotLogin() | Public | Mengatur session menjadi null |
| UpdateLastLogin() | Public | Mengupdate user terakhir yang melakukan login |
| Listdataby() | Public | Menampilkan keselurahan list data |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| - | - | - |

## Diagram Kelas Keseluruhan

Figure 33 Class Diagram Keseluruhan

## Algoritma/Query

Bagian ini hanya berisi tentang kerangka algoritma untuk proses-proses utama dari perangkat lunak yang akan dibangun.

### Algoritma Kelas User

Nama Kelas : Login

Nama Operasi : Login

Algoritma : (Algo-001)

**Login**

Username = input

Password = input

If (Select \* from users where username=Username and password=Password != null and role = Customer) then

begin

Session = login\_user

Show HalamanUtamaCustomer

end

Else if(Select \* from user where username=Username and password=Password != null role = kasir) then

begin

Session = login\_kasir

Show HalamanUtamaKasir

end

Else if(Select \* from owner where username=Username and password=Password != null role = owner) then

begin

Session = login\_owner

Show HalamanUtamaOwner

end

Else

Output(“username atau password salah”)

End if

Query :

Table 29 Query Operasi login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No Query | Query | Keterangan |
| Q-001 | Select \* from users where username=Username and password=Password != null | Mencari username dan password sesuai dengan inputan pengguna yang terdapat di tabel users |

### Algoritma Kelas Menambahkan Orderan

Nama Kelas : menambahkan orderan

Nama Operasi : menambahkan orderan

Algoritma : (Algo-002)

**Menambahkan orderan**

Idpembeli, jmlpesanan, idmakanan , tglpesan , idorder = input

Data = Idpembeli, jmlpesanan, idmakanan , tglpesan , idorder

If (Select idmakanan from makanan join makanan using (id\_makanan) where makanan <> null) then

insert into orderan values(Idpembeli, jmlpesanan, idmakanan , tglpesan , idorder)

**View orderan**

idorder = input

select \* from orderan where idorder = id\_order

Query :

Table 30 Query Operasi Menambah Orderan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No Query | Query | Keterangan |
| Q-004 | Select idmakanan from makanan join makanan using (id\_makanan) where makanan <> null | Mencari idmakanan yang sesuai dengan inputan dan belum diinput pengguna yang terdapat di tabel orderan |
| Q-005 | insert into orderan values(Idpembeli, jmlpesanan, idmakanan , tglpesan , idorder) | Menginput data orderan ke database |
| Q-006 | select \* from orderan where idorder=id\_order | Mencari id\_orderan yang namanya sesuai inputan |

## Diagram Statechart

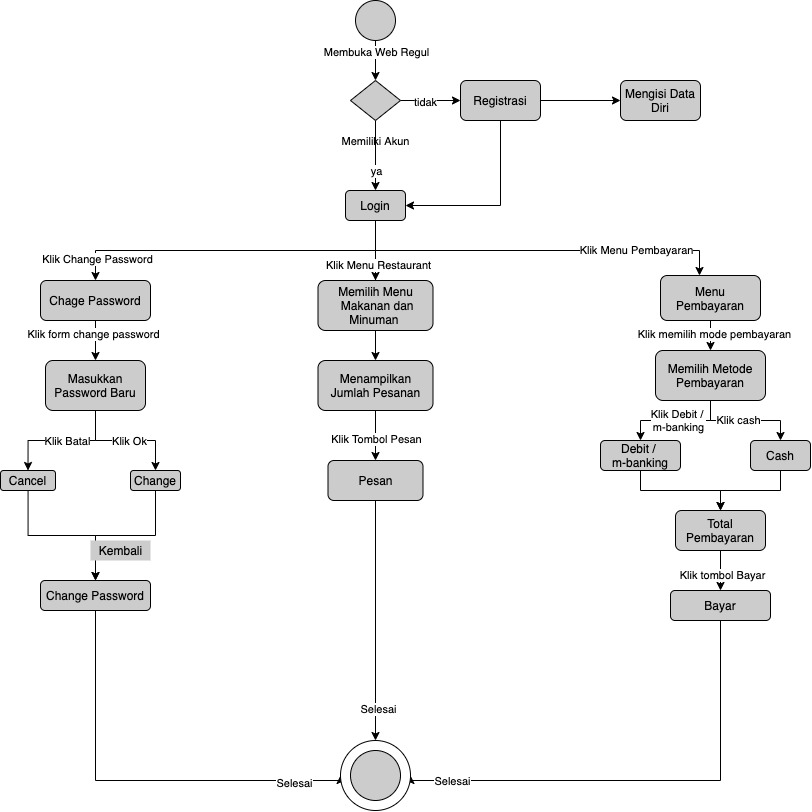


Figure 34 Diagram Statechart Customer

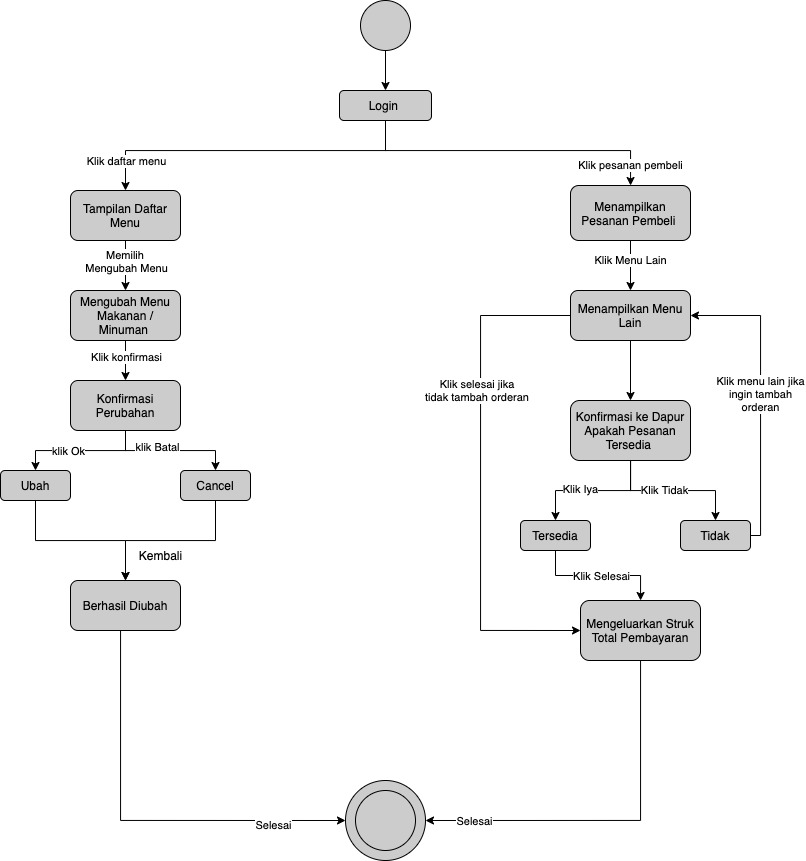


Figure 35 Diagram Statechart Kasir

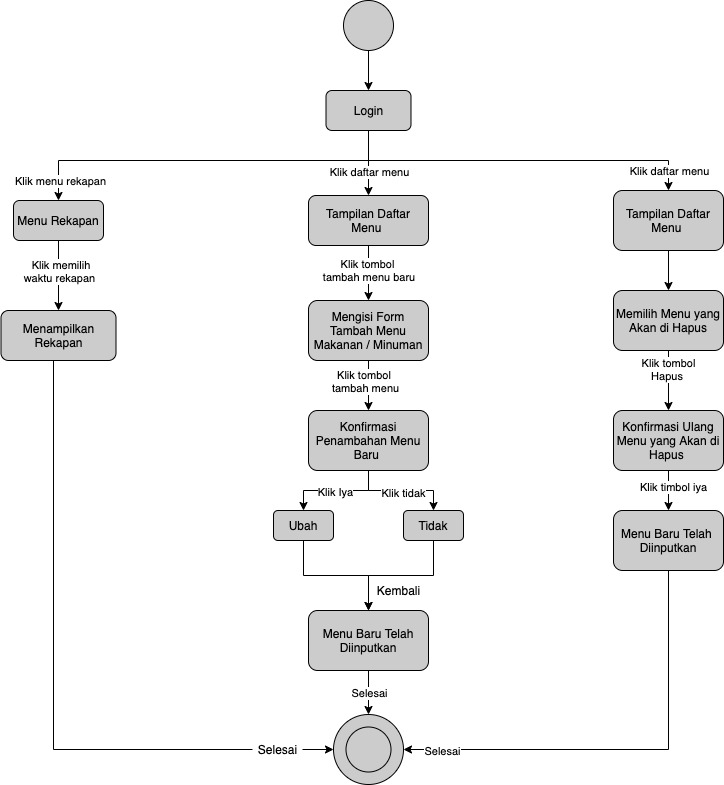


Figure 36 Diagram Statechart Owner

## Perancangan Antarmuka

*Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.*

*Antarmuka : Halaman Register*



Figure 37 Antarmuka Registrasi

Table 31 Keterangan Antarmuka Registrasi

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *TXI1* | *Text Input* | *Username* | Mengisi kotak teks dengan username |
| *TXI2* | *Text Input* | *Nama* | Mengisi kotak teks dengan nama |
| *TXI3* | *Text Input* | *Email* | Mengisi kotak teks dengan email |
| *TXI4* | *Text Input* | *no hp* | Mengisi kotak teks dengan No hp |
| *TXI5* | *Text Input* | *Password* | Mengisi kotak teks dengan password |
| *BTN1* | *Button* | *SUBMIT* | Jika di klik akan pelanggan akan mendapatkan akun yang nantinya bisa login. Menyiimpan data form ke database. |

*Antarmuka : Halaman Login*



Figure 38 Antarmuka Logim

Table 32 Keterangan Antarmuka Login

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *TXI6* | *Text Input* | *Username* | Mengisi kotak teks dengan username |
| *TXI7* | Text Input | Password | Mengisi kotak teks dengan password |
| *TXI8* | Hyperlink | Daftar dulu YUK | Jika dikilk akan melanjutkan ke halaman register |
| *BTN2* | *Button* | *Login* | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman sesuai dengan user yang login |

*Antarmuka : Halaman Utama (Customer)*



Figure 39 Antarmuka Halaman Utama(Customer)

Table 33 Keterangan Antarmuka Halaman Utama(Customer)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *TXI9* | *Text Input* | *Cari* | Mengisi kotak teks dengan nama makanan yang ingin dicari |
| *BTN3* | Button | Add | Jika di klik akan menampilkan count yang menghitung jumlah pesanan |
| *BTN4* | *Button* | *Plus* | Jika di klik akan menambahkan jumlah pesanan |
| *BTN5* | *Button* | *minus* | Jika di klik akan mengurangi jumlah pesanan |
| *BTN6* | *Button* | *Proses* | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman pembayaran |
| *BTN7* | *Button* | *Icon menu* | Jika di klik akan menampilkan pop up kategori menu |

*Antarmuka : Halaman pop up kategori menu(Customer)*



Figure 40 Antarmuka Halaman pop up kategori menu(Customer)

Table 34 Keterangan Antarmuka Halaman pop up kategori menu(Customer)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN8* | *Button* | *Appetizer* | Jika di klik akan menampilkan kategori menu appetizer |
| *BTN9* | Button | Main course | Jika di klik akan menampilkan kategori menu main course |
| *BTN10* | *Button* | *Dessert* | Jika di klik akan menampilkan kategori menu dessert |
| *BT11* | *Button* | *Drinks* | Jika di klik akan menampilkan kategori menu drinks |

*Antarmuka : Halaman pembayaran(Customer) transfer bank*



Figure 41 Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) transfer bank

Table 35 Keterangan Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) transfer bank

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN12* | *Button* | *bayar* | Jika di klik system akan memverifikasi pembayaran via transfer bank |
| *BTN13* | Button | Transfer bank | Sebuah option jika di klik maka akan melakukan pembayaran secara transfer bank |

*Antarmuka : Halaman pembayaran(Customer) cash*



Figure 42 Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) cash

Table 36 Keterangan Antarmuka Halaman pembayaran(Customer) cash

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN14* | *Button* | *bayar* | Jika di klik system akan memverifikasi pembayaran via cash |
| *BTN15* | *Button* | *cash* | Sebuah option jika di klik maka akan melakukan pembayaran secara cash |

*Antarmuka : Halaman menu utama(OWNER)*



Figure 43 Antarmuka Halaman menu utama(OWNER)

Table 37 Keterangan Antarmuka Halaman menu utama(OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN16* | *Button* | *Rekap pembelian* | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman rekap pembelian |
| *BTN17* | Button | Edit menu | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman edit menu |

*Antarmuka : Halaman menu rekap(OWNER)*

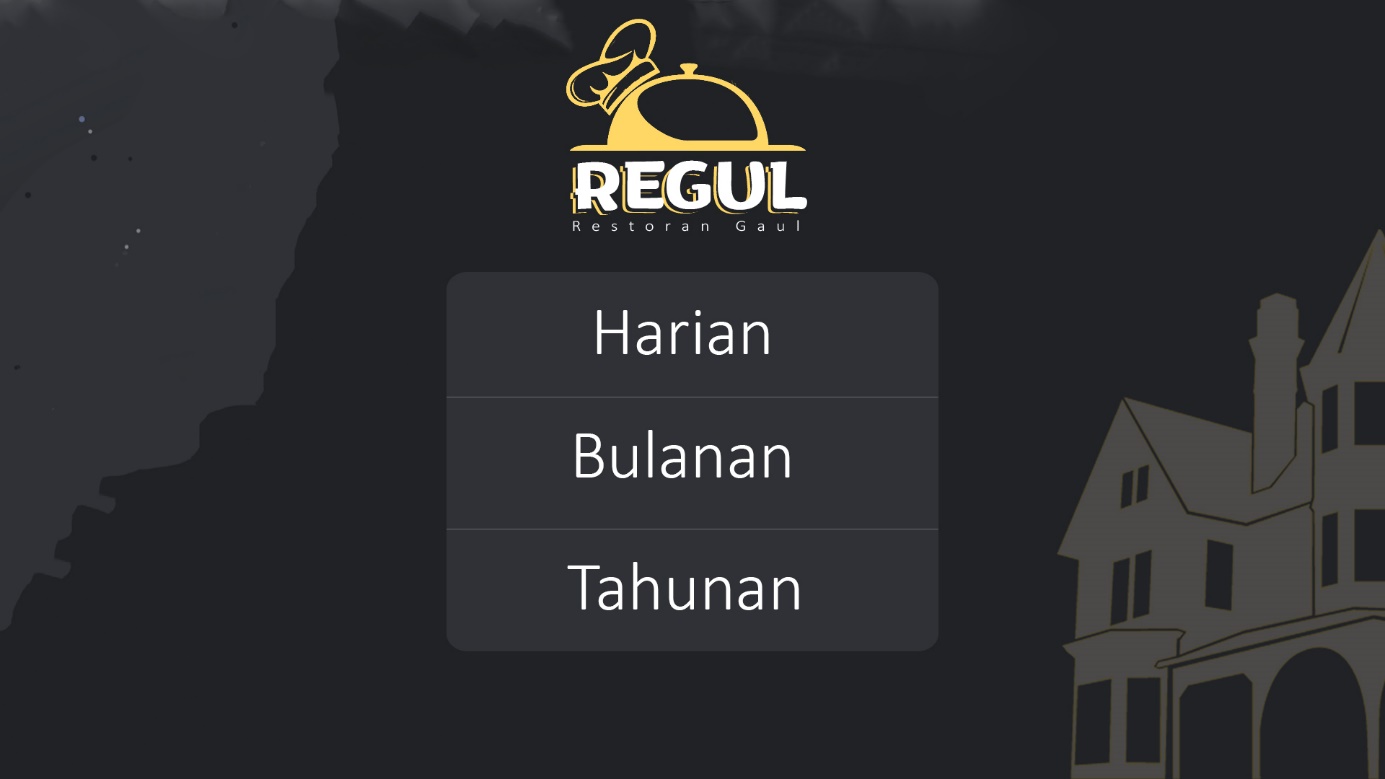


Figure 44 Antamuka Halaman menu rekap(OWNER)

Table 38 Keterangan Antarmuka Halaman menu rekap(OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN18* | *Button* | *Harian* | Jika di klik maka akan menampilkan pop up input tanggal |
| *BTN19* | Button | Bulanan | Jika di klik maka akan menampilkan pop up input bulan |
| *BTN20* | Button | Tahunan | Jika di klik maka akan menampilkan pop up input tahun |

*Antarmuka : Halaman input rekap bulanan(OWNER)*



Figure 45 Halaman input rekap bulanan(OWNER)

Table 39 Keterangan Antarmuka Halaman input rekap bulanan(OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN21* | *Button* | *Virtual Account* | Jika di klik maka akan menampilkan hasil rekapan selama sebulan sesuai bulan yang diinputkan |
| *TXI10* | Text Input | Input bulan | Mengisi dengan nama bulan yang diinginkan |

*Antarmuka : Halaman rekap bulanan (OWNER)*



Figure 46 Antarmuka Halaman rekap bulanan (OWNER)

Table 40 Keterangan Antarmuka Halaman rekap bulanan (OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

*Antarmuka : Halaman edit menu(OWNER)*



Figure 47 Antarmuka Halaman edit menu(OWNER)

Table 41 Keterangan Antarmuka Halaman edit menu(OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN22* | *Button* | *Tambah menu* | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman input menu baru |
| *BTN23* | Button | Hapus menu | Jika di klik akan menampilkan pop up input menu yang akan dihapus |

*Antarmuka : Halaman hapus menu(owner)*



Figure 48 Antarmuka Halaman hapus menu(owner)

Table 42 Keterangan Antarmuka Halaman hapus menu(owner)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN24* | *Button* | *hapus* | Jika di klik akan menghapus menu berdasarkan nama menu yang diinputkan pada daftar menu |
| *TXI11* | *Text input* | *Input nama menu* | Input nama menu yang ingin dihapus dari daftar menu |

*Antarmuka : Halaman tambah menu (OWNER)*



Figure 49 Antarmuka Halaman tambah menu (OWNER)

Table 43 Keterangan Antarmuka Halaman tambah menu (OWNER)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *TXI12* | *Text Input* | *Nama menu* | Mengisi kotak teks dengan nama menu yang akan ditambahkan pada daftar menu |
| *TXI13* | Text Input | Harga | Mengisi kotak teks dengan harga dari menu yang akan ditambahkan pada daftar menu |
| *TXI14* | Text Input | Deskripsi | Mengisi kotak teks dengan deskripsi dari menu yang akan ditambahkan pada daftar menu |
| *BTN25* | *Button* | *submit* | Jika di klik maka menu akan ditambahkan pada daftar menu |

*Antarmuka : Halaman menu utama (KASIR)*



Figure 50 Antarmuka Halaman menu utama (KASIR)

Table 44 Keterangan Antarmuka Halaman menu utama (KASIR)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *TXI15* | *hyperlink* | *Belum Lunas* | Jika di klik akan menampilkan detail pembelian dari pembeli |

*Antarmuka : Halaman belum lunas (KASIR)*



Figure 51 Keterangan Halaman belum lunas (KASIR)

Table 45 Keterangan Antarmuka Halaman belum lunas (KASIR)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN26* | *Button* | *Bayar* | Jika di klik system akan memverifikasi pembayaran via cash |
| *BTN27* | Button | minus | Jika di klik akan mengurangi jumlah pesanan |
| *BTN28* | *Button* | *Plus* | Jika di klik akan menambahkan jumlah pesanan |
| *BTN29* | *Button* | *Tambah menu* | Jika di klik akan menampilkan daftar menu |

*Antarmuka : Halaman belum lunas+tambah menu (KASIR)*



Figure 52 Antarmuka Halaman belum lunas+tambah menu (KASIR)

Table 46 Keterangan Antarmuka Halaman belum lunas+tambah menu (KASIR)

| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- |
| *BTN30* | *Button* | *Bayar* | Jika di klik system akan memverifikasi pembayaran via cash |
| *BTN31* | Button | Add | Jika di klik akan menampilkan count yang menghitung jumlah pesanan |
| *BTN32* | *Button* | *plus* | Jika di klik akan menambahkan jumlah pesanan |
| *BTN33* | *Button* | *minus* | Jika di klik akan mengurangi jumlah pesanan |
| *TXI16* | *Text Input* | *cari* | Mengisi kotak teks dengan nama makanan yang ingin dicari |
| *TXI17* | Hyperlink | Add | Jika di klik akan menambahkan menu yang baru dipilih kedalam detail pesanan |