

SRS-PA1-06-2023

by Silvi Sitohang

Submission date: 09-Jun-2023 02:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2112341803

File name: SRS-PA1-06-2023_2.doc (3.23M)

Word count: 8675

Character count: 53796

1 Pembukaan

Bab ini berisi kata pengantar yang berisi tujuan dokumen, ruang lingkup, definisi, akronim dan singkatan yang digunakan, konvensi nomenclature dokumen, acuan, dan gambaran umum dokumen.

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini ditulis untuk para developer dan user sebagai acuan dalam merancang pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk:

1. Memaparkan spesifikasi yang dibutuhkan oleh *client* untuk sistem yang dibangun.
2. Menguraikan *system overview, software description, system features, data requirements, interface requirements, dan utility attributes dalam pembangunan software*.
3. Semua proses pengembangan harus mengacu pada dokumen ini sebagai dokumen referensi yang bertindak sebagai panduan bagi tim *developer* untuk membuat sistem informasi yang akan dibangun.

1.2 Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun

Batasan atau lingkup sistem informasi dan pemesanan yang akan dibangun adalah

1. Menggunakan *framework Laravel 10*
2. Sistem Informasi ini difokuskan kepada pengguna yang akan mengunjungi Cafe tersebut.
3. Metode yang digunakan sistem informasi dan pemesanan Cafe Foodpedia ini adalah metode *waterfall*.
4. Garis sistem yang akan dibangun dan fungsi yang akan dilakukan dalam sistem.
5. Mendokumentasikan kebutuhan perangkat lunak sistem sesuai dengan *requirement* yang dilakukan pada minggu-minggu sebelumnya dan berdasarkan informasi yang diberikan oleh narasumber.

1.3 Definisi dan Singkatan

Pada tabel 1 dilampirkan daftar definisi yang digunakan dalam dokumen.

Tabel 1. Definisi

No.	Definisi	Deskripsi
1	<i>Brief Description</i>	Deskripsi singkat

2	<i>Current System</i>	Sistem yang berjalan saat ini yang digunakan oleh <i>user</i> dalam mengelola Sistem Informasi Cafe Foodpedia
3	<i>Data requirements</i>	Kebutuhan data dalam mengembangkan <i>website</i> .
4	<i>Developer</i>	Sebutan untuk orang atau perusahaan yang membuat perangkat lunak.
5	<i>Device</i>	Perangkat komputasi yang memasukkan data atau perintah ke komputer.
6	<i>Framework</i>	Kerangka kerja untuk mengembangkan <i>website</i> .
7	<i>Guest</i>	Tamu, pengunjung.
8	<i>Input</i>	Semua data dan perintah dimasukkan memori komputer untuk diproses lebih lanjut <i>processor</i>
9	<i>Interface requirements</i>	Persyaratan antarmuka.
10	<i>Password</i>	Serangkaian karakter yang digunakan untuk mengautentikasi pengguna pada sistem komputer.
11	<i>Platform</i>	Dasar-dasar sistem teknologi berupa perangkat lunak dan perangkat keras.
12	<i>Processor</i>	Komponen utama komputer.
13	<i>Requirement</i>	Kebutuhan yang diperlukan pengguna yang harus ada di sistem informasi.
14	<i>Server</i>	Suatu sistem komputer yang mempunyai layanan khusus sebagai penyimpanan data.
15	<i>Service Time</i>	Waktu yang dibutuhkan <i>user</i> untuk melakukan setiap fungsi yang ada pada sistem.
16	<i>Software description</i>	Deskripsi perangkat lunak atau <i>website</i> yang dibangun.
17	<i>Storage</i>	Media penyimpanan.
18	<i>System features</i>	Fitur yang terdapat di dalam sistem.
19	<i>System overview</i>	Gambaran umum dari sistem.
20	<i>Target System</i>	Hasil yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi
21	<i>User</i>	Sebutan untuk orang yang menggunakan perangkat lunak.
22	<i>Username</i>	Nama pengguna yang digunakan sebagai identitas

		akun.
23	<i>Utility attributes</i>	Manfaat data yang memuat informasi.
24	<i>Output</i>	Hasil yang dicapai

1
Pada tabel 2 dilampirkan daftar akronim dan singkatan yang digunakan dalam dokumen.

Tabel 2. Akronim dan Singkatan

No	Akronim dan Singkatan	Kepanjangan
1	BPMN	<i>Business Process Modeling Notation</i>
2	ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
3	HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
4	PA 1	<i>Proyek Akhir 1</i>
5	PHP	<i>Processor Hypertext</i>
6	SRS	<i>Software Requirement Specification</i>

1.4 Aturan Penulisan Dokumen

Pada tabel 3 dilampirkan aturan penomoran yang ada pada document.

Tabel 3. Aturan Penomoran

Kategori	Deskripsi aturan yang digunakan
Jenis font	Judul dokument: <i>Times New Roman 24pt, bold-black</i>
	Judul bab: <i>Arial 12 pt, bold-black</i>
	Judul Sub Bab: <i>Arial 12 pt, bold-black</i>
	Isi Bab: <i>Times New Roman 12 pt, black</i>
	Judul Tabel: <i>Times New Roman 12 pt, bold-black</i>
	Isi Tabel: <i>Times New Roman 12 pt, black</i>
	Judul Gambar: <i>Times New Roman 12 pt, bold-black</i>
Penomoran dan Penamaan	<p>Aturan penomoran dan penamaan bab:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk bab: 1, 2, 3 Contoh: 1. Pembukaan 2. Untuk sub bab: 1.1, 1.2, 1.3 Contoh: 2.1 Tujuan Penulisan Dokumen 3. Untuk sub-sub bab: 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3 Contoh: 1.2.2 Current System

	Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar: 1. Tabel: Tabel 1. Definisi 2. Gambar: Gambar 1
--	---

1.5 Referensi

Dokumen yang menjadi rujukan dokumen ini adalah:

1. ToR-PA1-06-2023

Dokumen yang berisi perjanjian atau uraian singkat proyek yang akan dikerjakan dan ruang lingkup berupa batasan-batasan dari kegiatan yang dilaksanakan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

2. MoM-PA1-06-2023

Dokumen yang berisi hasil diskusi kelompok dengan dosen pembimbing selama proses pembangunan target pembaca dan Ringkasan Dokumen Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

3. PiP-PA1-06-2023

Dokumen yang berisi tentang rencana pelaksanaan proyek Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

1.6 Target Pembaca dan Ringkasan Dokumen

Target pembaca dari dokumen *software requirement specification* ini adalah *project manager*, *user*, dan *developer*. Dokumen ini berisi 5 bab dimana setiap bab berisi penjelasan dari *website* yang akan dibangun oleh tim *developer*. Ringkasan dokumen yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Dokumen

Bab I	Bab ini menjelaskan tentang pembukaan, menjelaskan tentang tujuan pembuatan dokumen, ruang lingkup dokumen, daftar istilah dan definisi yang digunakan dalam dokumen-dokumen rujukan dan ringkasan dokumen.
Bab II	Bab ini menjelaskan tentang Deskripsi Umum, menjelaskan tentang <i>current system</i> dan <i>target system</i> dari sistem.
Bab III	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan rinci, menjelaskan tentang fungsi-fungsi utama yang diberikan ke pengguna, karakteristik pengguna, batasan

	perangkat yang digunakan dan lingkungan dimana aplikasi akan dikembangkan dan dioperasikan.
Bab IV	Bab ini menjelaskan tentang kebutuhan data, menjelaskan tentang <i>External interface, Functional Description, Data Requirement, Non-Functional Requirement</i> , dan <i>Design Constraint</i> .
Bab V	Bab ini menjelaskan tentang Lampiran bentuk <i>Glossary</i> .

2 Deskripsi Umum

Pada bab ini dijelaskan secara garis besar mengenai konteks dari perangkat lunak, yaitu meliputi gambaran sistem yang berjalan sekarang dan gambaran dari *website* yang akan dibangun.

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun merupakan Sistem informasi Cafe Foodpedia. Sistem ini dibangun untuk mempermudah *admin* dalam memberikan informasi mengenai menu hidangan yang tersedia di cafe tersebut dan juga mempermudah para pelanggan dalam melakukan reservasi dan pemesanan menu makanan dan minuman. Bab ini menjelaskan tentang *current system* dan *target system* yang akan dibangun.

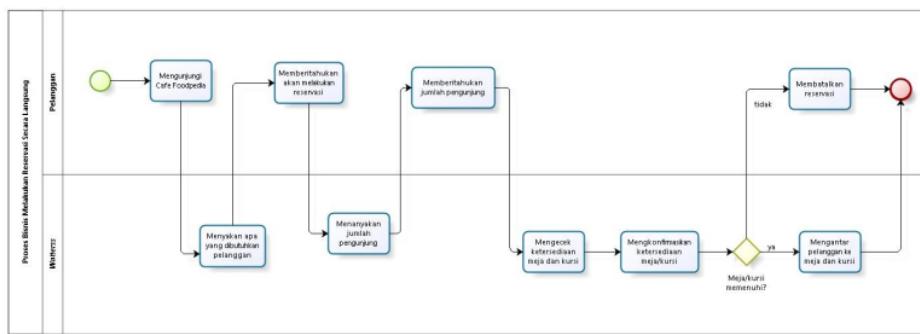
2.1.1 Current System

Pada saat ini, proses reservasi dan pemesanan menu makanan dan minuman Cafe Foodpedia masih berjalan dengan sistem yang manual. Dimulai dari proses pemesanan menu makanan dan minuman, pemesanan meja (reservasi) dan juga pembayaran. Untuk proses pemesanan menu makanan dan minuman, ada 2 cara yang dilakukan. Untuk cara yang pertama adalah jika ada beberapa pelanggan di beberapa meja, maka *waiterss* hanya akan memberikan *list* menu kepada pelanggan dan pelanggan akan mencatat sendiri apa yang menjadi pesanannya. Hal ini dilakukan agar pelanggan yang ingin memesan makanan tidak terlalu lama menunggu *waiterss* untuk memberitahu pesanan. Adapun cara kedua adalah ketika hanya ada 1 meja yang ingin memesan menu makanan dan minuman, maka *waiterss* akan mencatat sendiri apa yang menjadi pesanan dari pelanggan. Setelah melakukan pemesanan, maka *waiterss* akan memproses menu yang dipesan oleh pelanggan. Untuk melakukan pemesanan meja (reservasi) dapat dilakukan dengan memesan tempat secara langsung yaitu dengan melakukan pemesanan di tempat dan dapat juga dilakukan melalui *WhatsApp*. Untuk melakukan reservasi melalui *WhatsApp* adalah pelanggan akan menghubungi pihak Cafe Foodpedia melalui *WhatsApp* dan melakukan reservasi. Setelah melakukan reservasi kepada *waiterss*, maka pihak cafe akan memberitahukan jumlah panjar yang akan dibayar yaitu sebesar 50%.

2.1.1.1 Proses Bisnis Melakukan Reservasi Secara Langsung

Untuk melakukan reservasi secara langsung, pelanggan akan mengunjungi cafe lalu *waiterss* akan menanyakan apa yang dibutuhkan oleh pelanggan. Pelanggan memberitahu

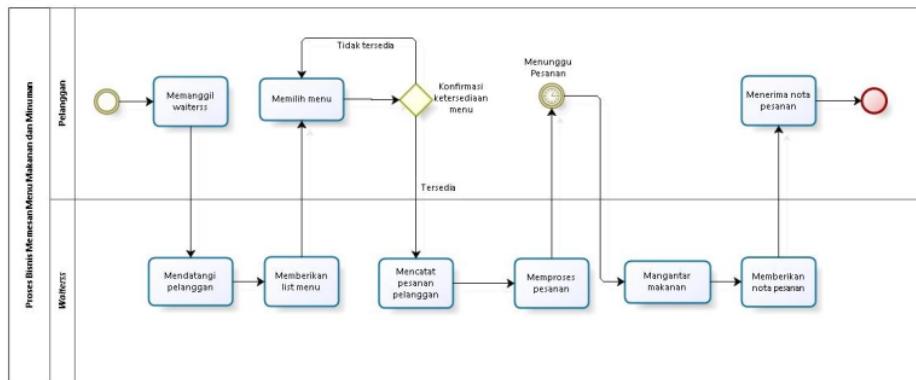
apa yang menjadi keperluan pelanggan yaitu, melakukan reservasi. Waiters akan menanyakan jumlah pelanggan yang akan melakukan reservasi lalu pelanggan akan memberi tahu jumlah pelanggan yang akan melakukan reservasi. Waiters akan mengecek ketersediaan meja dan kursi sesuai dengan jumlah pelanggan. Lalu akan mengonfirmasi kepada pelanggan jumlah meja dan kursi yang tersedia. Apabila jumlah meja dan kursi memenuhi jumlah pelanggan maka pelanggan akan mengantar pelanggan ke meja dan kursi tersebut. Sebaliknya, apabila jumlah kursi dan meja tidak memenuhi maka reservasi akan dibatalkan. Gambar melakukan reservasi secara langsung terlampir pada Gambar 1.



Gambar 1. BPMN Melakukan Reservasi Secara Langsung

2.1.1.2 Proses Bisnis Memesan Menu Makanan dan Minuman

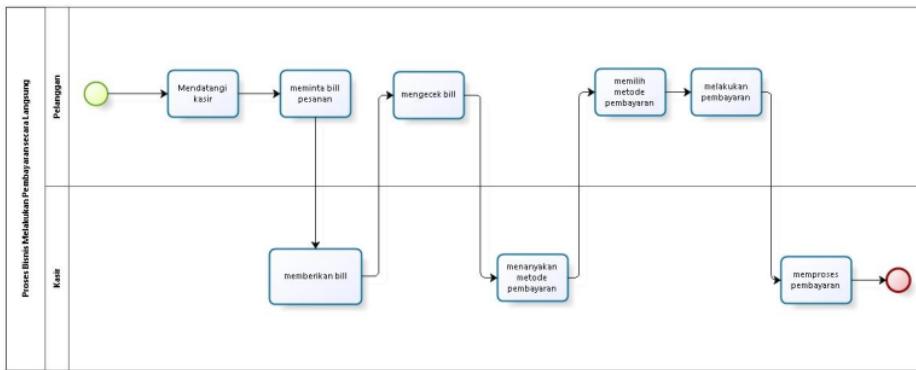
Setelah pelanggan memilih meja, pelanggan akan melakukan pemesanan menu makanan dan minuman yang tersedia dengan memanggil *waiters*. *Waiters* akan mendatangi pelanggan dan memberikan *list* menu kepada pelanggan. Lalu pelanggan akan memilih menu apa yang akan dipesan dan *waiters* akan mengkonfirmasikan ketersediaan menu. Jika menu yang dipesan tidak tersedia, maka pelanggan akan kembali memilih menu yang lain dan jika menu yang dipesan masih tersedia, maka *waiters* akan mencatat pesanan pelanggan dan memproses pesanan dan pelanggan akan menunggu sampai pesanan selesai diproses. Setelah pesanan pelanggan selesai diproses maka *waiters* akan mengantar pesanan kepada pelanggan dan memberikan nota pesanan kepada pelanggan dan pelanggan akan menerima nota pesanan yang diberikan oleh *waiters*. Gambar proses bisnis memesan menu makanan dan minuman terlampir pada Gambar 2.



Gambar 2. BPMN Memesan Menu Makanan dan Minuman

2.1.1.3 Proses Bisnis Melakukan Pembayaran Secara Langsung

Pembayaran pesanan dilakukan oleh pelanggan secara langsung dengan mendatangi kasir dan meminta *bill*. Kasir akan memberikan *bill* kepada pelanggan. Pelanggan akan terlebih dahulu melakukan pengecekan *bill*. Lalu *waiterss* akan menanyakan metode pembayaran apa yang dipilih oleh pelanggan dalam melakukan pembayaran. Setelah memilih metode, pelanggan akan melakukan pembayaran dan *waiterss* akan memproses pembayaran. Gambar proses bisnis melakukan pembayaran secara langsung terlampir pada Gambar 3.

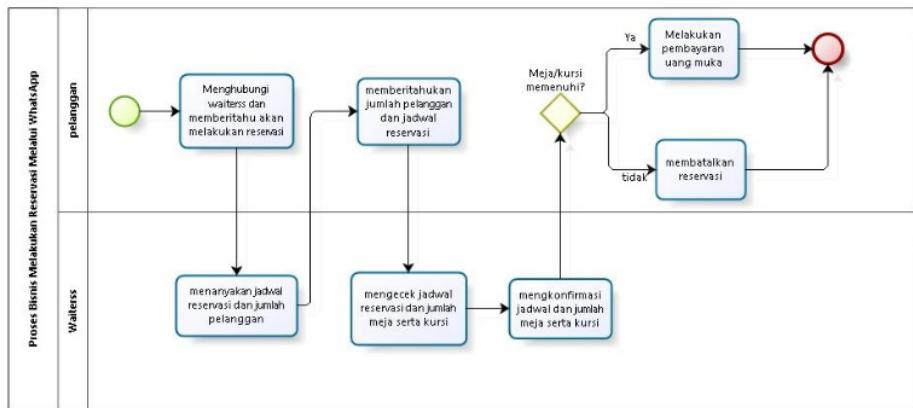


Gambar 3. BPMN Melakukan Pembayaran Secara Langsung

2.1.1.4 Proses Bisnis Melakukan Reservasi Melalui WhatsApp

Pemesanan tempat dilakukan oleh pelanggan melalui aplikasi *WhatsApp*. Pelanggan akan menghubungi *waiterss* dan memberitahu akan melakukan reservasi. *Waiterss* akan menanyakan jadwal reservasi dan jumlah pelanggan yang akan melakukan reservasi.

Pelanggan akan memberitahu jadwal reservasi dan jumlah pelanggan. Pelanggan akan memberitahukan tanggal, waktu, dan jumlah pelanggan yang akan melakukan reservasi. Waitress akan melakukan pengecekan jadwal reservasi dan jumlah kursi serta meja. Waiters akan mengkonfirmasikan kembali jadwal dan jumlah kursi dan meja. Untuk sistem makanya apabila jumlah pelanggan lebih dari 30 maka akan dilakukan sistem prasmanan. Namun, apabila jumlah pelanggan yang melakukan reservasi kurang dari 30 orang pelanggan maka pemesanan menu makanan dilakukan seperti biasa melalui menu yang disediakan. Apabila jumlah kursi dan meja memenuhi maka pelanggan akan melakukan pembayaran uang muka (*down payment*) sebesar 50 namun, jika tidak memenuhi maka reservasi akan dibatalkan. Gambar proses bisnis melakukan reservasi melalui WhatsApp terlampir pada Gambar 4.



Gambar 4. BPMN Melakukan Reservasi Melalui WhatsApp

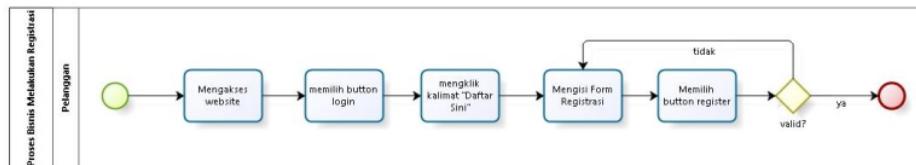
2.1.2 Target System

Sistem Informasi Cafe Foodpedia dibangun untuk membantu *waiters* dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan, membantu pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai Cafe Foodpedia, dan membantu pemilik Cafe Foodpedia memperkenalkan cafe miliknya kepada masyarakat luas. *Website* yang dikembangkan oleh *developer* ini dibuat untuk membantu pelanggan dalam melihat informasi menu makanan dan minuman yang tersedia di Cafe Foodpedia dan diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan baik pemesanan menu makanan dan minuman maupun melakukan

pemesanan tempat (reservasi). Untuk dapat melakukan pemesanan dalam sistem ini pelanggan terlebih dahulu harus melakukan registrasi akun. Setelah akun pelanggan daidaftarkan, maka akun tersebut dapat *login* ke sistem yang sudah ada.

2.1.2.1 Proses Bisnis Melakukan Registrasi

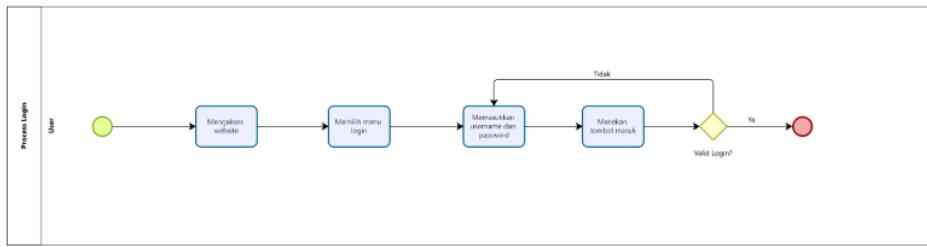
Proses bisnis yang diharapkan pada sistem yang dibangun yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan dalam sistem. Untuk melakukan pemesanan dalam sistem ini, pelanggan harus mengakses *website* dan mendaftar akun terlebih dahulu dengan memilih *button login* terlebih dahulu. Setelah itu, untuk mendaftarkan akun, pelanggan mengklik kalimat “Daftar Sini” pada halaman register. Kemudian pelanggan akan mengisi data pada *form* registrasi lalu memilih *button register*. Jika data valid, maka proses registrasi selesai. Namun, jika data tidak valid, maka pelanggan akan mengisi ulang data pada *form* registrasi. Proses bisnis melakukan registrasi terlampir pada gambar 5.



Gambar 5. BPMN Melakukan Registrasi

2.1.2.2 Proses Bisnis Login

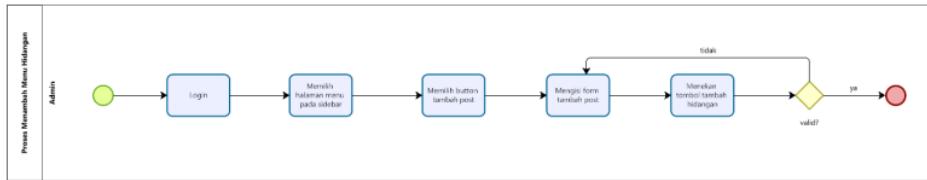
Pelanggan dapat melakukan *login* ke dalam sistem dengan mengakses website dan memilih *button login*. Pelanggan melakukan *login* menggunakan *email* dan *password* yang telah daidaftarkan sebelumnya. Pelanggan akan memasukkan *email* dan *password* lalu menekan tombol *login*. Jika *email* dan *password* yang dimasukkan valid, maka pelanggan dapat langsung masuk ke halaman *home*. Namun jika *email* dan *password* yang dimasukkan tidak valid, maka pelanggan akan melakukan pengisian ulang *email* dan *password*. Setelah *login*, pelanggan akan masuk ke halaman *home* dan pelanggan dapat mengakses semua menu yang ada di dalam sistem. Proses bisnis *login* terlampir pada gambar 6.



Gambar 6. BPMN Melakukan Login

2.1.2.3 Proses Bisnis Menambah Menu

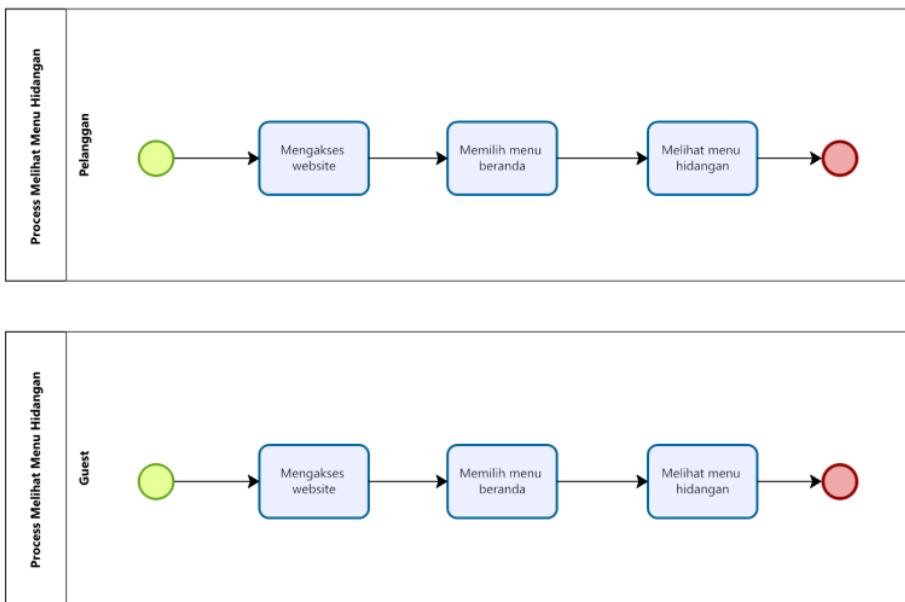
Pada proses menambah menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *admin* dapat memilih halaman menu yang di dalamnya terdapat daftar menu makanan dan minuman. Ketika *admin* ingin menambahkan menu, *admin* harus menekan *button* tambah post terlebih dahulu. Setelah itu, *admin* dapat menambahkan menu dengan mengisi form isian yang ditampilkan oleh sistem. Pada form isian tersebut, akan menampilkan nama hidangan, deskripsi hidangan, harga, thumbnail (foto hidangan), dan kategori. Setelah *admin* mengisi form isian, maka *admin* dapat menambah menu. Secara otomatis, sistem akan menyimpan menu yang telah ditambahkan *admin* sebelumnya. Proses bisnis menambah menu terlampir pada Gambar 7.



Gambar 7. BPMN Menambah Menu

2.1.2.4 Proses Bisnis Melihat Menu

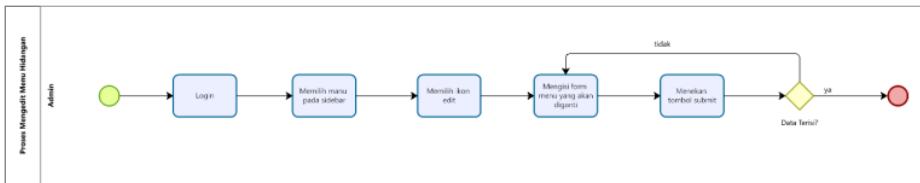
Proses bisnis untuk melihat menu yang tersedia, maka pelanggan harus mengakses *website* terlebih dahulu. Kemudian pelanggan dapat memilih halaman menu yang akan menampilkan daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Selanjutnya pelanggan dapat melihat daftar menu yang ada pada sistem. Proses bisnis melihat menu terlampir pada Gambar 8.



Gambar 8. BPMN Melihat Menu

2.1.2.5 Proses Bisnis Mengedit Menu

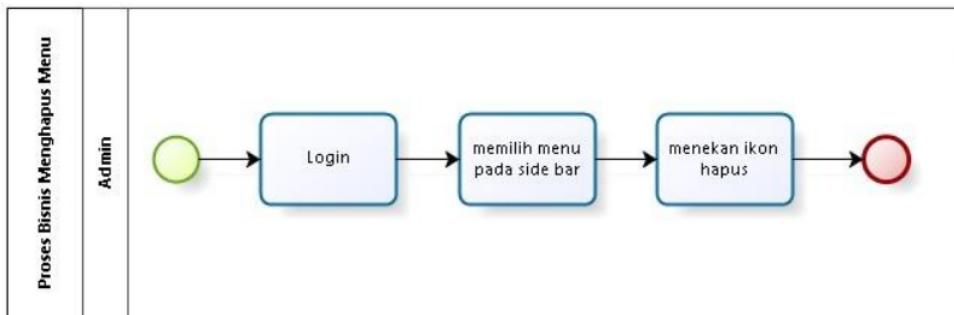
Selain untuk menambahkan menu, *admin* juga dapat mengedit menu dalam sistem. Sebelum dapat melakukan pengeditan menu, *admin* harus *login* terlebih dahulu. *Admin* dapat memilih menu pada *side bar* lalu memilih button edit pada menu yang akan di edit. Maka akan muncul form menu. *Admin* dapat mengedit nama, deskripsi hidangan, harga, *thumbnail* (gambar menu), dan kategori. Apabila *admin* sudah selesai mengedit, maka admin dapat menekan button submit. Maka menu sudah otomatis sudah diperbaharui. Proses bisnis mengedit menu terlampir pada gambar 9.



Gambar 9. BPMN Mengedit Menu

2.1.2.6 Proses Bisnis Menghapus Menu

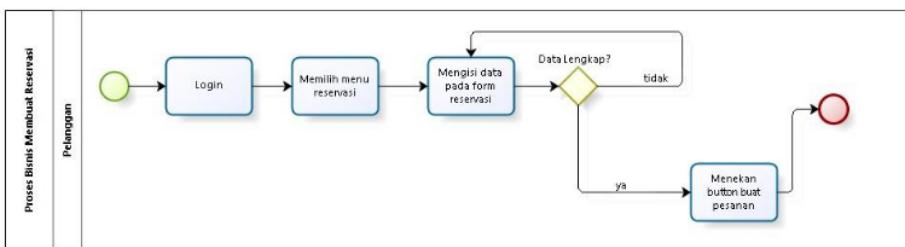
Proses bisnis melakukan penghapusan menu dapat dilakukan oleh *admin*. Sebelum melakukan penghapusan menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih halaman menu yang berisi daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Kemudian *admin* dapat menekan button *delete*. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada data menu yang ada pada sistem. Proses bisnis menghapus menu terlampir pada gambar 10.



Gambar 10. BPMN Menghapus Menu

2.1.2.7 Proses Bisnis Membuat Reservasi

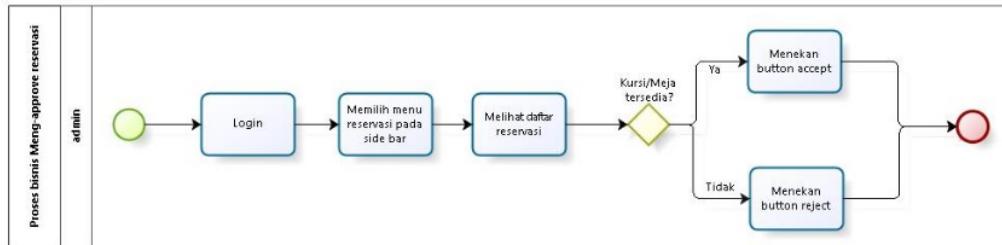
Pelanggan memilih menu reservasi. Di dalam menu reservasi, pelanggan akan mengisi data pada form reservasi. Pada form reservasi, pelanggan akan mengisi nama lengkap, tanggal reservasi, media sosial, alamat, no.telepone, dan *event*. Apabila data belum valid atau salah, maka pelanggan dapat menekan button reset dan mengisi data ulang pada form reservasi. Namun, jika data sudah valid, maka pelanggan dapat menekan button buat pesanan. Proses bisnis membuat reservasi terlampir pada gambar 11.



Gambar 11. BPMN Membuat Reservasi

2.1.2.8 Proses Bisnis Meng-approve Reservasi

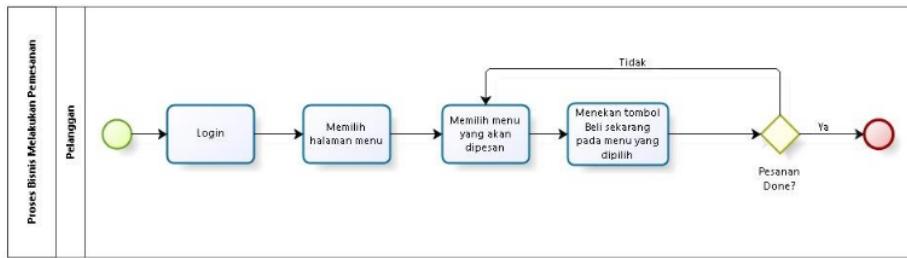
Proses bisnis untuk melakukan *approve* reservasi dapat dilakukan oleh *admin*. Untuk meng-*approve* reservasi, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian, *admin* memilih menu reservasi pada *side bar*. Pada menu reservasi, *admin* dapat melihat daftar reservasi yang telah dibuat oleh pelanggan. Jika kursi/meja yang dipesan oleh pelanggan tersedia, maka *Admin* dapat menekan *button approve* untuk menyetujui reservasi dan jika kursi/meja yang dipesan pelanggan tidak tersedia, maka *admin* dapat menekan tombol *button reject* untuk menolak reservasi. Proses bisnis meng-*approve* reservasi terlampir pada gambar 12.



Gambar 12. Proses Bisnis Meng-Approve Reservasi

2.1.2.9 Proses Bisnis Melakukan Pemesanan

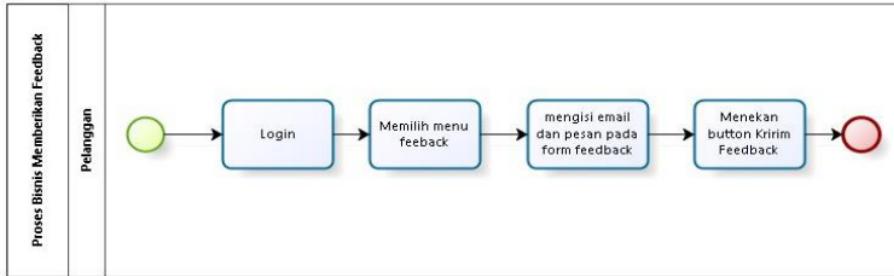
Proses bisnis untuk melakukan pemesanan, pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, pelanggan dapat memilih halaman menu, maka akan muncul pilihan jenis menu berdasarkan kategori. Lalu pelanggan dapat menekan *button beli* sekarang pada menu yang ingin dipesan. Maka akan muncul menu daftar pesanan, pesanan yang dibeli sekarang akan tampil pada daftar pesanan. Apabila pelanggan ingin membatalkan pembelian, pelanggan dapat menekan ikon delete pada daftar pesanan. Apabila sudah selesai melakukan pemesanan maka total pesanan akan muncul dan *admin* akan memproses pesanan. Jika pesanan sudah selesai ditambahkan, maka pelanggan dapat menekan tombol tambah pesanan. Tetapi jika menu masih ingin ditambahkan ke dalam daftar pesanan, maka pelanggan dapat menambah menu kembali. Secara otomatis, sistem akan menyimpan menu yang ditambahkan pada pemesanan. Proses bisnis melakukan pemesanan terlampir pada gambar 13.



Gambar 13. BPMN Melakukan Pemesanan

2.1.2.10 Proses Bisnis Memberikan *Feedback*

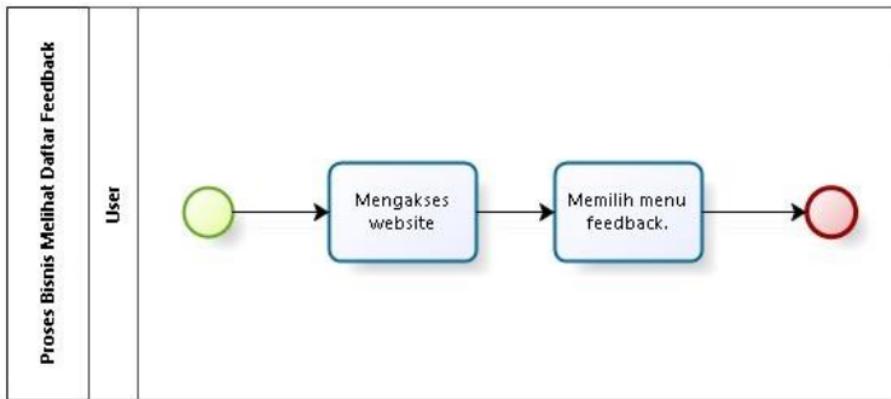
Proses bisnis untuk memberikan *feedback* terhadap Cafe Foodpedia, maka pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. Kemudian pelanggan dapat memilih menu *feedback* lalu pelanggan mengisi *email* dan juga pesan yang menjadi *feedback* terhadap Cafe Foodpedia. Setelah mengisi *feedback* pada kolom pesan di form *feedback*, pelanggan dapat menekan *button* kirim *feedback*. Secara otomatis, *feedback* yang diberikan oleh pelanggan kepada pihak Cafe Foodpedia akan tersimpan di *website*. Proses bisnis memberikan *feedback* terlampir pada gambar 14.



Gambar 14. BPMN Memberikan *Feedback*

2.1.2.11 Proses Bisnis Melihat Daftar *Feedback*

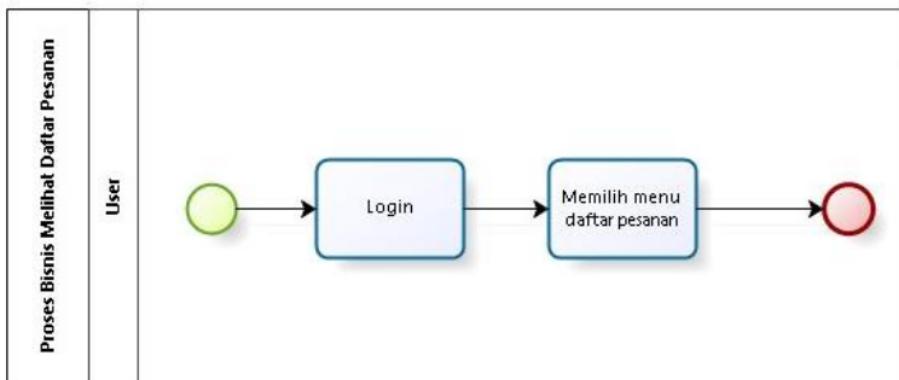
Untuk dapat melihat daftar *feedback* yang diberikan pelanggan, maka *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian *admin* dapat memilih menu *feedback* dan sistem akan menampilkan daftar *feedback*. Proses bisnis melihat daftar *feedback* terlampir pada gambar 15.



Gambar 15. BPMN Melihat Daftar Feedback

2.1.2.12 Proses Bisnis Melihat Daftar Pesanan

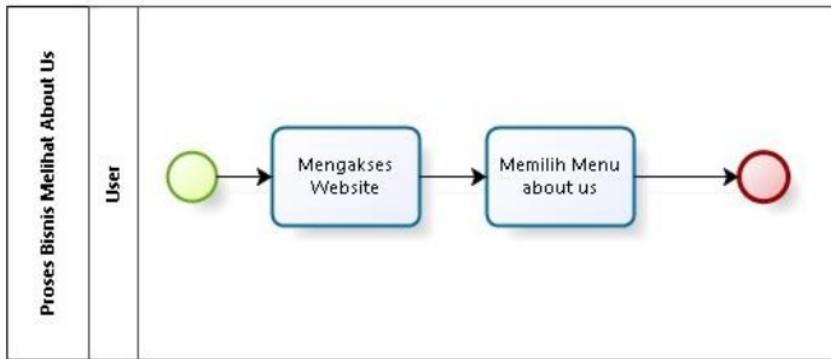
Proses bisnis melihat daftar pesanan dapat dilakukan setelah *user* melakukan *login*. Kemudian *user* memilih menu daftar pesanan. Selanjutnya *user* dapat melihat daftar pesanan. Proses bisnis melihat daftar pesanan terlampir pada gambar 16.



Gambar 16. BPMN Melihat Daftar Pesanan

2.1.2.13 Proses Bisnis Melihat About Us

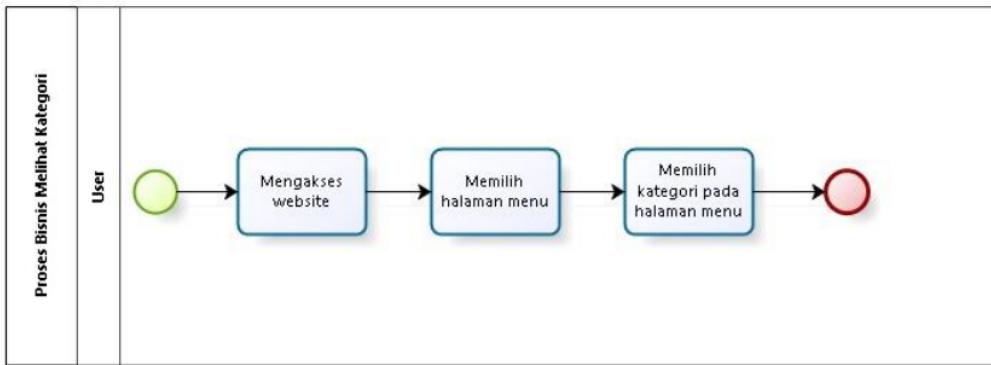
Proses bisnis untuk melihat *about us*, maka *user* harus mangakses *website* terlebih dahulu. Kemudian *user* dapat memilih menu *about us* yang akan menyajikan beberapa informasi mengenai Cafe Foodpedia. Proses bisnis melihat *about us* terlampir pada gambar 17.



Gambar 17. BPMN Melihat *About Us*

2.1.2.14 Proses Bisnis Melihat Kategori

Proses bisnis melihat kategori dapat dilakukan oleh *user*. Untuk dapat melihat kategori, *user* harus mengakses *website* terlebih dahulu. Setelah mengakses *website*, *user* dapat masuk ke halaman menu dan memilih kategori pada halaman menu. Proses bisnis melihat kategori terlampir pada gambar 18.

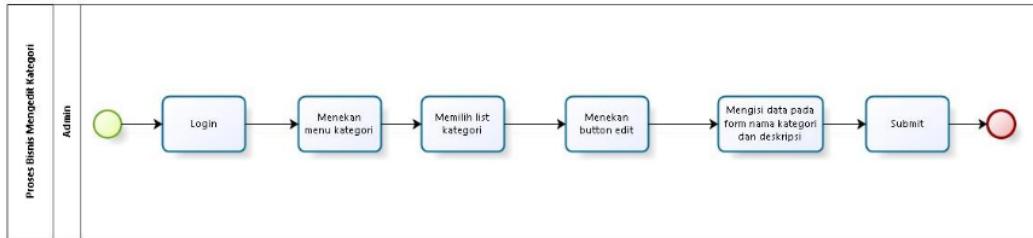


Gambar 18. Proses Bisnis Melihat Kategori

2.1.2.15 Proses Bisnis Mengedit Kategori

Pada proses bisnis mengedit kategori dapat dilakukan oleh *admin*. Sebelum melakukan pengeditan, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah melakukan *login*, *admin* dapat memilih menu kategori lalu memilih *list* kategori. Pada *list* kategori, *admin* dapat menekan *button* edit lalu mengisi data baru pada *form* nama kategori dan deskripsi.

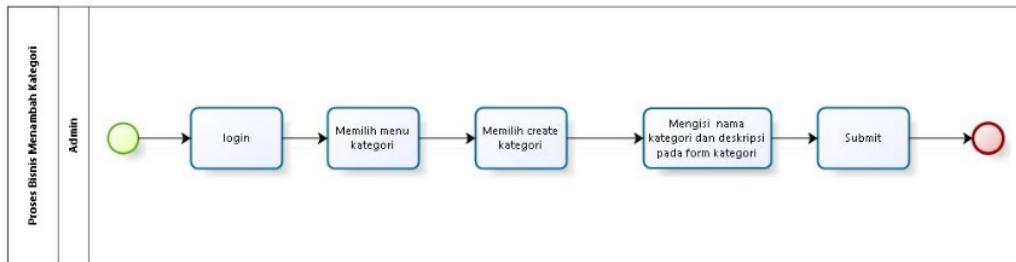
Kemudian *admin* dapat melakukan *submit* untuk menyimpan perubahan dari edit yang dilakukan sebelumnya. Proses bisnis mengedit kategori terlampir pada gambar 19.



Gambar 19. Proses Bisnis Mengedit Kategori

2.1.2.16 Proses Bisnis Menambah Kategori

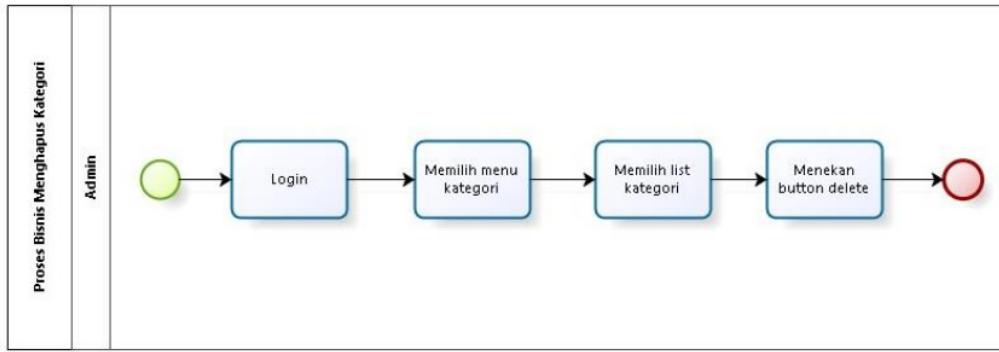
Proses bisnis untuk menambah kategori dapat dilakukan oleh *admin*. Setelah melakukan *login*, *admin* dapat memilih menu kategori kemudian memilih *create* kategori. Pada halaman *create* kategori, *admin* dapat mengisi nama kategori dan deskripsi pada form deskripsi. Setelah mengisi data pada *form create* kategori, *admin* dapat menekan *button submit*. Proses bisnis menambah kategori terlampir pada gambar 20.



Gambar 20. Proses Bisnis Menambah Kategori

2.1.2.17 Proses Bisnis Menghapus Kategori

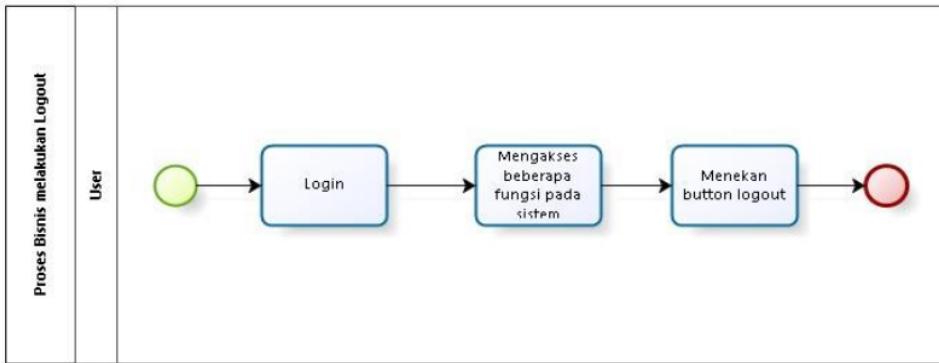
Pada proses bisnis menghapus kategori dilakukan oleh *admin*. Sebelum menghapus kategori, *admin* harus melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah *admin* melakukan *login* ke dalam sistem, *admin* dapat memilih menu kategori lalu memilih *list* kategori pada menu kategori. Selanjutnya, *admin* dapat memilih *button delete* yang ada di halaman *list* kategori. Proses bisnis menghapus kategori terlampir pada gambar 21.



Gambar 21. Proses Bisnis Menghapus Kategori

2.1.2.18 Proses Bisnis Melakukan Logout

Setelah melakukan *login* dan dapat mengakses beberapa fungsi yang ada pada sistem, *user* dapat melakukan *logout* dari dalam sistem dengan menekan tombol *logout*. Setelah menekan tombol *logout*, maka *user* akan keluar dari *website* dan kembali pada tampilan *login* sistem. Proses bisnis melakukan *logout* terlampir pada gambar 22.



Gambar 22. BPMN Melakukan Logout

2.2 Fungsi Utama

Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi yang memuat fungsi-fungsi sistem yang utama dan diberikan langsung ke pengguna. Fungsi-fungsi utama dari sistem yang akan diberikan kepada pengguna Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang memiliki beberapa fungsi dalam kebutuhan *user* antara lain:

- 1) Fungsi Registrasi

Fungsi ini dapat digunakan apabila pelanggan ingin mengakses beberapa fungsi di sistem. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan adalah mengisi *form* registrasi sebagai pengguna baru dari aplikasi ini.

2) Fungsi *Login*

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk dapat masuk dan mengakses sistem ini.

3) Fungsi Melihat Menu

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk melihat daftar menu yang tersedia.

4) Fungsi Menghapus Menu

Fungsi menghapus data menu digunakan oleh *admin* untuk menghapus data menu yang tidak tersedia lagi.

5) Fungsi Menambah Menu

Fungsi menambah menu digunakan oleh *admin* untuk menambahkan data menu ke dalam sistem.

6) Fungsi Mengedit Menu

Fungsi meng-*update* menu digunakan oleh *admin* untuk meng-*update* data menu jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

7) Fungsi Membuat Reservasi

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan yang ingin melakukan reservasi.

8) Fungsi Meng-*approve* Reservasi

Fungsi meng-*approve* reservasi digunakan oleh *admin* untuk menyetujui atau menolak *request* reservasi dari pelanggan

9) Fungsi Melakukan Pemesanan

Fungsi pemesanan digunakan oleh pelanggan untuk membuat pesanan yang ingin di pesan.

10) Fungsi Memberikan *Feedback*

Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk memberi saran dan kritik terhadap pelayanan Cafe Foodpedia.

11) Fungsi Melihat Daftar *Feedback*

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk melihat daftar *feedback* yang diberikan oleh pelanggan.

12) Fungsi Melihat Daftar Pesanan

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk melihat semua daftar pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

13) Fungsi Melihat Tentang Cafe

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk memberi saran dan kritik terhadap pelayanan Cafe Foodpedia.

14) Fungsi Melihat Kategori

Fungsi ini digunakan oleh *user* untuk menampilkan kategori dari menu yang tersedia di Cafe Foodpedia

15) Fungsi Mengedit Kategori

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk memperbarui kategori yang ada pada sistem.

16) Fungsi Menambah Kategori

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk menambahkan kategori menu yang tersedia di Cafe Foodpedia.

17) Fungsi Menghapus Kategori

Fungsi ini digunakan oleh *admin* untuk menghapus kategori menu yang sudah tidak tersedia di dalam sistem.

18) Fungsi *Logout*

Fungsi ini akan dapat digunakan oleh *user* untuk keluar dari sistem jika sudah selesai mengakses aplikasi ini.

2.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari *admin (owner)*, *user* (pelanggan), dan *guest*. Kelompok dan karakteristik pengguna dilampirkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Fasilitas	Hak Akses ke Aplikasi
Admin (<i>Owner</i>)	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem- Mengelola menu dalam sistem- Menolak dan menyetujui reservasi	<ul style="list-style-type: none">- Akses ke menu untuk melakukan CRUD menu- Akses ke menu daftar <i>feedback</i> untuk dapat melihat daftar <i>feedback</i>- Akses ke menu daftar reservasi untuk dapat

		<p>meng-<i>approve</i> reservasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Akses ke menu daftar pesanan - Akses ke menu daftar <i>feedback</i> - Akses ke menu <i>about us</i>
<i>User</i> (Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan registrasi untuk mengakses sistem - Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem - Melihat menu - Melakukan Reservasi - Memberikan <i>feedback</i> terhadap pelayanan Cafe Foodpedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses ke halaman registrasi - Akses ke halaman <i>login</i> - Akses ke halaman home - Akses ke daftar pesanan - Akses ke menu reservasi - Akses ke menu <i>feedback</i> - Akses ke halaman menu - Akses ke halaman <i>about us</i>
<i>Guest</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat halaman home - Melihat halaman reservasi - Melihat halaman menu - Melihat halaman <i>about us</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Akses ke halaman home - Akses ke halaman <i>about us</i>

2.3.1 Pengguna 1

Description of user : Admin (*Owner*)

Role : Admin

Prerequisite : Admin harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengelola sistem

Task description : Admin dapat mengelola informasi dalam sistem, seperti menambahkan, mengedit, menghapus data informasi.

2.3.2 Pengguna 2

Description of user : Pelanggan

Role : Pelanggan

Prerequisite : Pelanggan harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengakses sistem

Task description : Pelanggan dapat melihat informasi dan melakukan pemesanan dalam sistem

2.3.3 Pengguna 3

Description of user : Guest

Role : Guest

Prerequisite : Guest mengakses Sistem Informasi Cafe Foodpedia

Task description : Guest dapat melihat informasi mengenai Cafe Foodpedia, melihat halaman home, melihat daftar menu dan melihat halaman reservasi.

2.4 Lingkungan

Sub bab ini menjelaskan tentang lingkungan sistem, dimulai dari pengembangan, pengujian, hingga pengoperasian sistem.

2.4.1 Pengembangan

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir dalam tabel 6.

Tabel 6. Lingkungan Pengembangan

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome
Operating System	:	Windows 11
Minimum Storage	:	8.00B

2.4.2 Pengujian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Cafe Foodpedia dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Lingkungan Pengujian

Server	:	<i>Apache</i>
Database Engine	:	<i>MySQL</i>
Installed Software	:	<i>Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome</i>
Operating System	:	<i>Windows 11</i>
Minimum Storage	:	<i>8.00B</i>

2.4.3 Pengoperasian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Cafe Foodpedia dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Lingkungan Pengoperasian

Server	:	<i>Apache</i>
Database Engine	:	<i>MySQL</i>
Installed Software	:	<i>Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome</i>
Operating System	:	<i>Windows 11</i>
Minimum Storage	:	<i>1.00B</i>

2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Sistem dapat diakses dengan baik melalui *browser* yang mendukung penggunaan HTML 5 dan PHP, seperti *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*. Sistem dapat diakses apabila *user* telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan. Sistem dapat diakses oleh *user* dengan bantuan aplikasi penyedia *server*, seperti XAMPP. Sistem ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia *server*, maka aplikasi berbasis web ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *user*.

2.6 Asumsi dan Kebergantungan

Asumsi yang digunakan adalah bahwa:

- Mahasiswa dapat menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari mata kuliah yang sudah pernah diambil untuk menyelesaikan proyek PA1.
- Semua input *requirements* dapat disediakan

Proyek ini mempunyai kebergantungan terhadap:

- Pemahaman dan kerjasama antara setiap anggota kelompok PA1
- Kesediaan narasumber untuk diwawancara
- Kesediaan dosen pembimbing untuk meluangkan waktu terkait waktu bertemu untuk melakukan bimbingan

3 Kebutuhan Rinci

Pada bab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka baik antarmuka dengan sistem, antarmuka dengan pengguna, antarmuka dengan perangkat keras dan antarmuka dengan komunikasi.

3.1 Kebutuhan Antarmuka

Berikut penjelasan mengenai kebutuhan antarmuka yang dibutuhkan oleh Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

3.1.1 Antarmuka Sistem

Sistem Informasi Cafe Foodpedia dikembangkan dalam bentuk *website*. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun.

3.1.2 Antarmuka Pengguna

Sistem Informasi Cafe Foodpedia dikembangkan dalam bentuk *website*. Perangkat lunak yang dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari dan untuk pengguna.

Perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

- 1. Monitor**

Monitor digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan.

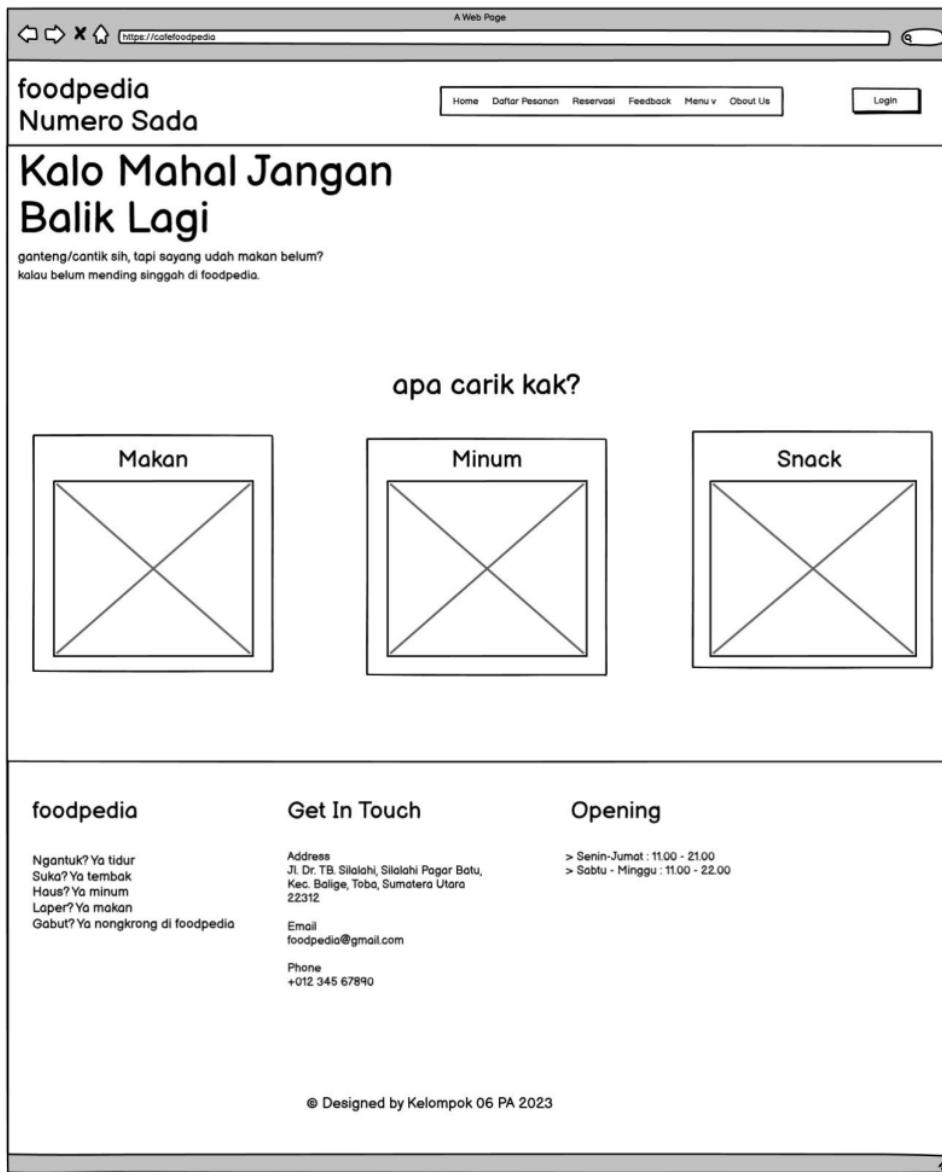
- 2. Keyboard**

Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

- 3. Mouse**

Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai *pointer kursor* di layer *monitor*).

3.2 Screen Images



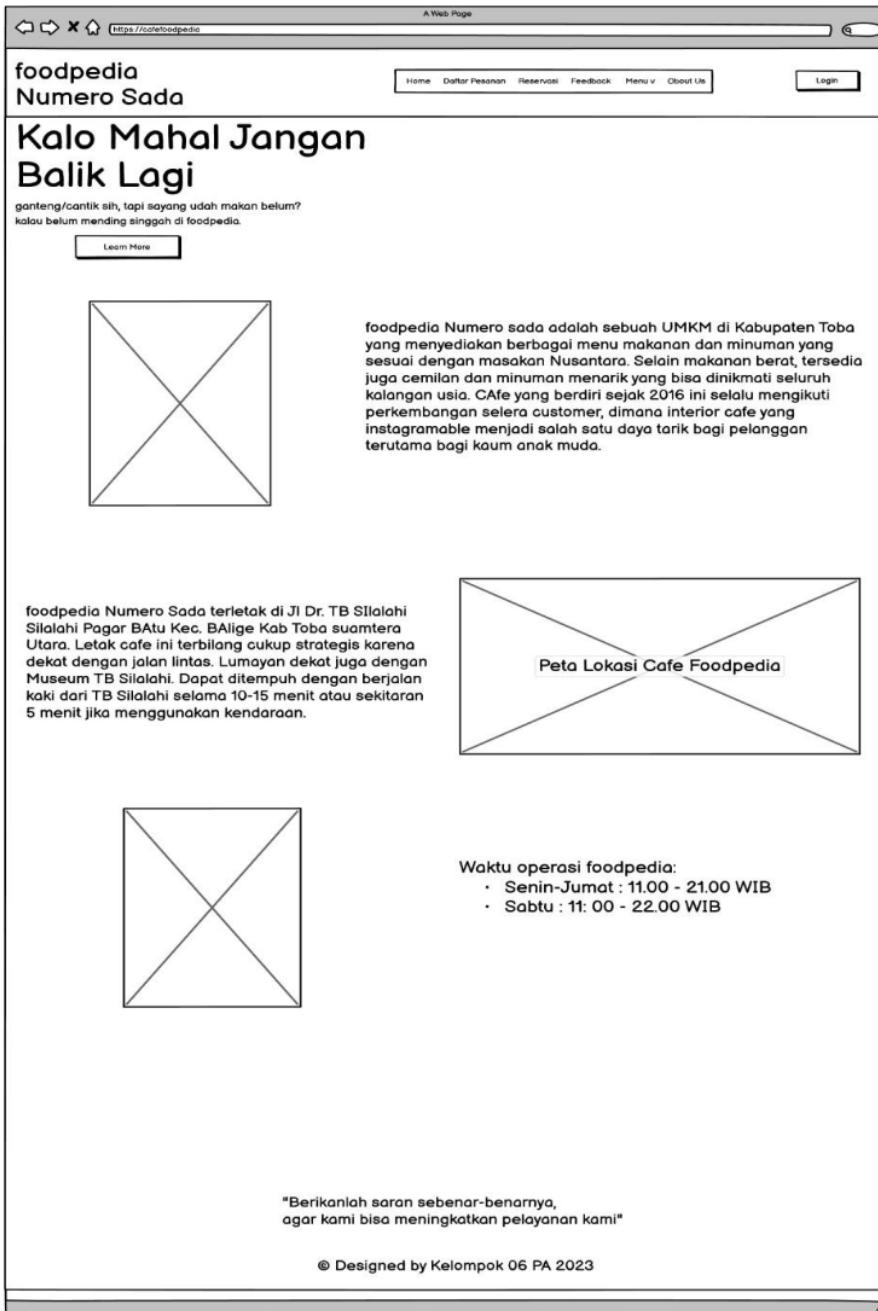
Gambar 23. Halaman Utama/ Home Sistem Informasi Cafe Foodpedia

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL <https://cafefoodpedia>. The main content area displays a registration form titled "Register". The form includes fields for "Nama" (Name), "Email", "Password", and "Confirm Password". Below the form is a "Register" button and a link "Sudah punya akun? Login disini" (Already have an account? Login here).

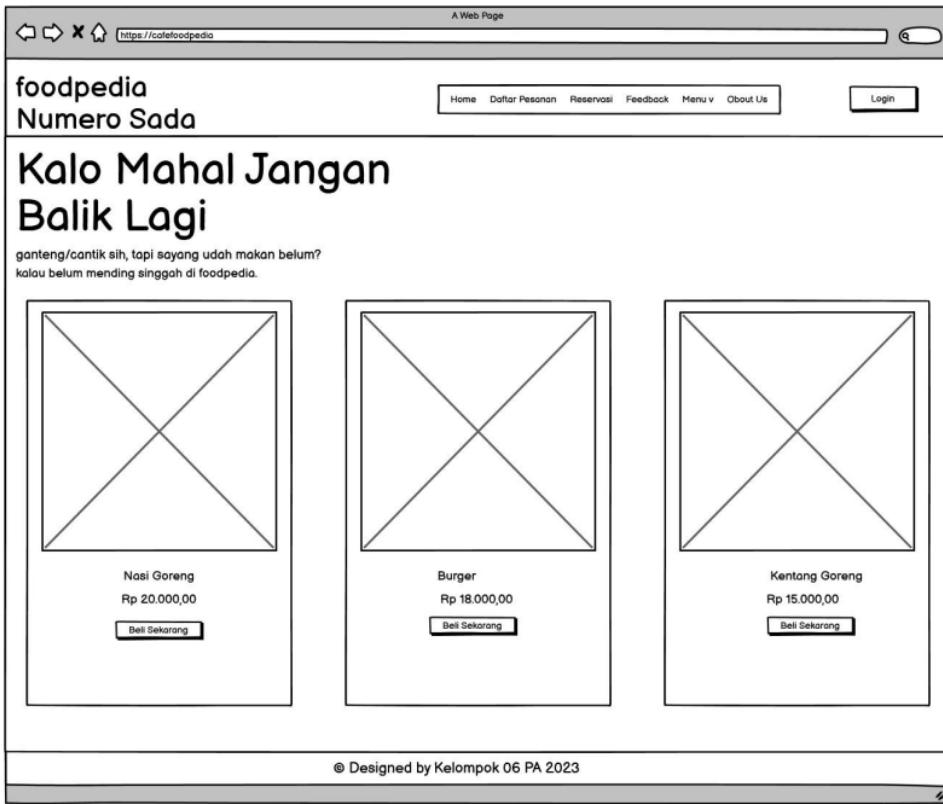
Gambar 24. Halaman Registrasi

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL <https://cafefoodpedia>. The main content area displays a login form titled "Login". The form includes fields for "Email" and "Password". Below the form is a "Login" button and a link "Belum punya akun? Daftar sini" (Don't have an account? Register here).

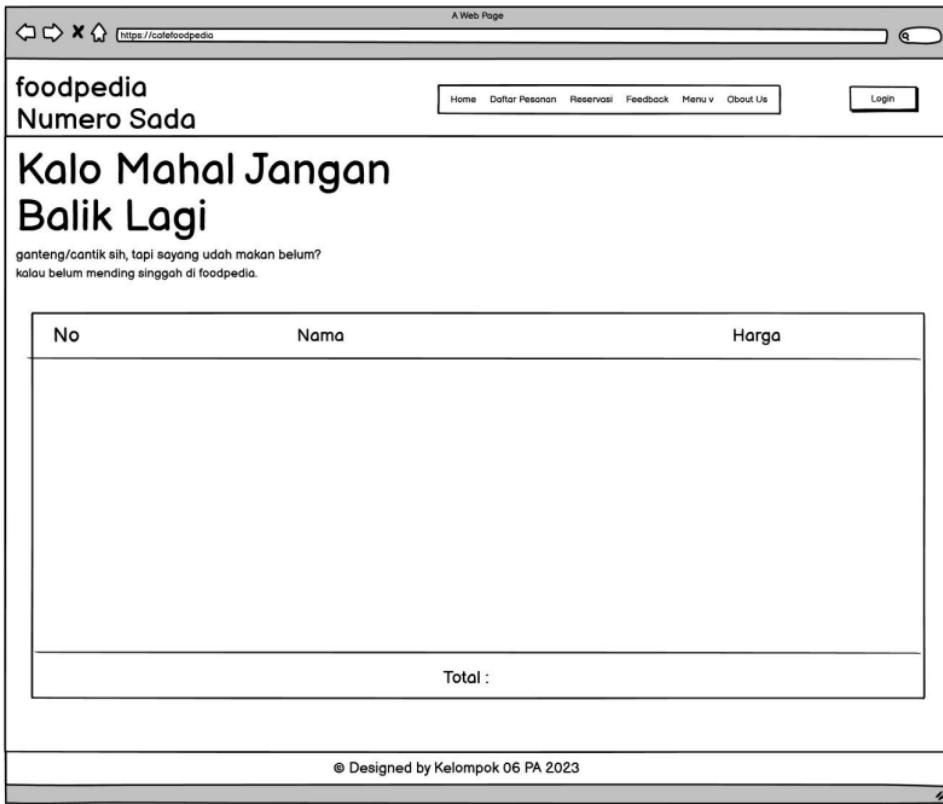
Gambar 25. Halaman Login



Gambar 26. Halaman *About Us*



Gambar 27. Halaman Menu



Gambar 28. Halaman Daftar Pesanan

A Web Page
https://cafefoodpedia

foodpedia
Numero Sada

Home Daftar Pesanan Reservasi Feedback Menu v About Us Login

Kalo Mahal Jangan Balik Lagi

ganteng/cantik sih, tapi sayang udah makan belum?
kalau belum mending singgah di foodpedia.

Learn More

Nama Lengkap

Tanggal reservasi

Media Sosial

Alamat

No. Telephone

Event

Jumlah Anggota

Gambar 29. Halaman Reservasi



Gambar 30. Halaman Feedback

3.2.1 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan, dan mengeluarkan dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari *hardware interface* adalah untuk menjalankan perangkat lunak (*software*). Yang termasuk ke dalam *hardware interface* adalah:

1. Perangkat Masukan (*Input Device*)

Perangkat ini berfungsi untuk memasukkan data/instruksi ke dalam CPU komputer sebagai perangkat pemroses komputer. *Input Device* yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah *keyboard*, *mouse*, dan *touchpad*.

2. Perangkat Pemroses (*Proses Device*)

Perangkat ini berfungsi untuk memproses atau mengolah data oleh komputer. *Proses Device* yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak ini adalah:

- a. *Processor*

Fungsi dari *processor* untuk mengolah data secara digital.

- b. *RAM (Random Access Memory)*

Perangkat ini berfungsi untuk menyimpan data-data yang digunakan dan diperlukan selama pembuatan aplikasi.

3. Perangkat Penyimpanan (*Storage Device*)

Perangkat ini berfungsi untuk menyimpan data-data yang digunakan dan diperlukan selama pembuatan aplikasi.

4. Perangkat Keluaran

Perangkat yang digunakan untuk menampilkan keluaran (*output*) kepada pengguna adalah *monitor*.

3.2.2 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka perangkat lunak adalah antarmuka berupa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Sistem Informasi Cafe Foodpedia adalah browser seperti *Chrome*, *Mozilla Firefox*, dll.

Antarmuka perangkat lunak lainnya yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. *Word Processing* : *Microsoft Word 2013*

2. *DBMS* : *MySQL* dan *phpMyAdmin*

3. *Graphics* : *Bizagi, StarUML, Visual Paradigm dan Power Designer*
4. *Browser* : *Google Chrome*
5. *Text Editor* : *Visual Studio Code*
6. *Operating System* : *Windows 11*
7. *Computer Language* : *PHP*
8. *Database Application* : *SQLyog, MySQL, dan Apache*

3.3 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Deskripsi fungsional aplikasi digambarkan pada *usecase* yang meliputi 18 *usecase*. *Usecase scenario* dibuat untuk mempermudah mengerti alur proses sistem yang akan dibangun

3.3.1 Usecase Scenario

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai *usecase scenario* yang meliputi *usecase*. *Usecase scenario* dibuat untuk mempermudah mengerti alur proses sistem yang akan dibangun.

1. Usecase Scenario Registrasi (UC-01)

Usecase ini menggambarkan bagaimana *guest* melakukan registrasi agar dapat menjadi pelanggan.

Tabel 9. Usecase Scenario Registrasi

Usecase ID Number	UC-01	
Usecase Name	Registrasi	
Brief Description	<i>User</i> dapat melakukan Registrasi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia	
Primary Actor	<i>Guest</i>	
Pre-condition	<i>User</i> hanya dapat melihat <i>website</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat mengakses <i>website</i>	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Mengakses link <i>Website</i>	
		2. Menampilkan halaman utama <i>Website</i>
	3. Menekan <i>button login</i>	
		4. Menampilkan halaman

		<i>login</i> , dengan kalimat “Belum punya akun? Daftar sini”
	5. Menekan kalimat “Daftar sini”	
		6. Menampilkan halaman Registrasi
	7. Mengisi <i>form</i> registrasi	
	8. Menekan <i>button</i> registrasi	
		9. Menyimpan data registrasi

2. Usecase Scenario Login (UC-02)

Use case ini menggambarkan bagaimana *user* melakukan *login* agar dapat mengakses fungsi-fungsi pada *website*.

Tabel 10. Usecase Scenario Login

UseCase ID Number	UC-02	
UseCase Name	<i>Login</i>	
Brief Description	<i>User</i> dapat melakukan <i>login</i> agar dapat mengakses <i>website</i> .	
Primary Actor	<i>Admin</i> dan Pelanggan	
Pre-condition	<i>User</i> mengakses <i>link website</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat melakukan <i>login</i>	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Mengakses link <i>Website</i>	
		2. Menampilkan halaman utama <i>Website</i>
	3. Menekan <i>button login</i>	
		4. Menampilkan halaman <i>login</i>
	5. Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i>	
	6. Menekan <i>button login</i>	

		7. Menampilkan halaman <i>home</i>
Alternative flow of events	5a. Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> salah	
		7a. Tetap berada di halaman <i>login</i>

3. Usecase Scenario Menambah Menu (UC-03)

Use case ini menggambarkan bagaimana admin melakukan tambah menu untuk tampilan daftar menu.

Tabel 11. Usecase Scenario Menambah Menu

Usecase ID Number	UC-03	
Usecase Name	Menambah Menu	
Brief Description	Admin dapat menambah menu-menu yang tersedia di cafe pada daftar menu.	
Primary Actor	Admin	
Pre-condition	Admin telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	Admin dapat melakukan penambahan menu	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan menu pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan halaman menu
	3. Menekan <i>button tambah post</i>	
		4. Menampilkan <i>form</i> menu
	5. Mengisi <i>form</i> menu	
	6. Menekan <i>button submit</i>	
		7. Menampilkan halaman menu

4. Usecase Scenario Mengedit menu (UC-04)

Usecase ini menggambarkan bagaimana admin melakukan edit menu terhadap menu yang ingin diubah.

Tabel 12. Usecase Scenario Mengedit Menu

Usecase ID Number	UC-04	
Usecase Name	Mengedit Menu	
Brief Description	<i>Admin</i> dapat mengedit menu apabila terdapat perubahan nama menu, harga menu, deskripsi menu dan gambar menu.	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>Admin</i> dapat mengedit menu	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan menu pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan halaman menu
	3. Menekan <i>button edit</i>	
		4. Menampilkan <i>form</i> menu
	5. Mengedit data menu yang ingin di ubah	
	6. Menekan <i>button submit</i>	
		7. Menampilkan halaman menu

5. Usecase Scenario Menghapus Menu(UC-05)

Usecase ini menggambarkan bagaimana admin menghapus menu yang sudah tidak teredia di cafe tersebut.

Tabel 13. Usecase Scenario Menghapus Menu

Usecase ID Number	UC-05
Usecase Name	Menghapus Menu
Brief Description	<i>Admin</i> dapat menghapus menu yang sudah tidak tersedia lagi di Cafe Foodpedia.
Primary Actor	<i>Admin</i>

Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>Admin</i> dapat menghapus menu	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan menu pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan daftar menu
	3. Menekan <i>button delete</i>	
		4. Menampilkan halaman menu

6. Usecase Scenario Melihat Menu(UC-06)

Usecase ini menggambarkan bagaimana *User* dapat melihat tampilan halaman menu.

Tabel 14. Usecase Scenario Melihat Menu

Usecase ID Number	UC-06	
Usecase Name	Melihat Menu	
Brief Description	<i>Admin</i> dapat melihat daftar menu yang terdapat di Cafe Foodpedia.	
Primary Actor	<i>Admin</i> dan Pelanggan	
Pre-condition	<i>User</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat menghapus menu	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan menu pada <i>nav bar</i>	
		2. Menampilkan daftar menu

7. Usecase Scenario Membuat Reservasi (UC-07)

Usecase ini menggambarkan bagaimana pelanggan melakukan reservasi pada cafe.

Tabel 15. Usecase Scenario Membuat Reservasi

Usecase ID Number	UC-07
Usecase Name	Membuat Reservasi
Brief Description	Pelanggan dapat melakukan reservasi pada Cafe Foodpedia.

Primary Actor	Pelanggan	
Pre-condition	Pelanggan telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	Pelanggan dapat melakukan reservasi	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan Reservasi pada <i>nav bar</i>	
		2. Menampilkan <i>form</i> Reservasi
	3. Mengisi <i>form</i> Reservasi	
		4. Menyimpan data Reservasi
		5. Memberikan notifikasi
	6. Menerima notifikasi	

8. Usecase Scenario Meng-approve Reservasi(UC-08)

Use case ini menggambarkan bagaimana admin dapat menyetujui ataupun menolak *request* reservasi yang dilakukan oleh pelanggan.

Tabel 16. Usecase Scenario Meng-approve Reservasi

UseCase ID Number	UC-08	
Usecase Name	Meng-approve Reservasi	
Brief Description	Admin dapat menyetujui ataupun menolak <i>request</i> reservasi.	
Primary Actor	Admin	
Pre-condition	Admin telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	Admin dapat Meng-approve	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan Reservasi pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan Daftar Reservasi
	3. Menekan <i>button accept</i>	
		4. Memberikan notifikasi
	5. Menerima notifikasi	

Alternative flow of events	3a. Menekan <i>button reject</i>	
-----------------------------------	----------------------------------	--

9. *Usecase Scenario* Melakukan Pemesanan (UC-09)

Usecase ini menggambarkan bagaimana pelanggan melakukan pemesanan menu di Cafe Foodpedia.

Tabel 17. Usecase Scenario Melakukan Pemesanan

Usecase ID Number	UC-09	
Usecase Name	Melakukan Pemesanan	
Brief Description	Pelanggan dapat melakukan pemesanan di cafe.	
Primary Actor	Pelanggan	
Pre-condition	Pelanggan telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	Pelanggan dapat melakukan pemesanan	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan Daftar Menu pada <i>nav bar</i>	
		2. Menampilkan Daftar Menu
	2. Memilih menu yang ingin di pesan	
	3. Menekan <i>button beli sekarang</i>	
		4. Menyimpan data pesanan
		6. Menampilkan Daftar Menu

10. *Usecase Scenario* Melihat Daftar Pesanan (UC-010)

Usecase ini menggambarkan bagaimana admin dapat melihat Daftar Pesanan yang dilakukan pelanggan di Cafe Foodpedia.

Tabel 18. Usecase Scenario Melihat Daftar Pesanan

Usecase ID Number	UC-010
Usecase Name	Melihat Daftar Pemesanan
Brief Description	Admin dapat melihat daftar pesanan pada Cafe Foodpedia

Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>Admin</i> dapat melihat Daftar Pesanan	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan Daftar Pesanan pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan Daftar Pesanan

11. *Usecase Scenario Memberikan Feedback (UC-011)*

Usecase ini menggambarkan bagaimana pelanggan melakukan feedback terhadap layanan atau menu yang di sajikan oleh Cafe Foodpedia.

Tabel 19. Usecase Scenario Memberikan Feedback

Usecase ID Number	UC-011	
Usecase Name	Memberikan <i>Feedback</i>	
Brief Description	Pelanggan dapat memberikan feedback terhadap cafe.	
Primary Actor	Pelanggan	
Pre-condition	Pelanggan telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	Pelanggan dapat memberikan feedback	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan <i>Feedback</i> pada <i>nav bar</i>	
		2. Menampilkan <i>form feedback</i>
	3. Mengisi <i>form feedback</i>	
	4. Menekan <i>button kirim feedback</i>	
		5. Menyimpan data
		6. Menampilkan <i>form feedback</i>

12. *Usecase Scenario Melihat Daftar Feedback (UC-012)*

Usecase ini menggambarkan bagaimana *user* dapat melihat Daftar *Feedback* yang dilakukan pelanggan di Cafe Foodpedia.

Tabel 20. Usecase Scenario Melihat Daftar Feedback

Usecase ID Number	UC-012	
Usecase Name	Melihat Daftar Feedback	
Brief Description	<i>User</i> dapat melihat daftar feedback yang di berikan oleh pelanggan.	
Primary Actor	<i>Admin</i> , pelanggan, <i>guest</i>	
Pre-condition	<i>Uses</i> mengakses <i>link website</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat melihat daftar <i>feedback</i>	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan <i>Feedback nav bar</i>	
		2. Menampilkan Daftar <i>Feedback</i>

13. *Usecase Scenario* Melihat Tentang Cafe (UC-013)

Usecase ini menggambarkan bagaimana *user* dapat melihat tentang Cafe Foodpedia.

Tabel 21. Usecase Scenario Melihat Daftar Feedback

Usecase ID Number	UC-013	
Usecase Name	Melihat Tentang Cafe	
Brief Description	<i>User</i> dapat melihat tentang deskripsi ataupun sejarah dari Cafe Foodpedia	
Primary Actor	<i>Admin</i> , pelanggan, <i>guest</i>	
Pre-condition	<i>User</i> mengakses <i>link website</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat melihat tentang cafe	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan <i>about us</i> pada <i>nav bar</i>	
		3. Menampilkan halaman <i>about us</i>

14. *Usecase Scenario* Membuat Kategori (UC-014)

Usecase ini menggambarkan bagaimana admin membuat kategori tampilan menu.

Tabel 22. Usecase Scenario Membuat Kategori

Usecase ID Number	UC-014	
Usecase Name	Membuat Kategori	
Brief Description	<i>Admin</i> dapat membuat kategori untuk menu-menu yang akan di <i>input</i> .	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>Admin</i> dapat membuat kategori	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan kategori pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan halaman pilihan <i>list</i> kategori dan <i>create</i> kategori
	3. Menekan <i>button create</i> kategori	
		4. Menampilkan form kategori
	5. Mengisi form kategori	
	6. Menekan <i>button submit</i>	
		7. Menyimpan data kategori
		8. Menampilkan halaman <i>list</i> kategori

15. Usecase Scenario Mengedit Kategori (UC-015)

Usecase ini menggambarkan bagaimana admin melakukan edit kategori terhadap kategori yang ingin diubah.

Tabel 23. Usecase Scenario Mengedit Kategori

Usecase ID Number	UC-015
Usecase Name	Mengedit Kategori
Brief Description	<i>Admin</i> dapat mengedit kategori untuk menu-menu yang

	akan di <i>input</i> .	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>Admin</i> dapat mengedit kategori	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan kategori pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan halaman pilihan <i>list</i> kategori dan <i>create</i> kategori
	2. Menekan <i>button list</i> kategori	
		3. Menampilkan halaman kategori
	4. Menekan <i>button edit</i>	
		5. Menampilkan <i>form</i> kategori
	6. Mengubah data kategori	
	7. Menekan <i>button submit</i>	
		9. Data baru tersimpan
		10. Menampilkan halaman <i>list</i> kategori

16. Usecase Scenario Menghapus Kategori(UC-016)

Usecase ini menggambarkan bagaimana *admin* menghapus menu yang sudah tidak tersedia di cafe tersebut.

Tabel 24. Usecase Scenario Menghapus Kategori

Usecase ID Number	UC-016
Usecase Name	Menghapus Kategori
Brief Description	<i>Admin</i> dapat menghapus kategori yang sudah tidak tersedia di halaman menu.
Primary Actor	<i>Admin</i>
Pre-condition	<i>Admin</i> telah melakukan <i>login</i>

Post-conditon	<i>Admin</i> dapat menghapus kategori	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan kategori pada <i>side bar</i>	
		2. Menampilkan halaman pilihan <i>list</i> kategori dan <i>create</i> kategori
	2. Menekan <i>button list</i> kategori	
		3. Menampilkan halaman kategori
	4. Menekan <i>button delete</i>	
		5. Data kategori terhapus
		6. Menampilkan halaman <i>list</i> kategori

17. *Usecase Scenario Melihat Kategori* (UC-017)

Usecase ini menggambarkan bagaimana User dapat melihat tampilan halaman menu.

Tabel 25. Usecase Scenario Melihat Kategori

Usecase ID Number	UC-017	
Usecase Name	Melihat Kategori	
Brief Description	<i>User</i> dapat melihat daftar menu yang terdapat di Cafe Foodpedia.	
Primary Actor	<i>Admin</i> , pelanggan, <i>guest</i>	
Pre-condition	<i>User</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat melihat kategori	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan menu pada <i>nav bar</i>	
		2. Menampilkan daftar kategori

18. *Usecase Scenario Logout* (UC-018)

Usecase ini menggambarkan bagaimana *user* melakukan *logout* ketikan ingin keluar dari *website*.

Tabel 26. Usecase Scenario Logout

Usecase ID Number	UC-014	
Usecase Name	Logout	
Brief Description	<i>User</i> dapat logout ketika ingin keluar dari <i>website</i> .	
Primary Actor	<i>Admin</i> dan Pelanggan	
Pre-condition	<i>User</i> telah melakukan <i>login</i>	
Post-conditon	<i>User</i> dapat melakukan <i>logout</i>	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Menekan <i>button logout</i>	
		2. Menampilkan halaman menu

3.3.2 Fungsi/Fitur-1

Fungsi atau fitur ke-1 pada pembangunan sistem informasi ini yaitu Fungsi Registrasi

3.3.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh pelanggan sehingga pelanggan dapat memiliki *username* dan *password* yang akan digunakan untuk *login* ke dalam sistem.

3.3.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat pelanggan ingin mengakses *website*, maka pelanggan terlebih dahulu harus melakukan registrasi pada sistem untuk mendapatkan *username* dan *password*. Pelanggan akan mengisi *form* registrasi yang sudah disediakan oleh sistem.

3.3.2.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi registrasi, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* mengakses link *website*
2. Sistem menampilkan halaman utama *website*
3. *User* menekan *button login*
4. Sistem menampilkan halaman *login* dengan kalimat "Belum punya akun? Daftar Sini"

5. *User* menekan kalimat “Daftar sini”
6. Sistem menampilkan halaman registrasi
7. *User* mengisi *form* registrasi
8. *User* menekan *button* registrasi
9. Sistem menyimpan data registrasi

3.3.3 Fungsi Fitur 2

Fungsi atau fitur ke-2 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi *Login*.

3.3.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh *user* untuk dapat mengakses fungsi-fungsi yang ada pada sistem.

3.3.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* melakukan *login*, maka *user* harus memasukkan data *username* dan *password* dengan benar. Jika *user* memasukkan *username* dan *password* yang tidak valid, maka sistem akan tetap berada pada halaman *login*. Fungsi *login* merupakan salah satu langkah pertama untuk dapat masuk ke dalam Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

3.3.3.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi *login*, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

3. *User* mengakses link *website*
4. Sistem menampilkan halaman utama *website*
5. *User* menekan *button login*
6. Sistem menampilkan halaman *login*
7. *User* mengisi *email* dan *password*
8. *User* menekan *button login*
9. Sistem menampilkan halaman *home*

3.3.4 Fungsi Fitur 3

Fungsi atau fitur ke-3 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Menambah Menu.

3.3.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah menu digunakan oleh *admin* untuk menambahkan data menu ke dalam sistem.

3.3.4.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat menambahkan menu pada sistem.

3.3.4.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Menambah Menu, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

7. *Admin* menekan menu pada *side bar*
8. Sistem menampilkan halaman menu
9. *Admin* menekan *button tambah post*
10. Sistem menampilkan *form* menu
11. *Admin* mengisi *form* menu
12. *Admin* menekan *button submit*
13. Sistem menampilkan halaman menu

3.3.5 Fungsi Fitur 4

Fungsi atau fitur ke-4 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Mengedit Menu.

3.3.5.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit menu digunakan oleh *admin* untuk memperbarui data menu jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

3.3.5.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat mengedit menu pada sistem.

3.3.5.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Mengedit Menu, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan menu pada *side bar*
2. Sistem menampilkan halaman menu
3. *Admin* menekan *button edit*
4. Sistem menampilkan *form* menu

5. *Admin* mengedit data menu yang ingin diubah
6. *Admin* menekan *button submit*
7. Sistem menampilkan halaman menu

3.3.6 Fungsi Fitur 5

Fungsi atau fitur ke-5 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Menghapus Menu.

3.3.6.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menghapus menu digunakan oleh *admin* untuk menghapus data menu yang tidak tersedia lagi di dalam sistem.

3.3.6.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus menu pada sistem.

3.3.6.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan Fungsi Menghapus Menu, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan menu pada *side bar*
2. Sistem menampilkan daftar menu
3. *Admin* menekan *button delete*
4. Sistem menampilkan halaman menu

3.3.7 Fungsi Fitur 6

Fungsi atau fitur ke-6 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Menu

3.3.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat menu digunakan oleh *user* untuk melihat daftar menu yang tersedia.

3.3.7.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *user* dapat melihat daftar menu yang tersedia pada sistem.

3.3.7.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melihat Menu, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* menekan menu pada *side bar*
2. Sistem menampilkan daftar menu

3.3.8 Fungsi Fitur 7

Fungsi atau fitur ke-7 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Membuat Reservasi.

3.3.8.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat.

3.3.8.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem serta pelanggan melakukan *login*, maka pelanggan dapat Membuat Reservasi pada sistem.

3.3.8.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Membuat Reservasi, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. Pelanggan menekan reservasi pada *side bar*
2. Sistem menampilkan *form* reservasi
3. Pelanggan mengisi *form* reservasi
4. Sistem menyimpan data reservasi
5. Sistem memberikan notifikasi
6. Pelanggan menerima notifikasi

3.3.9 Fungsi Fitur 8

Fungsi atau fitur ke-8 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Meng-*approve* Reservasi

3.3.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi meng-*approve* reservasi digunakan oleh *admin* untuk menolak atau menyetujui permintaan pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat (reservasi).

3.3.9.2 Kebutuhan Fungsional

Setelah masuk ke dalam sistem, *admin* dapat meng-*approve* atau menolak permintaan reservasi dari pelanggan.

3.3.9.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Meng-*approve* reservasi, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan reservasi pada *side bar*
2. Sistem menampilkan daftar reservasi
3. *Admin* menekan *button accept*
4. Sistem memberikan notifikasi

3.3.10 Fungsi Fitur 9

Fungsi atau fitur ke-9 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melakukan Pemesanan.

3.3.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melakukan pemesanan digunakan oleh pelanggan untuk memesan menu yang terdapat di Cafe Foodpedia.

3.3.10.2 Kebutuhan Fungsional

Setelah melakukan *login* ke dalam sistem, pelanggan dapat menggunakan fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem, termasuk untuk melakukan pemesanan.

3.3.10.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melakukan Pemesanan, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. Pelanggan menekan daftar menu pada *nav bar*
2. Sistem menampilkan daftar menu
3. Pelanggan memilih menu yang ingin dipesan

4. Pelanggan menekan *button* beli sekarang
5. Sistem menyimpan data pesanan
6. Sistem menampilkan daftar menu

3.3.11 Fungsi Fitur 10

Fungsi atau fitur ke-10 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Daftar Pesanan.

3.3.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat daftar pesanan ini digunakan oleh *user* untuk melihat semua daftar pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

3.3.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat daftar pesanan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

3.3.11.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melihat Daftar Pesanan, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan daftar pesanan pada *side bar*
2. Sistem menampilkan daftar pesanan

3.3.12 Fungsi Fitur 11

Fungsi atau fitur ke-11 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Memberikan *Feedback*.

3.3.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi memberikan *feedback* ini digunakan oleh pelanggan untuk memberikan saran atau kritik yang diberikan oleh *user* terhadap pelayanan di Cafe Foodpedia.

3.3.12.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat pelanggan akan memberikan *feedback*, sistem akan menyimpan kritik atau saran atau komentar yang ditambahkan ke dalam sistem sehingga data dapat dilihat.

3.3.12.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Memberikan *Feedback*, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. Pelanggan menekan *Feedback* pada *nav bar*
2. Sistem menampilkan *form feedback*
3. Pelanggan mengisi *form feedback*
4. Pelanggan menekan *button kirim feedback*
5. Sistem menyimpan data
6. Sistem menampilkan *form feedback*

3.3.13 Fungsi Fitur 12

Fungsi atau fitur ke-12 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Daftar *Feedback*.

3.3.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat daftar *feedback* ini digunakan oleh pelanggan untuk melihat saran dan kritik yang diberikan oleh *user* terhadap pelayanan di Cafe Foodpedia.

3.3.13.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat pelanggan mengakses sistem ini, pelanggan dapat melihat daftar *feedback* dari pelanggan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

3.3.13.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melihat Daftar *Feedback*, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* menekan *feedback* pada *nav bar*
2. Sistem menampilkan daftar *feedback*

3.3.14 Fungsi Fitur 13

Fungsi atau fitur ke-13 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Tentang Cafe.

3.3.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tentang cafe ini digunakan oleh *user* untuk melihat informasi mengenai Cafe Foodpedia.

3.3.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *user* dapat melihat informasi mengenai Cafe Foodpedia ada Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini.

3.3.14.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melihat Tentang Cafe, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* menekan *about us* pada *nav bar*
2. Sistem menampilkan halaman *about us*

3.3.15 Fungsi Fitur 14

Fungsi atau fitur ke-14 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Membuat Kategori

3.3.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi membuat kategori ini digunakan oleh *admin* untuk membuat kategori menu yang ada di Cafe Foodpedia.

3.3.15.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat membuat kategori menu yang tersedia di Cafe Foodpedia ini.

3.3.15.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Membuat Kategori, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan kategori pada *side bar*
2. Sistem menampilkan halaman pada *list* kategori dan *create* kategori
3. *Admin* menekan *button create* kategori
4. Sistem menampilkan form kategori
5. *Admin* mengisi *form* kategori
6. *Admin* menekan *button submit*
7. Sistem menyimpan data kategori

8. Sistem menampilkan halaman *list* kategori

3.3.16 Fungsi Fitur 15

Fungsi atau fitur ke-15 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Mengedit Kategori.

3.3.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi kategori ini digunakan oleh *admin* untuk memperbarui atau meng-*update* kategori menu yang akan diinput pada sistem.

3.3.16.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat mengedit kategori menu yang ada pada sistem.

3.3.16.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Mengedit Kategori, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan kategori pada *side bar*
2. Sistem menampilkan halaman pilihan *list* kategori dan *create* kategori
3. *Admin* menekan *button list* kategori
4. Sistem menampilkan halaman kategori
5. *Admin* menekan *button edit*
6. Sistem menampilkan *form* kategori
7. *Admin* mengubah data kategori
8. *Admin* menekan *button submit*
9. Sistem menyimpan data baru
10. Sistem menampilkan halaman *list* kategori

3.3.17 Fungsi Fitur 16

Fungsi atau fitur ke-16 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Menghapus Kategori

3.3.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Menghapus Kategori ini digunakan oleh *admin* untuk menghapus kategori yang tidak tersedia lagi di halaman menu.

3.3.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *admin* dapat menghapus kategori yang sudah tidak tersedia di dalam sistem.

3.3.17.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Menghapus Kategori, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *Admin* menekan kategori pada *side bar*
2. Sistem menampilkan halaman pada *list* kategori
3. *Admin* menekan *button list* kategori
4. Sistem menampilkan halaman kategori
5. *Admin* menekan *button delete*
6. Data kategori pada sistem terhapus
7. Sistem menampilkan halaman *list* kategori

3.3.18 Fungsi Fitur 17

Fungsi atau fitur ke-17 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Kategori.

3.3.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat Kategori ini digunakan oleh *user* untuk melihat kategori menu yang terdapat di Cafe Foodpedia.

3.3.18.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem ini, *user* dapat melihat kategori menu yang terdapat di Cafe Foodpedia

3.3.18.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Melihat Kategori, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* menekan menu pada *side bar*
2. Sistem menampilkan daftar kategori

3.3.19 Fungsi Fitur 18

Fungsi atau fitur ke-18 pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi *Logout*.

3.3.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *logout* ini digunakan oleh *user* untuk keluar dari sistem jika sudah selesai mengakses sistem informasi ini.

3.3.19.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin keluar dari sistem maka *user* dapat memilih tombol *logout* pada sistem.

3.3.19.3 Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi *Logout*, berikut urutan stimulasi/respon yang terjadi:

1. *User* menekan *button logout*
2. Sistem menampilkan halaman menu

3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Adapun kebutuhan non fungsional dalam sistem terlampir pada Tabel 27.

Tabel 27. Kebutuhan Non fungsional

SRS-id	Parameter	Requirement
SRS-01	<i>Availability</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna.b. Kecepatan akses sistem tergantung pada kecepatan internet yang digunakan oleh pengguna.
SRS-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat mengalami gagal akses jika koneksi internet yang digunakan kurang stabil
SRS-03	<i>Ergonomics</i>	Sistem dapat digunakan oleh <i>user</i> dengan nyaman dan nyaman
SRS-04	<i>Portability</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat digunakan oleh Sistem peramban apa saja, seperti <i>google chrome</i>, dan <i>Mozilla firefox</i>b. Sistem juga dapat diakses di laptop ataupun

		<p><i>smartphone</i></p> <p>c. Sistem dapat menyesuaikan layer untuk mengakses sistem</p>
SRS-05	Response Time	Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik
SRS-06	Security	Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimiliki oleh admin.
SRS-07	Others 1: Bahasa Komunikasi	Semua informasi akan disajikan dengan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti

3.4.1 Kebutuhan dan Performansi

Performansi Sistem Informasi Cafe Foodpedia Balige yang diharapkan adalah dapat berjalan pada sistem atau *platform* apapun yang mendukung sistem informasi berbasis *web* serta waktu pengaksesan yang tidak membutuhkan waktu yang lama.

3.4.2 Kebutuhan dan Keselamatan

Kebutuhan yang digunakan pada bagian keselamatan adalah sebagai berikut:

1. Sistem akan menampilkan sebuah pemberitahuan apakah suatu proses yang telah dilakukan berhasil atau tidak.
2. Sistem akan menyajikan infomasi serta petunjuk yang dapat dengan mudah dipahami oleh *user* dalam menggunakan sistem.
3. Sistem akan menampilkan sebuah pesan peringatan untuk benar-benar meyakinkan pengguna dalam bertindak. Misalnya ketika admin ingin menghapus informasi, maka sistem akan memberikan peringatan apakah data benar ingin dihapus.

3.4.3 Kebutuhan dan Keamanan

Untuk keamanan dan privasi dari sistem, perangkat harus menggunakan aplikasi *antivirus* untuk mencegah virus yang dapat merusak semua data dalam sistem.

3.4.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Adapun kebutuhan kualitas lain yang terdapat dalam sistem adalah adanya kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan sistem.

3.4.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan nonfungsional pada bagian operasional yang diperlukan dalam sistem adalah sebagai berikut.

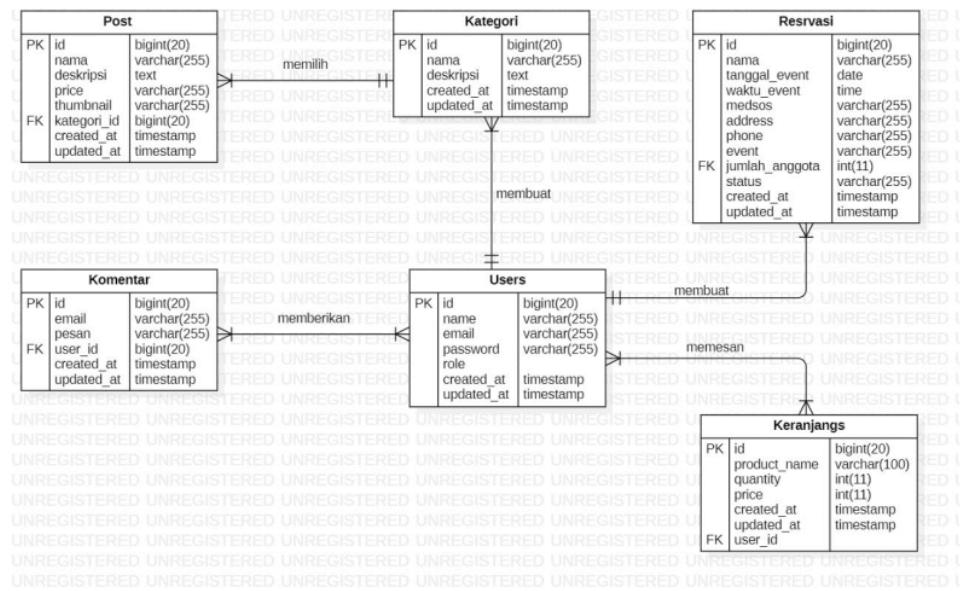
1. Sistem Informasi Cafe Foodpedia Balige dapat diakses melalui komputer, laptop, ataupun *handphone*.
2. Sistem dapat diakses dengan *browser* dan aplikasi bantuan penyambung *server*, seperti XAMPP.
3. Sistem dapat diakses jika *user* telah terdaftar dalam sistem.
4. *Username* dan *password* yang dimasukkan ketika *login* ke dalam sistem adalah harus tepat dan benar.
5. Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap sistem dan pengunjung dapat melihat informasi dalam sistem.

4 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia adalah sebagai berikut:

4.1 Entity Relationship Diagram

Gambar 31 merupakan ER Diagram yang dirancang untuk membangun Sistem Informasi Cafe Foodpedia.



Gambar 31. ER-Diagram Sistem Informasi Cafe Foodpedia

5 Lampiran A: Glossary

Bab lampiran ini menjelaskan *glossary* atau kata-kata sulit yang ada dalam dokumen.

Current System : Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh *user*

Target System : Sistem yang akan dikembangkan atau dicapai.

Developer : Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan sistem

User : Orang yang dapat mengakses dan menggunakan sistem yang akan dibangun

Client : Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan

Admin : Orang yang bertugas untuk melakukan pengontrolan terhadap sistem

Requirement : Kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari *client*

Software : Perangkat lunak berisi data yang deprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu

Hardware : Komponen fisik atau perangkat keras yang membentuk sistem komputer atau perangkat elektronik lainnya.

Fitur : Menu yang terdapat dalam sistem

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	pt.scribd.com Internet Source	10%
2	moam.info Internet Source	1 %
3	moeslimar.files.wordpress.com Internet Source	1 %
4	www.scribd.com Internet Source	1 %
5	www.coursehero.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off