SW Technical Document

Sistem Informasi Cafe Foodpedia

Dibuat Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| 11322030 | Mario Andre Manurung |
| 11322019 | Silvi Agustina Sitohang |
| 11322054  11322056 | Maudy Octavia S  Nita H K Simangunsong |

Untuk :

Institut Teknologi Del

Desa Sitoluama, Laguboti, Sumatera Utara

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Proyek Akhir 1 2022**  **Institut Teknologi Del** | | | |  |
| *No. Dokumen: SW-PA1-06-2023* | | | *Versi: xx.xx* | *Tanggal : DD-MM-YY* | *Jumlah Halaman : 11* | |

**DAFTAR ISI**

1 Introduction 4

1.1 Purpose of Document 4

1.2 Scope 4

1.3 Definition,Acronim and Abbreviation 4

1.4 Identification and Numbering 4

1.5 Reference Documents 4

1.6 Document Summary 4

2 System Overview 5

2.1 Current System Overview 5

2.2 Target System 5

3 Software General Description 6

3.1 Product Main Function 6

3.2 User Characteristics 6

3.3 Constrains 6

3.4 SW Environment 6

3.4.1 Development 6

3.4.2 Operational 7

4 Requirement Definition 9

4.1 External Interface 9

4.1.1 User Interface 9

4.1.2 Hardware Interface 9

4.1.3 Software Interface 9

4.1.4 Communication Description 9

4.1.5 Data Interface Description 9

4.2 Functional Description 10

4.2.1 Use Case Scenario 10

4.3 Data Requirement 10

4.3.1 E-R Diagram 10

4.4 Functional Requirement 10

4.5 Non-Functional Requirement 11

4.6 Design Constraints 11

5 Design 12

5.1 Data Description 12

5.1.1 Domain/ Type Definition 12

5.1.2 Conceptual Data Model 12

5.1.3 Physical Data Model 12

5.1.4 Tables 12

6 Detail Design Description 13

6.1 Table Structure 13

6.1.1 Tabel Account 13

6.1.2 dst 13

6.2 Class Diagram 13

6.3 Squence Diagram 13

6.4 Physical File 13

6.5 Tracebility 13

7 Testing 14

7.1 Test Preparation 14

7.1.1 Procedural Preparation 14

7.1.2 HW & Network Preparation 14

7.1.3 SW Preparation 14

7.2 Test Plan and Identification 14

7.3 Test Script & Result 15

7.3.1 Test Script Butir-Uji-1 15

7.3.2 Test Script Butir-Uji-2 16

7.4 Test Summary Result & History 16

7.4.1 Scenario-1 16

7.4.2 Scenario-2 16

LAMPIRAN 17

Sejarah Versi 18

Sejarah Perubahan 19

# Introduction

Pada bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari tujuan penulisan dokumen (*purpose of document*), ruang lingkup (*scope),* definisi, akronim dan singkatan yang digunakan (*definition, acronym, and abbreviation*), aturan penomoran (*identification and numbering)*, dokumen rujukan (*reference document)* dan ringkasan dokumen (*document summary).*

## Purpose of Document

Dokumen ini ditulis sebaogai ringkasan dari rancangan pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia. Adapun tujuan penulisan dokumen adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan fungsi yang terdapat pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.
2. Menjelaskan aliran proses setiap fungsi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang dilampirkan dengan *business process modelling notation (*BPMN) dan *sequence diagram*
3. Menjelaskan lingkungan pengembangan dan pengoperasian dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia.
4. Menjelaskan tabel yang digunakan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.
5. Menjelaskan *testing* (pengujian) yang dilakukan terhadap Sistem Informasi Cafe Foodpedia sehingga didapatkan kesimpulan apakah aplikasi masih layak digunakan atau tidak.

## Scope

Ruang lingkup dokumen teknis ini mencakup fungsi, aliran proses setiap fungsi yang dijelaskan dengan BPMN dan *sequence diagram,* lingkungan pengembangan dan pengoperasian, table yang dijelaskan dengan *entity relationship diagram, class diagram, conceptual data model, physical data model* dan *table structure* serta pengujian (*testing)* terhadap Ruang Lingkup dokumen teknis ini mencakup fungsi, aliran proses setiap fungsi yang dijelaskan dengan BPMN dan *sequence diagram,* lingkungan pengembangan dan pengoperasian, table yang dijelaskan dengan *entity relationship diagram, class diagram, conceptual data model, physical data model* dan *table structure* serta pengujian (*testing)* terhadap Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

## Definition,Acronim and Abbreviation

Berikut ini adalah daftar definisi, akronim, dan singkatan yang digunakan dalam dokumen. Daftar definisi yang digunakan dalam dokumen ini terdapat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Definisi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Definisi** | **Deskripsi** |
| 1 | Brief Description | Deskripsi singkat |
| 2 | Current System | Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh user  dalam mengelola Sistem Informasi Unit Pertamanan  Institut Teknologi Del. |
| 3 | Data requirements | Kebutuhan data dalam mengembangkan website. |
| 4 | Developer | Sebutan untuk orang atau perusahaan yang membuat perangkat lunak. |
| 5 | Input | Semua data dan perintah yang dimasukkan ke dalam  memori komputer untuk diproses lebih lanjut oleh  prosesor. |
| 6 | Interface  requirements | Persyaratan antarmuka. |
| 7 | Password | Serangkaian karakter yang digunakan untuk  mengautentikasi pengguna pasa sistem komputer. |
| 8 | Processor | Komponen utama komputer. |
| 9 | Requirement | Kebutuhan yang diperlukan pengguna yang harus ada di sistem informasi. |
| 10 | Server | Suatu sistem komputer yang mempunyai layanan khusus sebagai penyimpanan data. |
| 11 | System overview | Gambaran umum dari sistem. |
| 12 | Target System | Hasil yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi |
| 13 | User | Sebutan untuk orang yang menggunakan perangkat lunak. |
| 14 | Username | Nama penggunaa yang digunakan sebagai identitas akun. |
| 15 | *Output* | Hasil yang dicapai |

## Identification and Numbering

Aturan penomoran yang digunakan oleh *developer* dalam pengembangan aplikasi ini dapat dilihat pada table 3.

**Tabel 3. Aturan dan Penomoran**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi Ketentuan** |
| 1. | Aturan penomoran dan penamaan bab dan sub-bab sebagai berikut.   1. Untuk bab: 1, 2, 3   Contoh:   1. *Introduction* 2. Untuk sub-bab: 1.1, 1.2, 1.3   Contoh:   1. *Purpose of Document* 2. Untuk sub sub-bab: 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3   Contoh:  *2.1.1 Business Prosess* |
| 2. | Aturan penomoran dan penamaan table dan gambar sebagai berikut.   1. Untuk table: **table 1. Daftar Definisi** 2. Untuk gambar: **Gambar 1. Proses Bisnis** 3. Jenis Font: Times New Roman 4. Ukuran Font: 12 5. Ukuran Font: 12 6. Jenis Font Judul: Arial |

## Reference Documents

Dokumen yang menjadi rujukan dokumen teknis ini adalah sebagai berikut.

1. SRS-PA1-06-2023

Dokumen ini berisi tentang spesifikasi kebutuhan, baik kebutuhan fungsional dan nonfungsional perangkat lunak atau Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

1. SDD-PA1-06-2023

Dokumen ini berisi tentang pemodelan Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang direpresentasikan dengan beberapa diagram.

## Document Summary

Dokumen ini berisi 7 bab dimana setiap bab penjelasan dari aplikasi yang dibangun oleh tim *developer* ringkasan dokumen dapat dilihat pada table 4.

**Tabel 4. Ringkasan Dokumen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Bab 1** | ***Introduction*** menjelaskan mengenai itujuan dari penulisan dokumen, batasan dokumen, daftar istilah, aturan penamaan dan penomoran pada bab dan subbab dokumen, referensi penulisan dokumen dan ringkasan dari dokumen. |
| **Bab 2** | ***System Overview*** menjelaskan mengenai deskripsi dari aplikasi yang akan dibangun, yang meliputi *current system overview* dan *target system overview.* |
| **Bab 3** | ***Software general Description*** menjelaskan mengenai spesifikasi sistem, yaitu fungsi utama dari aplikasi, pengguna aplikasi, batasan aplikasi dan lingkungan *software* aplikasi. |
| **Bab 4** | ***Requirement Definiton*** menjelaskan mengenai deskripsi *interface* yang dibutuhkan untuk pengoperasian aplikasi yang dibuat, deskripsi fungsional, kebutuhan data yang diperlukan, kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional dan batasan desain dalam aplikasi. |
| **Bab 5** | ***Design*** pada bab ini dijelaskan mengenai deskripsi data yang digunakan untuk pembangunan sistem. |
| **Bab 6** | ***Detail Design Description*** dijelaskan secara rinci mengenai *table structure, class diagram, sequence diagram, physical file* dan *traceability* pada aplikasi. |
| **Bab 7** | ***Testing*** pada bab ini dijelaskan mengenai persiapan pengujian, perencanaan pengujian dan identifikasi serta hasil pengujian terhadap aplikasi. |

# System Overview

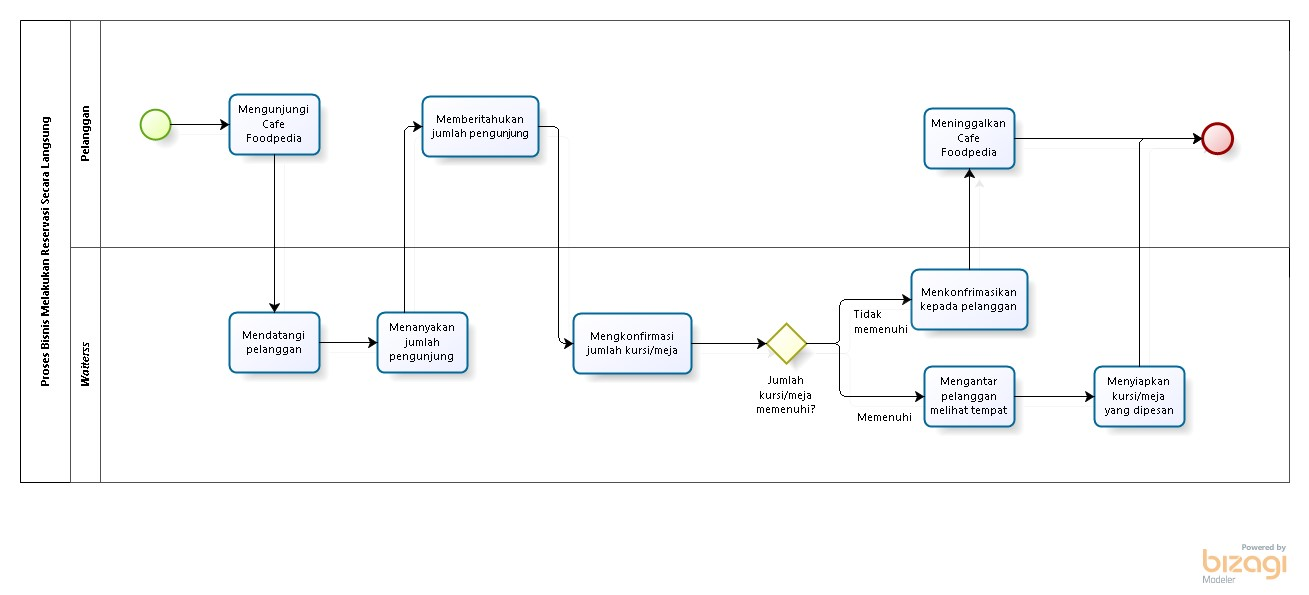
Bab ini berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun, yang meliputi deskripsi umum sistem, *current system* atau sistem yang digunakan saat ini, *target system,* karakteristik pengguna, lingkungan pengimplementasian sistem yang akan dibangun, serta batasan desain.

## Current System Overview

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 memberitahukan 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 Foofpedia melalui *WhatsApp* dan melakukan reservasi. Setelah melakukan reservasi kepada *waiterss,* maka pihak cafe akan memberitahukan jumlah uang muka (*Down Payment*) yang akan dibayar yaitu sebesar 50%.

#### Proses Bisnis Melakukan Reservasi Secara Langsung

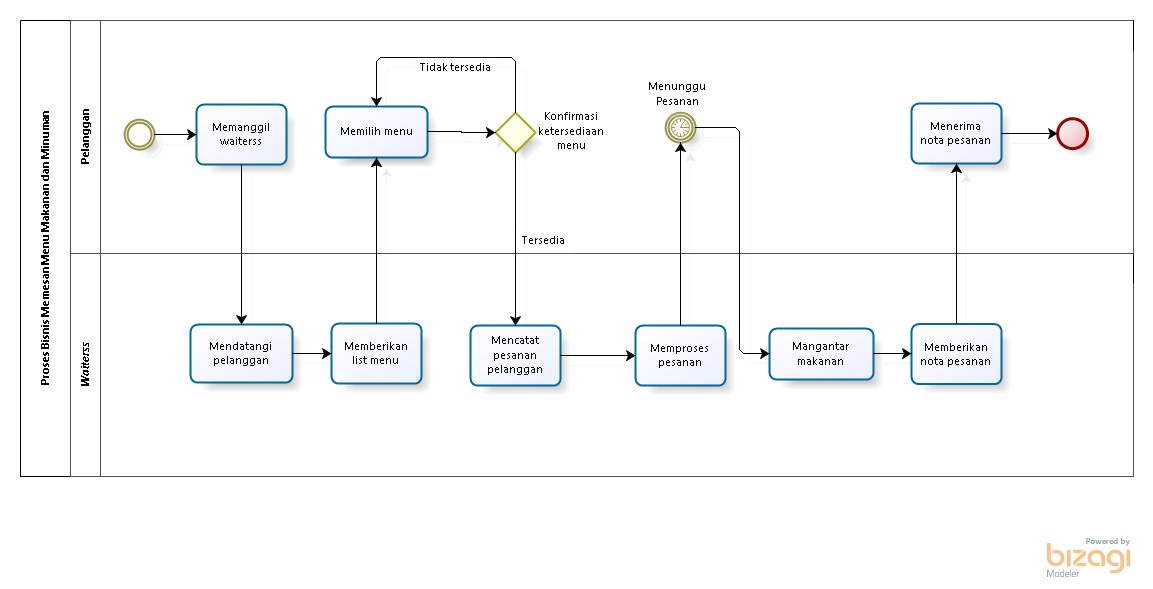
Untuk melakukan reservasi secara langsung tentu saja pelanggan yang akan melakukan reservasi harus mengunjungi Cafe Foodpedia. Kemudian *waiterss* akan mendatangi pelanggan dan melayani pelanggan dengan menanyakan jumlah pengunjung yang akan melakukan pemesanan tempat (reservasi). Setelah itu, *waiterss* akan mengkonfirmasi jumlah kursi/meja yang masih memenuhi atau tidak. Jika kursi/meja masih memenuhi, maka *waiterss* akan mengantar pelanggan tersebut untuk melihat tempat kursi/meja yang akan dipesan. Kemudian *waiterss* akan menyiapkan kursi/tempat yang telah dipesan. Tetapi jika kursi/meja tidak memenuhi maka *waiterss* akan mengkonfirmasi kepada pelanggan dan pelanggan akan meninggalkan Cafe Foodpedia. Gambar melakukan reservasi secara langsung terlampir pada gambar 1.



**Gambar 1. BPMN Melakukan Reservasi Secara Langsung**

#### Proses Bisnis Memesan Menu Makanan dan Minuman

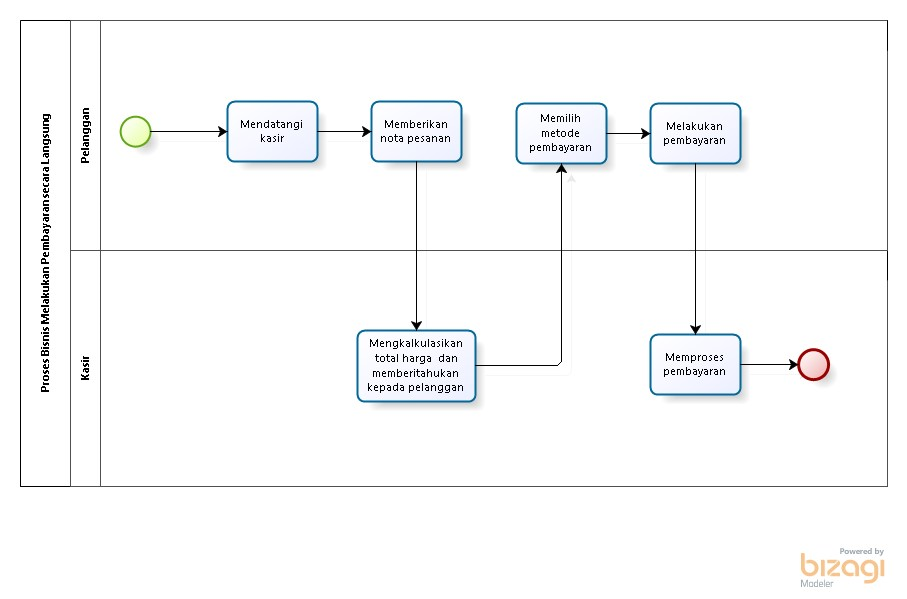
Setelah pelanggan memilih meja, pelanggan akan melakukan pemesanan menu makanan dan minuman yang tersedia dengan memanggil *waiterss*. *Waiterss* akan mendatangi pelanggan dan memberikan *list* menu kepada pelanggan. Lalu pelanggan akan memilih menu apa yang akan dipesan dan *waiterss*  akan mengkonfirmasikan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



**Gambar 2. BPMN Memesan Menu Makanan dan Minuman**

#### Proses Bisnis Melakukan Pembayaran Secara Langsung

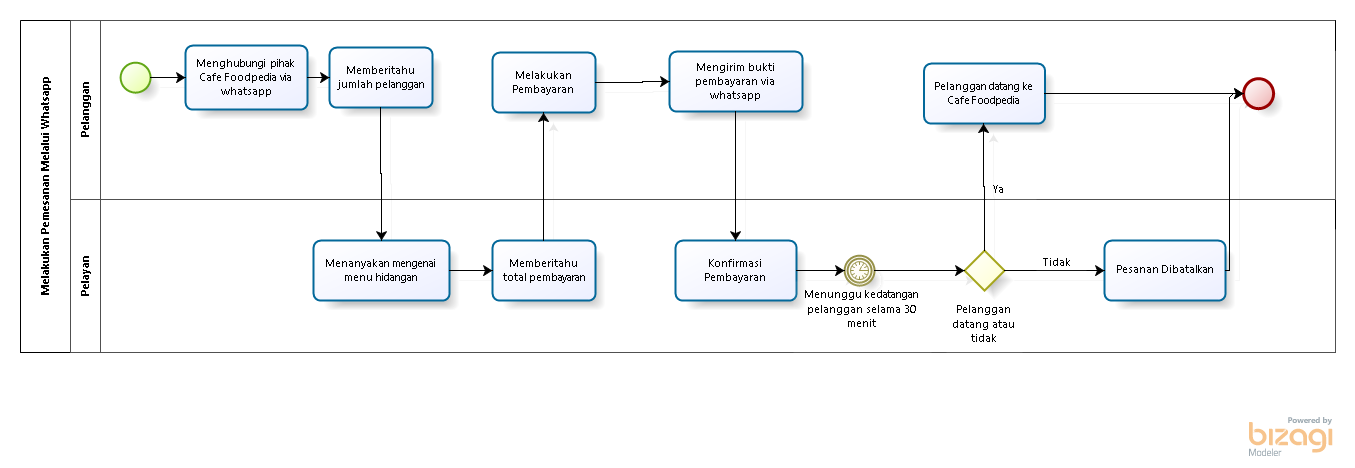
Pembayaran pesanan dilakukan oleh pelanggan secara langsung dengan mendatangi kasir dan memberikan nota pesanan. Kasir kemudian akan mengkalkulasikan total harga yang harus dibayarkan kemudian memberitahukan kepada pelanggan. Pelanggan akan memilih metode pembayaran kemudian melakukan pembayaran. Kasir pun akan memproses pembayaran. Gambar proses bisnis melakukan pembayaran secara langsung terlampir pada gambar 3.



**Gambar 3. BPMN Melakukan Pembayaran Secara Langsung**

#### Proses Bisnis Melakukan Reservasi Melalui *WhatsApp*

Pemesanan dilakukan oleh pelanggan melalui aplikasi *WhatsApp* yang dilayani oleh *waiterss*. Pelanggan terlebih dahulu melakukan reservasi. Selanjutnya *waiterss* akan menanyakan jumlah pelanggan yang akan melakukan reservasi dan jadwal kedatangan pelanggan untuk melakukan reservasi. Kemudian pelanggan akan mengkonfirmasi jumlah pelanggan yang akan datang ke cafe dan jadwal kedatangan ke cafe. Setelah pelanggan mengkonfirmasikan jumlah pelanggan dan jadwal kedatangan pelanggan, maka pelanggan akan mengkonfirmasikan apakah reservasi jadi dilakukan atau reservasi dibatalkan. Jika reservasi tetap dilakukan, maka pelanggan akan melakukan pembayaran. Pembayaran yang dilakukan adalah pembayaran uang muka (*Down Payment)* sebesar 50%. Tetapi jika reservasi dibatalkan, maka pembayaran tidak akan dilakukan. Proses bisnis melakukan reservasi melalui *WhatsApp* terlampir pada gambar 3.



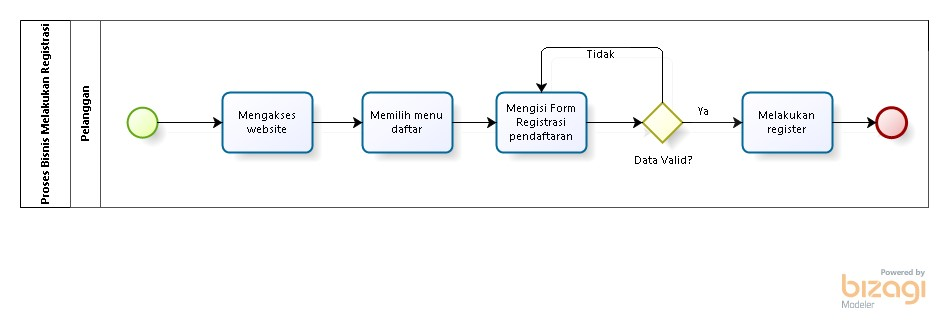
**Gambar 3. BPMN Melakukan Pemesanan Melalui *WhatsApp***

## Target System

Sistem Informasi Cafe Foodpedia dibangun untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai Cafe Foodpedia. 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 didaftarkan, maka akun tersebut dapat *login* ke sistem yang sudah ada.

#### Proses Bisnis Melakukan Registrasi

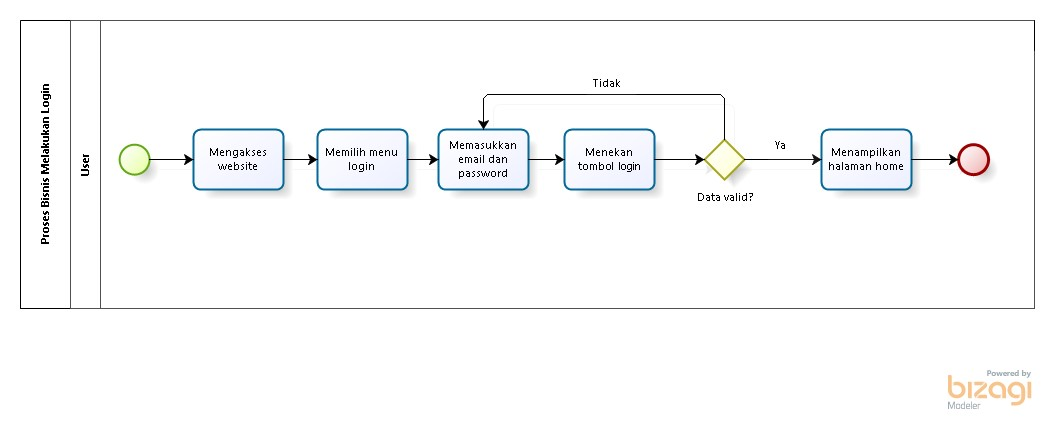
Proses bisnis yang diharapkan pada sistem yang dibangun yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan dalam sistem. Untuk melakukan pemesanan dalam sistem ini, pelanggan harus mengakses website dan mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi form registrasi pendaftaran. Dalam mengisi form registrasi pendaftaran, pelanggan akan mengisi nama, *email, password* dan *confirm password.* Jika data sudah benar dan terisi secara keseluruhan, maka pelanggan dapat melakukan *register.* Tetapi jika data belum terisi, maka pelanggan dapat melengkapi dan mengisi kembali data pada form pendaftaran. Setelah mengisikan form tersebut, maka pelanggan dapat masuk ke dalam website sebagai *user.* Proses bisnis melakukan registrasi terlampir pada gambar 4.



**Gambar 4. BPMN Melakukan Registrasi**

#### Proses Bisnis *Login*

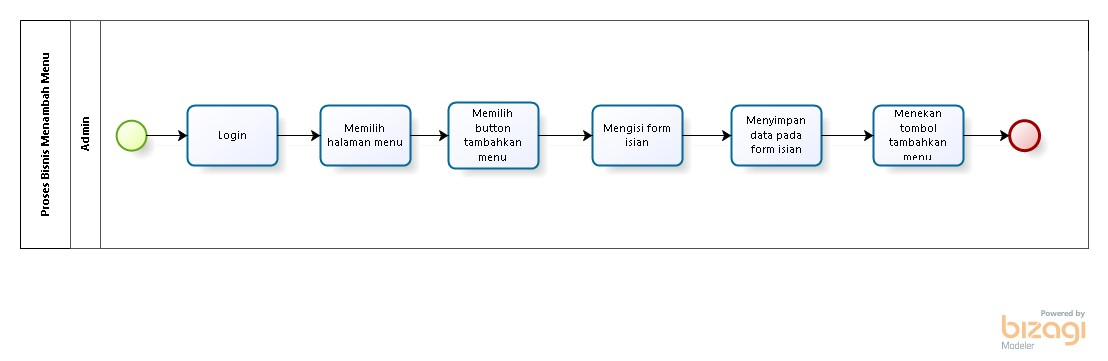
Pelangan dapat melakukan *login* ke dalam sistem dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya. Sebelumnya, pelanggan akan memilih menu *login* kemudian memasukkan *email* dan *password* lalu menekan tombol *login.* Jika akun yang dimasukkan valid, maka pelanggan dapat langsung masuk ke halaman home. Namun jika akun 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 5.



**Gambar 5. BPMN Melakukan *Login***

#### Proses Bisnis Menambah Menu

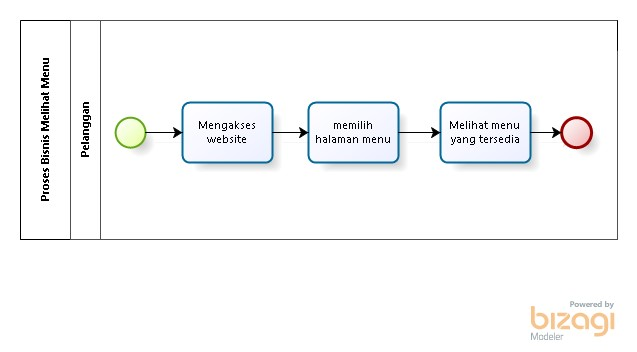
Pada proses menambah menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *admin* dapat memilih halaman Menu yang di dalamnya terdapat daftar menu makanan dan minuman. Ketika *admin* ingin menambahkan menu, *admin* harus menekan *button* tambahkan menu terlebih dahulu. Setelah itu, *admin* dapat menambahkan menu dengan mengisi form isian yang ditampilkan oleh sistem. Pada form isian tersebut, akan menampilkan nama menu yang dipesan dan jumlah pesanan. Setelah *admin* mengisi form isian, maka *admin* dapat menyimpan menu yang dipesan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan menu yang telah ditambahkan *admin* sebelumnya. Proses bisnis menambah menu terlampir pada gambar 6.



**Gambar 6. BPMN Menambah Menu**

#### Proses Bisnis Melihat Menu

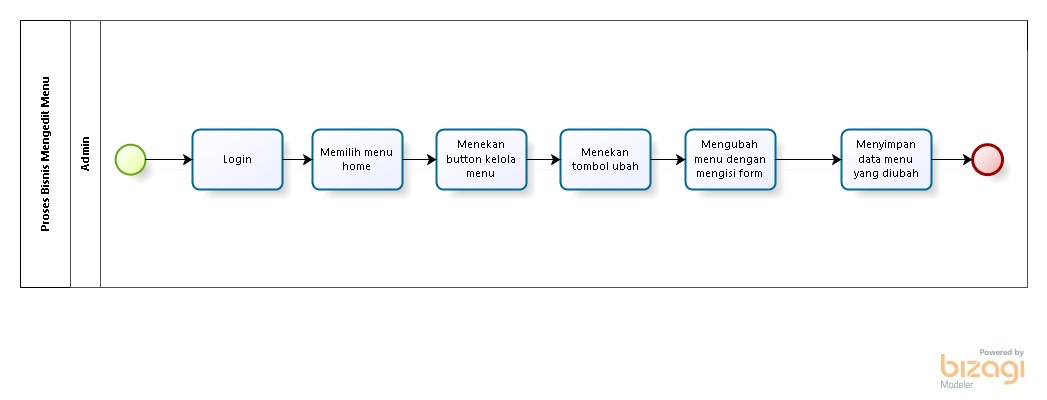
Proses bisnis untuk melihat menu yang tersedia, maka pelanggan harus mengakses *website* terlebih dahulu. Kemudian pelanggan dapat memilih halaman menu yang akan menampilkan daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Selanjutnya pelanggan dapat melihat daftar menu yang ada pada sistem. Proses bisnis melihat menu terlampir pada gambar 7.



**Gambar 7. BPMN Melihat Menu**

#### Proses Bisnis Mengedit Menu

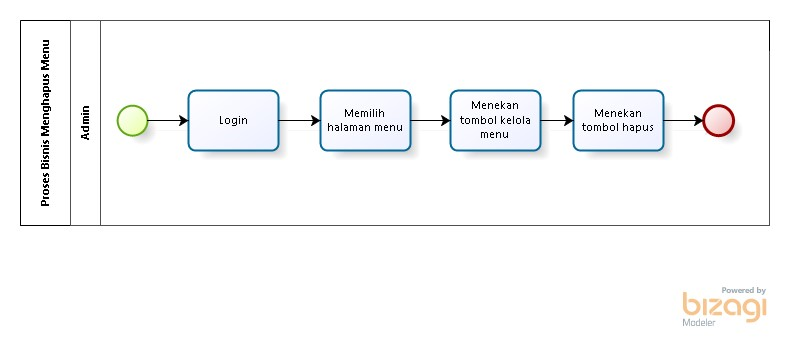
Selain untuk menambahkan menu, *admin* juga dapat mengedit menu dalam sistem. Sebelum dapat melakukan pengeditan menu, *admin* harus *login* terlebih dahulu. *Admin* dapat memilih menu home lalu menekan kelola menu kemudian menekan tombol ubah. Setelah itu, *admin* dapat mengubah menu dengan mengisi form data yang ditampilkan oleh sistem. Setelah form isian data menu diubah, maka *admin* dapat menyimpan data menu tersebut. Secara otomatis, sistem akan menyimpan menu yang diubah. Proses bisnis mengedit menu terlampir pada gambar 8.



**Gambar 8. BPMN Mengedit Menu**

#### Proses Bisnis Menghapus Menu

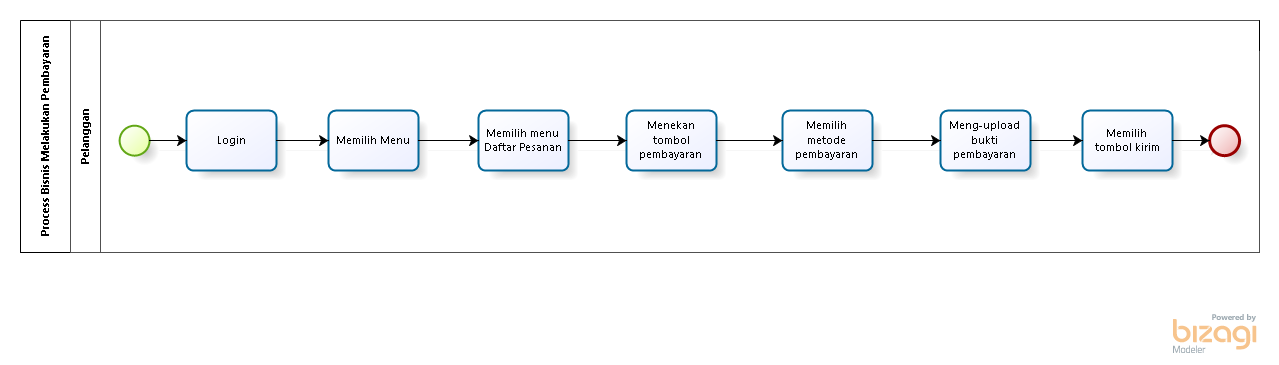
Proses bisnis melakukan penghapusan menu dapat dilakukan oleh *admin.* Sebelum melakukan penghapusan menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih halaman menu yang berisi daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Kemudian *admin* dapat menekan tombol kelola menu, kemudian menekan tombol hapus. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada data menu yang ada pada sistem. Proses bisnis menghapus menu terlampir pada gambar 9.



**Gambar 9. BPMN Menghapus Menu**

#### Proses Bisnis Melakukan Pembayaran

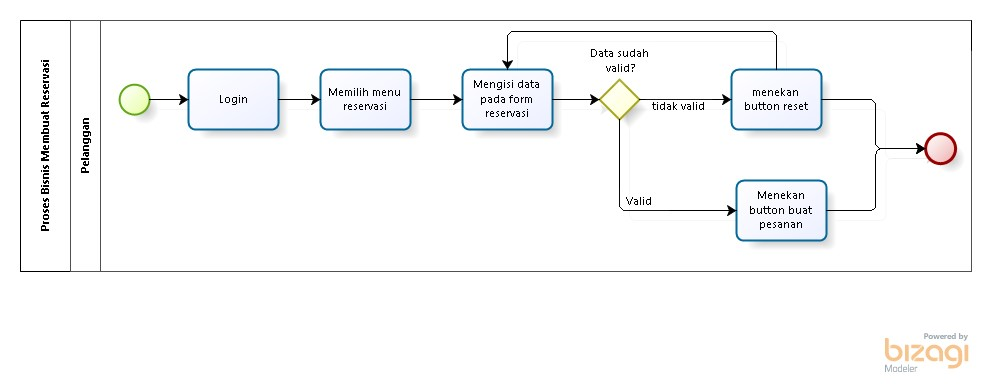
Proses bisnis untuk melakukan pembayaran dapat dilakukan oleh pelanggan ketika sudah melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian pelanggan dapat memilih menu dan memilih menu daftar pesanan dan selanjutnya menekan tombol pembayaran. Di menu pembayaran, pelanggan akan mengetahui total harga yang akan dibayarkan. Setelah itu, pelanggan mendatangi kasir untuk melakukan pembayaran. Untuk melakukan pembayaran, pelanggan dapat memilih metode pembayaran. Jika pelanggan melakukan pembayaran melalui *transfer,* maka pelanggan harus meng-*upload* bukti pembayaran pada *form upload* bukti pembayran yang telah disediakan oleh sistem, lalu menekan tombol kirim. Proses bisnis melakukan pembayaran terlampir pada gambar 10.



**Gambar 10. BPMN Melakukan Pembayaran**

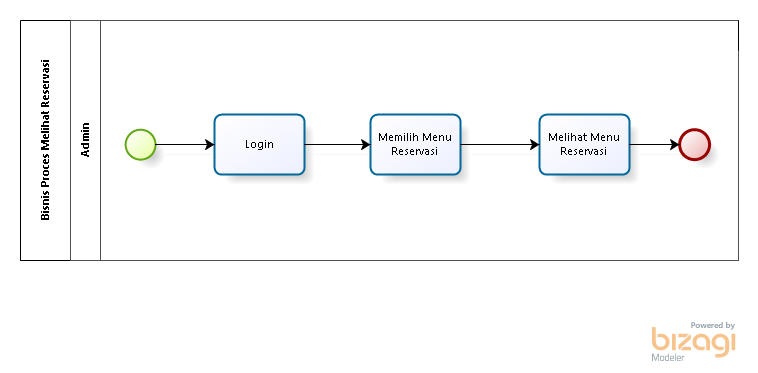
#### Proses Bisnis Membuat Reservasi

Proses bisnis yang diharapkan pada sistem yang dibangun yaitu pelanggan dapat membuat reservasi menggunakan sistem, saat akan melakukan reservasi, pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu. Selanjutnya, pelanggan dapat 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**

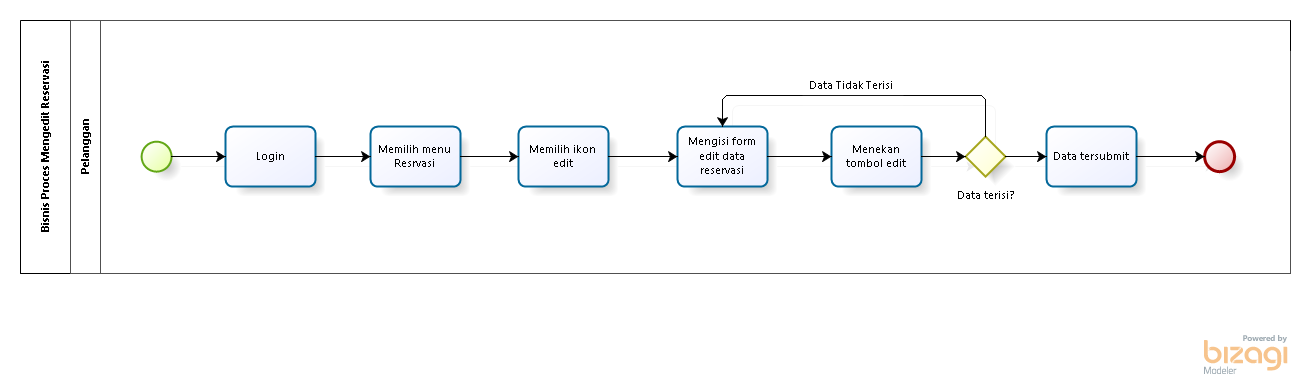
#### Proses Bisnis Melihat Reservasi



**Gambar 12. BPMN Melihat Reservasi**

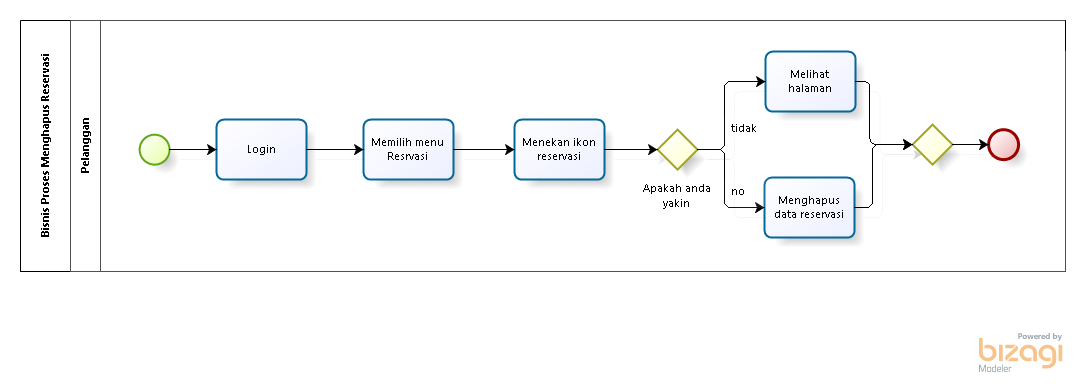
#### Proses Bisnis Mengedit Reservasi

Untuk dapat melakukan pengeditan reservasi, pelanggan haru *login* terlebih dahulu. Pelanggan dapat memilih menu daftar



**Gambar 13. BPMN Mengedit Reservasi**

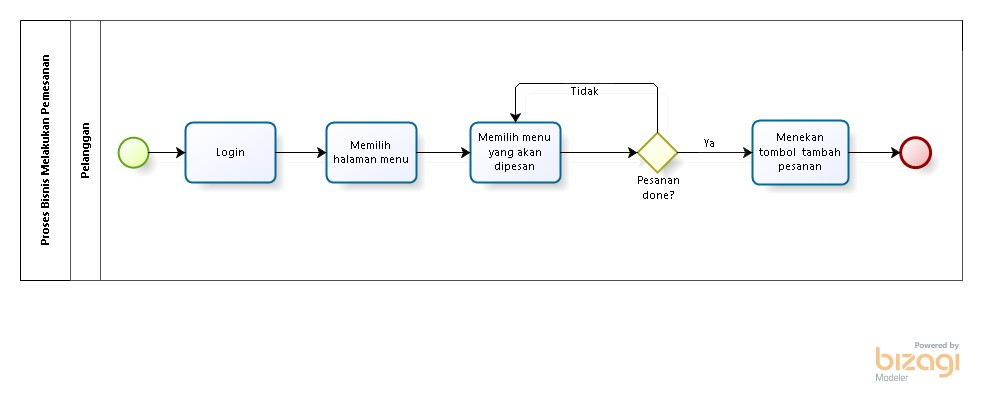
#### Proses Bisnis Menghapus Reservasi

****

**Gambar 14. BPMN Menghapus Reservasi**

#### Proses Bisnis Melakukan Pemesanan

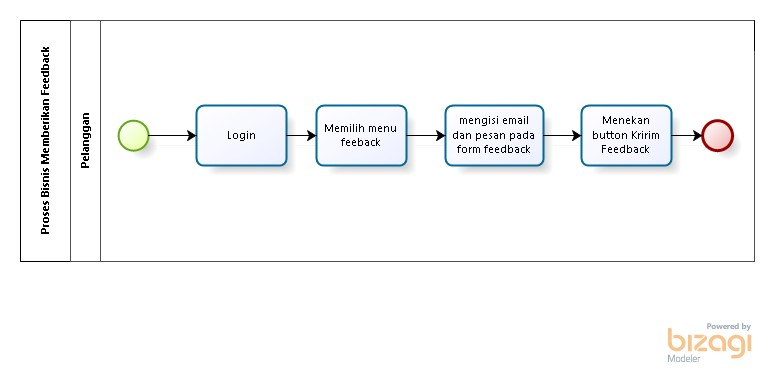
Proses bisnis untuk melakukan pemesanan, pelangganharus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login,* pelanggan dapat memilih halaman menu, lalu pelanggan dapat menekan *button* tambahkan menu pada menu yang ingin dipesan. Jika pesanan sudah selesai ditambahkan, maka pelanggan dapat menekan tombol 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 15.



**Gambar 15. BPMN Melakukan Pemesanan**

#### Proses Bisnis Memberikan *Feedback*

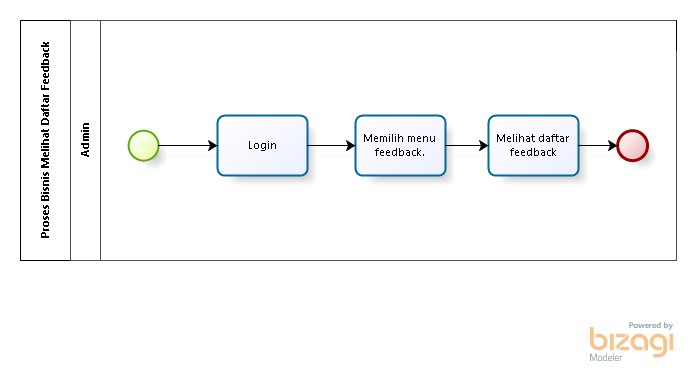
Proses bisnis untuk memberikan *feedback* terhadap Cafe Foodpedia, maka pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. Kemudian pelanggan dapat memilih menu *feedback* lalu pelanggan mengisi *email* dan juga pesan yag menjadi *feedback* terhadap Cafe Foodpedia. Setelah mengisi *feedback* 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 16.



**Gambar 16. BPMN Memberikan *Feedback***

#### Proses Bisnis Melihat Daftar *Feedback*

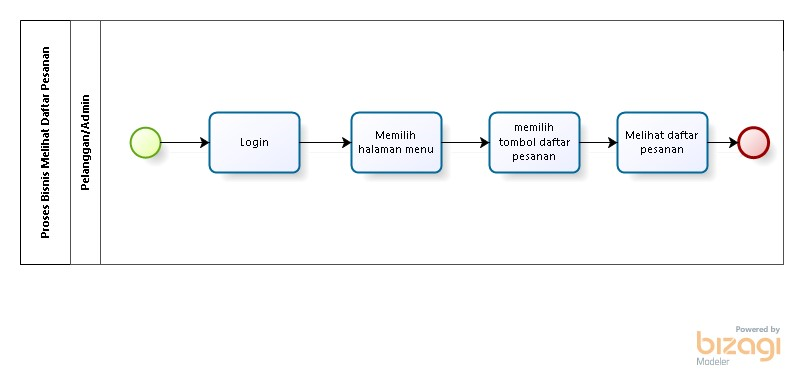
Untuk dapat melihat daftar *feedback* yang diberikan pelanggan, maka *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian *admin* dapat memilih menu *feedback* dan sistem akan menampilkan daftar *feedback.*



**Gambar 17. BPMN Melihat Daftar *Feedback***

#### Proses Bisnis Melihat Daftar Pesanan

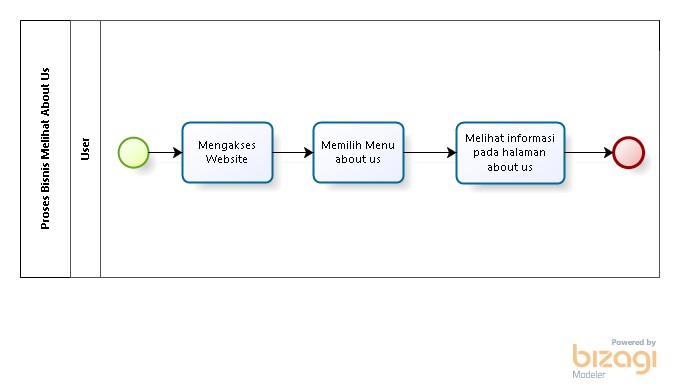
Proses bisnis melihat daftar pesanan dapat dilakukan setelah *admin* dan pelanggan melakukan *login*. Kemudian *Admin* dan pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang masuk ke dalam sistem dengan memilih halaman menu. Setelah masuk ke halaman menu, maka *admin* dan pelanggan dapat memilih tombol daftar pesanan. Kemudian sistem ini akan menampilkan daftar pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Proses bisnis melihat daftar pesanan terlampir pada gambar 18.



**Gambar 18. BPMN Melihat Daftar Pesanan**

#### Proses Bisnis Melihat *About Us*

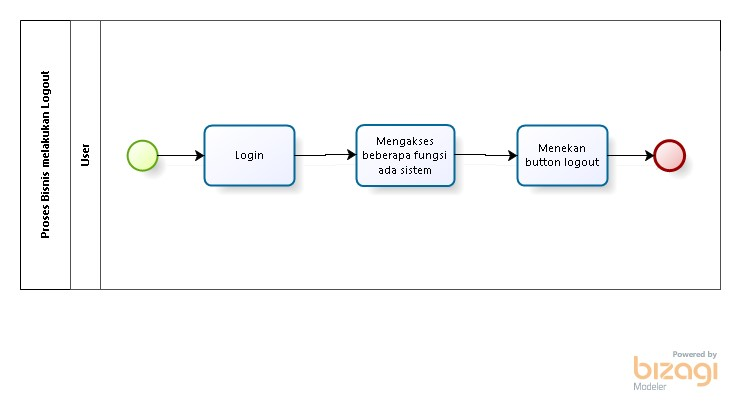
Proses bisnis untuk melihat *about us,* maka *user* harus mangakses *website* terlebih dahulu. Kemudian *user* dapat memilih menu *about us* yang akan menyajikan beberapa informasi mengenai Cafe Foodpedia. Proses bisnis melihat *about us* terlampir pada gambar 19.



**Gambar 19. BPMN Melihat *About Us***

#### 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 20.



**Gambar 20. BPMN Melakukan *Logout***

# Software General Description

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem atau perangkat lunak secara umum, yang mencakup fungsi utama sistem (*product main function),* karakteristik *user (user characteristic),* batasan (*constrains),* dan lingkungan pengembangan sistem (*SW environment).*

## Product Main Function

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 Register

Fungsi ini dapat digunakan apabila pelanggan akan melakukan pemesanan dalam sistem ini. Oleh karena itu, langkah pertama yang dilakukan adalah mengisi form pendaftaran sebagai pengguna baru dari aplikasi ini.

1. Fungsi Login

Fungsi ini digunakan oleh *user* baik pelanggan maupun *admin* untuk dapat mengakses beberapa fungsi dari sistem ini

1. Fungsi Menambah Menu

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

1. Fungsi Melihat Menu

Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melihat daftar menu yang tersedia.

1. Fungsi Mengedit Menu

Fungsi mengupdate menu hidangan digunakan oleh *admin* untuk mengupdate data menu jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

1. Fungsi Menghapus Menu

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

1. Fungsi Melakukan Pembayaran

Fungsi pembayaran digunakan oleh pelanggan yang ingin melakukan pembayaran.

1. Fungsi Melihat Daftar Pesanan

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

1. Fungsi Memberikan *Feedback*

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

1. Fungsi Melihat Daftar *Feedback*

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

1. Fungsi Melihat *About Us*

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

1. Fungsi Membuat Reservasi

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat.

1. Fungsi meng-*approve* reservasi

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

1. Fungsi Melakukan Pemesanan

Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk memesan hidangan yang terdapat di Cafe Foodpedia.

1. Fungsi *Logout*

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

## User Characteristics

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari admin (*owner)* dan *user (*pengguna). Kelompok dan kerakteristik pengguna dilampirkan pada table 5.

**Tabel 5. Karakteristik *User***

| **Kategori Pengguna** | **Fasilitas** | **Hak Akses ke Aplikasi** |
| --- | --- | --- |
| Admin (*owner)* | * Melakukan *login* untuk mengakses ke sistem * Mengelola menu dalam sistem * Menolak dan menyetujui reservasi | * Akses ke menu untuk melakukan CRUD menu * Akses ke menu daftar *feedback* untuk dapat melihat daftar *feedback.* |
| *User* (pelanggan) | * Melakukan registrasi untuk mengakses sistem * Melakukan *login* untuk mengakses sistem * Melihat menu * Melakukan reservasi * Memberikan *feedback* terhadap pelayanan Cafe Foodpedia | * Akses ke halaman registrasi * Akses ke halaman *login* * Akses ke halaman home * Akses ke daftar pesanan * Akses ke menu reservasi * Akses ke menu *feedback* * Akses ke halaman menu * Akses ke halaman *about us* |

### 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.

### Pengguna 2

*Description of user :* Pelanggan

*Role :* Pelanggan

*Prerequisite :* Pelangganharus memiliki akun agar dapat masuk dan mengakses sistem

*Task description :* Pelanggandapat melihat informasi dan melakukan pemesanan dalam sistem

## Constrains

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* dengan bantuan aplikasi penyedia *server,* seperti XAMPP. Sistem ini juga nantinya sangat beruntung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi penyedia *server,* maka sistem informasi ini tidaka akan dapat dijalankan dan diakses oleh *user.*

## SW Environment

Bab ini menjelaskan lingkungan pengembagan yang digunakan pada sistem atau perangkat lunak, yang meliputi lingkungan pengembangan (*development*) dan operasional (*operational*).

### Development

Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang dibangun oleh tim *developer* akan berfungsi dengan spesifikasi:

*Web Server :* XAMPP

*Operating System : Windows 10*

*DBMS :* MySQL

*Browse : Mozilla Firefox, Google Chrome*

*Tools : Visual Studio Code*

#### Infrastructure

Pada bagian ini dijelaskan spesifikasi lingkungan *hardware* yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan siste, yang mencakup lingkungan pengembang.

#### Hardware requirement

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai spesifikasi perangkat yang digunakan untuk fase operasional dapat dilihat pada table 6.

**Tabel 6. *Hardware Requirement***

| **Hardware** | **Spesification** |
| --- | --- |
| Laptop |  |
| Processor |  |
| RAM |  |
| Operating System |  |

#### S/W development Tools

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai *tool* yang digunakan dalam pengembangan sistem dapat dilihat pada Tabel 7.

| **Groups** | **Tools** | **Spesification** |
| --- | --- | --- |
| HomePage dev Tools | Frontpage |  |
| Image editor | Photoshop |  |
| Sound Editor | MacroMedia |  |
| Animation |  |  |
| Client | Browser | IE.5, Netscape versi 4 ke atas |
| Dokumentasi | Paket Office | MS Office |

### Operational

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang terlampir sebagai berikut:

#### Infrastructure

Pada bagian ini dijelaskan spesifikasi lingkungan *hardware* yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang mencakup lingkungan pengembang.

1. Server
2. Processor
3. RAM
4. Flashdisk
5. *Client*
6. Processor
7. RAM
8. Flashdisk

#### Hardware requirement

Pada subbab ini dijelaskan mengenai spesifikasi perangkat yang digunakan untuk fase operasional dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. *Hardware Requirement***

| **Hardware** | **Spesification** |
| --- | --- |
| Laptop |  |
| *Processor* |  |
| *RAM* |  |
| *Operating System* |  |

#### S/W Requirement

Persyaratan *software* yang harus diinstal agar *website* berfungsi dengan baik dapat dilihat pada table 9.

**Tabel 9. S/W Requirement**

| **Groups** | **Components** | **Spesification** |
| --- | --- | --- |
| Monitoring tools |  |  |
| Performance … |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Requirement Definition

Pada bab ini dijelaskan keseluruhan kebutuhan dari sistem secara spesifik mencakup *external interface, functional description, data requirement, functional requirement, non-functional requirement* dan *design constraints* dari sistem yang akan dibangun.

## External Interface

*External Interface*  menyangkut kebutuhan *user* dalam mengakses Sistem Informasi Cafe Foodpedia. Kebutuhan pengguna dapat dilihat dari beberapa *interface,* diantaranya:

1. *User Interface*
2. *Hardware Interface*
3. *Software Interface*

### User Interface

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian Sistem Informasi Cafe Foodpedia adalah GUI (*Graphical User Interface*). Perangkat lunak yang akan dikembangkan 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.

1. *Keyboard*

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

1. *Mouse*

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

### Hardware Interface

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengoperasian Sistem Informasi Cafe Foodpedia dapat dilihat pada tabel 10.

**Tabel 10. *Hardware Interface***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Perangkat Keras** | **Keterangan** |
| 1. | *Personal Computer/Laptop* | Digunakan sebagai antarmuka untuk berinteraksi dengan sistem. |
| 2. | *Processor* | Digunakan untuk mengontrol keseluruhan jalannya sistem komputer sebagai otak processor. |

### Software Interface

Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan adalah sebagai berikut.

1. Word processing : Microsift Word 2010, 2013, dan 2016
2. DBMS : Microsoft Access 2010 dan MySQL
3. Graphics : Bizagi
4. Browser : Google Chrome
5. Text Editor : Notepad++, Visual Studio Code, dan Sublime Text
6. Operating System : Windows 10
7. Computer Language : PHP
8. Database Application : SQLyog, MySQL, dan Apache

### Communication Description

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Sistem Informasi Cafe Foodpedia adalah jaringan internet seperti *wifi* atau modem.

#### Communication Protocol

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi fungsional yang dimiliki oleh Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

#### Communication Method

Misalnya metoda “push” atau “pull…..

### Data Interface Description

Sebuah SW *online* yang mengambil data *user,* maka isinya adalah *database* untuk menampung data dari *user* yang akan menjadi *input* dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia

#### Data Description -1

Berikan deskripsi data (tabel, file,..)

Yang penting harus ada :

* jika basis data maka struktur tabel dan spesifikasi rinci field
* jika data berupa file, maka format file dan contoh isi (nilai yang valid)
* jika hanya pesan (misalnya dalam sistem SMS), maka mungkin cukup format pesannya

##### Data Format

Berikan deskripsi dari format pesan (untuk SW jaringan, elemen ini merupakan elemen penting

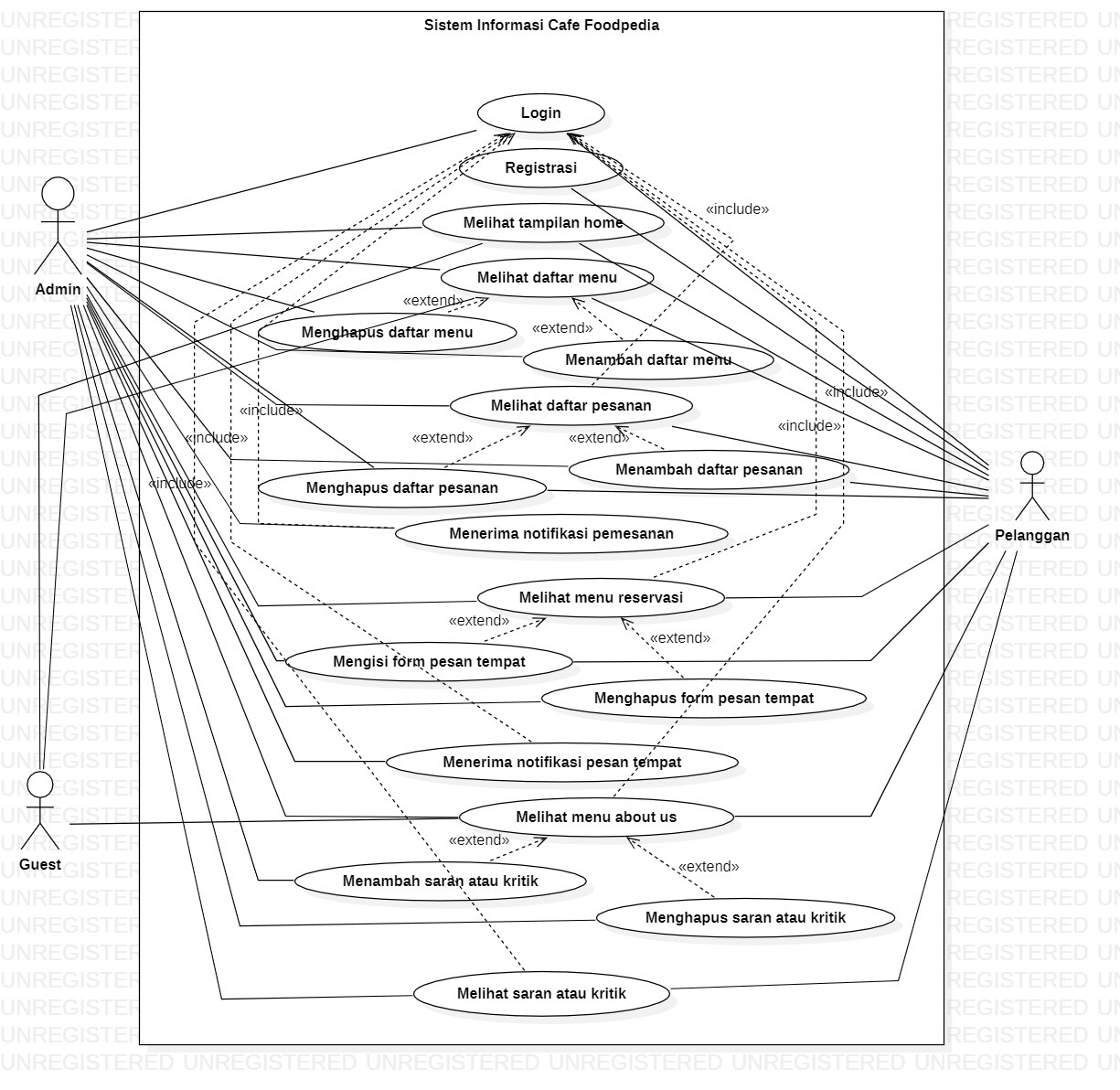
##### Validation

Tuliskan pula kriteria data valid, supaya jika diperlukan maka dapat divalidasi.

## Functional Description

Pada bab ini dijelaskan deskripsi fungsional berdasarkan masing-masing actor pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia. Pada bagian ini juga digambarkan *use case* diagram Sisten Informasi Cafe Foodpedia.

*Use case* diagram menggambarkan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem terlampir pada gambar 25.



**Gambar 25. *Use case* Diagram Sistem Informasi Café Foodpedia**

### Use Case Scenario

pada sub bab ini dijelaskan *use case scenario* yang meliputi 5 *use case. Use case scenario* dibuat untuk mempermudah mengerti alur proses sistem yang akan dibangun.

1. *Usecase Skenario* Autentikasi (UC-01)

*Usecase* ini menggambarkan bagaimana Kasir dapat mengakses sistem sesuai dengan *role* yang telah ditetapkan

**Tabel 9. *Usecase* Autentikasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-01 | |
| **Usecase Name** | Autentikasi | |
| **Brief Description** | Aktor dapat melakukan Registrasi, Login dan Logout pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | Admin, Kasir, Pelanggan | |
| **Pre-condition** | Actor hanya dapat melihat website | |
| **Post-conditon** | Actor dapat mengakses website | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Membuka link Website |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman Website |
|  | 1. Menekan button register |  |
|  |  | 1. Menampilkan form register |
|  | 1. Mengisi form register |  |
|  | 1. Menekan button submit |  |
|  |  | 1. Menyimpan data register |
|  | 1. Menekan button login |  |
|  |  | 1. Menampilkan form login |
|  | 1. Memasukkan username dan password |  |
|  |  | 1. Mengecek valid tidaknya data masukan |
|  |  | 1. Masuk kedalam halaman utama Website |
|  | 1. Menekan Button Logout |  |
|  |  | 1. Keluar dari halaman Website |
| **Alternative flow of events** | 9a. Memasukkan username dan password yang salah |  |
|  |  | 11a. Username dan password salah |
|  | 9b. Memasukkan username dan password ulang |  |

1. *Usecase Skenario* CRUD Menu (UC-02)

**Tabel 10. *Usecase* CRUD Menu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-02 | |
| **Usecase Name** | CRUD Menu | |
| **Brief Description** | Admin Melakukan CRUD Menu atau pengubahan data Menu pada Website Sistem Informasi Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | Admin | |
| **Pre-condition** | Admin telah login | |
| **Post-conditon** | Admin dapat melakukan CRUD Menu | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Admin memilih menu |  |
|  |  | 1. Menampilkan daftar menu-menu |
|  | 1. Admin memilih *button* addmenu |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman add menu |
|  | 1. Mengisi data menu |  |
|  | 1. Men-*submit ­­*data menu |  |
|  |  | 1. Mengkonfirmasi data |
|  | 1. Admin memilih *button* update *­*menu |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman update menu |
|  | 1. Melakukan update menu |  |
|  |  | 1. Mengkonfirmasi data |
|  | 1. Admin memiih *button* delete menu |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman delete menu |
|  | 1. Melakukan delete menu |  |
|  |  | 1. Mengkonfirmasi data |

1. *Usecase Skenario* Pembayaran (UC-03)

**Tabel 11. *Usecase* Pembayaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-03 | |
| **Usecase Name** | Pembayaran | |
| **Brief Description** | Setelah pelanggan melakukan pemesanan makan pelanggan meminta bil kekasir dan melakukan pembayaran | |
| **Primary Actor** | Pelanggan, Kasir | |
| **Pre-condition** | Pelanggan telah melakukan pemesanan | |
| **Post-conditon** | Pelanggan melakukan pembayran ke kasir | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Pelanggan meminta bil kekasir |  |
|  | 1. Kasir menekan daftar pesanan pelanggan |  |
|  |  | 1. Menampilkan bil pesanan dalam bentuk pdf |
|  | 1. Kasir Melakukan cetak bil |  |
|  | 1. Admin memberikan bil kepada pelaggan |  |
|  | 1. Pelanggan melakukan pembayaran secara tunai atau non tunai |  |

1. *Usecase Skenario* CRUD Reservasi (UC-04)

**Tabel 12. *Usecase* CRUD Reservasi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-04 | |
| **Usecase Name** | CRUD Reservasi | |
| **Brief Description** | Pelanggan dapat melakukan Reservasi pada Web | |
| **Primary Actor** | Pelanggan | |
| **Pre-condition** | Pelanggan telah login | |
| **Post-conditon** | Pelanggan dapat melakukan Reservasi | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan menu Reservasi |  |
|  |  | 1. Menampilkan form reservasi |
|  | 1. Mengisi form reservasi |  |
|  | 1. Menekan button submit data |  |
|  |  | 1. Menyimpan data reservasi |
|  |  | 1. Menampilkan bukti reservasi dalam bentuk pdf |
|  | 1. Mencetak bukti reservasi |  |

1. *Usecase Skenario* Registrasi (UC-05)

**Tabel 12. *Usecase* Registrasi**

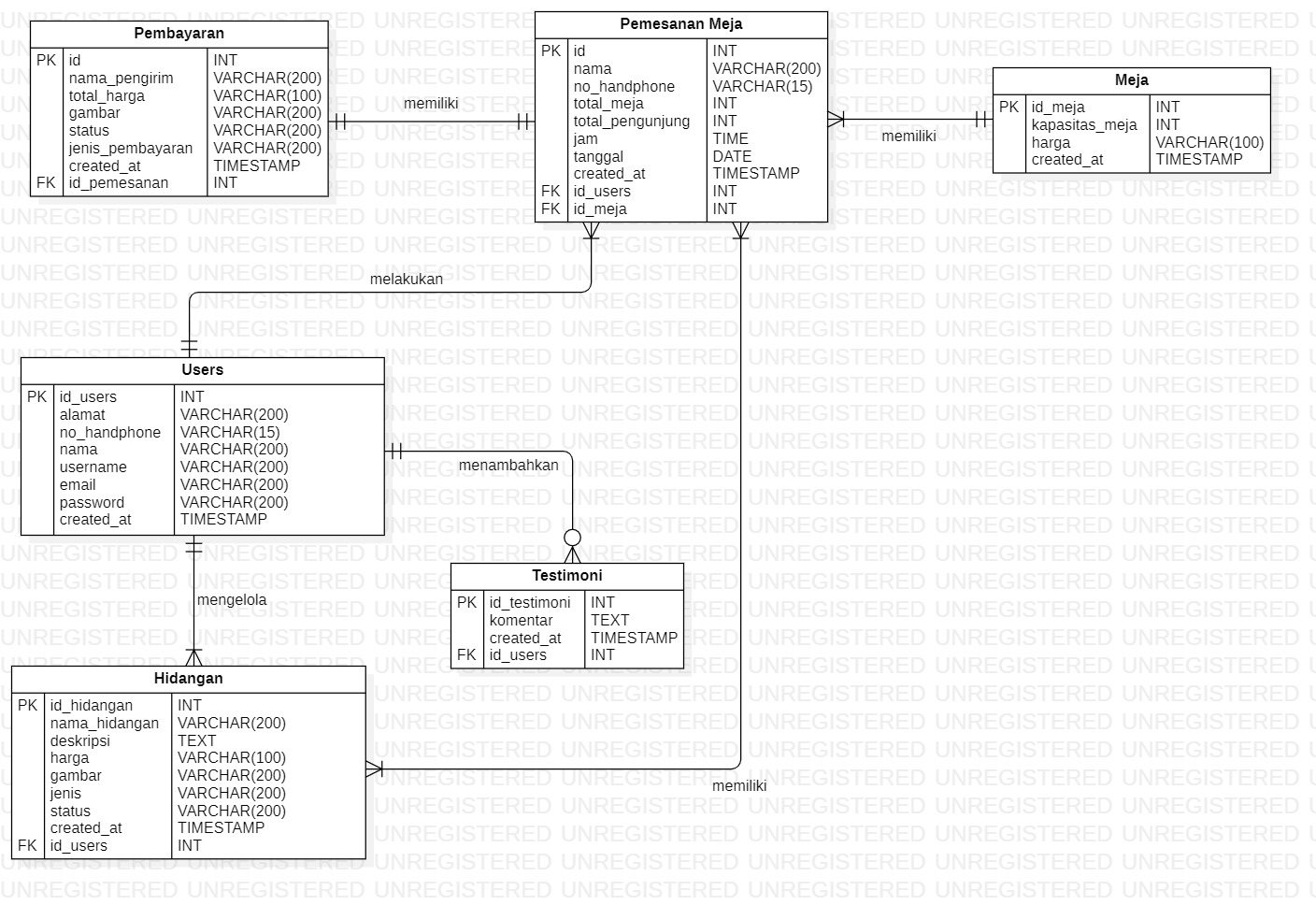
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-05 | |
| **Usecase Name** | Pemesanan | |
| **Brief Description** | Pelanggan dapat melihat menu dan melakukan pemesanan menu di Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | Pelanggan | |
| **Pre-condition** | Pelanggan telah melakukan Login | |
| **Post-conditon** | Pelanggan dapat melakukan pemesanan | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Memilih daftar menu |  |
|  |  | 1. Menampilkan daftar menu |
|  | 1. Memilih menu yang akan di Pesanan |  |
|  |  | 1. Menyimpan Data Pesanan |
|  | 1. Menunggu proses pesanan selesai |  |

## Data Requirement

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai data *requirement* yang berisi tentang *interface* dari sistem yang akan dibangun dan dijelaskan mengenai aliran-aliran data yang terjadi di dalam sistem yang dikembangkan.

### E-R Diagram

Berikut merupakan *Entity Relationship* Diagram dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia dapat dilihat pada gambar 16.



**Gambar 16. ER-Diagram Sistem Informasi Cafe Foodpedia**

## Functional Requirement

Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi yang memuat fungsi-fungsi sistem yang utama dan diberikan langsung ke pengguna yaitu:

## Non-Functional Requirement

Berikan deskripsi dari kebutuhan non fungsional yang harus dipenuhi. Misalnya dalam program online dan real time, batasan waktu yang harus dipernuhi. Atau, availability SW.

## Design Constraints

Bagian ini memuat deskripsi requirement yang belum didefinisikan pada subbab sebelumnya.

# Design

Bagian ini berisi hasil rancangan detil dari SW. Untuk setiap fungsi yang diuraikan pada bab 3, buatlah rancangan detil. Elemen design yang diberikan disini mungkin perlu disesuaikan. Bab ini dapat dibuat dengan hrarkhi sesuai design fungsional yang dibuat. Jika hirarkhis, anda dapat melakukan dekomposisi dari Deskripsi Input-Out-put dalam sebuah subbab

## Data Description

Bagian ini berisi spesifikasi data yang harus dibuat.

### Domain/ Type Definition

### Conceptual Data Model

### Physical Data Model

### Tables

# Detail Design Description

## Table Structure

Bagian ini berisi spesifikasi fungsi yang harus dibuat.

### Tabel Account

Jika ada tampilan layar spesifik fungsi ini, maka berikan sketsanya. Untuk program “batch” tanpa layar, tuliskan : “tidak ada”

### dst

## Class Diagram

Gambar class diagram dan penjelasannya

## Squence Diagram

Jelaskan sequence diagram masing-masing fungsi

## Physical File

## Tracebility

Buat table tracebility

# Testing

Bagian ini berisi perencanaan Test, identifikasi butir uji dan skenario untuk melakukan test.

## Test Preparation

Bagian ini memuat hal-hal persiapan yang harus dilakukan untuk melakukan test

### Procedural Preparation

Tuliskan persiapan prosedural yang harus dilakukan.

### HW & Network Preparation

Tuliskan yang harus disiapkan, sangat penting utk SW jaringan, misalnya port berapa saja yang harus dibuka, dan hal-hal yang berkaitan dengan jaringan

### SW Preparation

Tuliskan SW tools yang perlu disiapkan untuk testing, mendukung testing atau bahkan akan dipakai untuk men-test (jika testing tidak hanya dilakukan secara manual). Jadi, SW yang dimaksud di sini adalah justru bukan SW yang akan ditest

## Test Plan and Identification

Bagian ini menjelaskan lingkup keseluruhan dari perencanaan pengujian. Dari sejumlah requirement yang akan diuji yang dituliskan pada Functional Specification,, buatlah pengelompokannya dan jadikan tabel pada bagian ini.

Contoh:

| ***Kelas Uji*** | ***Butir Uji*** | ***Tingkat Pengujian*** | ***Traceability*** | | ***Jenis Pengujian*** | ***Jadwal*** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *No. Fungsi* | *No. Butir Uji* |
| *Pengujian Antarmuka Pengguna* | *Pengujian Koneksi ke server* | *Pengujian Sistem* |  |  | *White Box* | *12/01/2000 – 15/01/2000* |
| *Pengujian pengiriman pesan dr .. ke…* | *Pengujian Unit* |  |  | *Black Box* | *15/01/2000 – 17/01/2000* |
| *Pengujian penerimaan pesan dari .. ke …* | *Pengujian Unit* |  |  | *Black Box* | *15/01/2000 – 17/01/2000* |
| *Monitoring* | *Monitoring koneksi ke Server X* | *Pengujian Unit* |  |  | *Black Box* | *18/01/2000 – 19/01/2000* |
| *Monitoring Workstation yang aktif* | *Pengujian Unit* |  |  | *White Box* | *19/01/2000 – 20/01/2000* |
| *Traffic* | *Pengukuran Traffik ke host XYZ* |  |  |  |  |  |

## Test Script & Result

Pada bagian ini, setiap butir uji ditest. Disarankan menggunakan format sbb. Untuk setiap butir uji pada bab 5.2, dibuat sebuah subbab sbb. Jika pengujian dilakukan lebih dari satu kali, maka dapat dibuat lampiran (test History).

### Test Script Butir-Uji-1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | No-Kasus-Uji | | |
| **No. Fungsi** | |  | | |
| **Nama Butir Uji** | |  | | |
| **Tujuan** | |  | | |
| **Deskripsi** | |  | | |
| **Kondisi Awal** | | - | | |
| **Tanggal Pengujian** | |  | | |
| **Penguji** | |  | | |
| **Skenario Pengujian** | | | | |
| Tuliskanlah Prekondisi dan skenario (prosedur, langkah) yang harus dilakukanoleh Tester | | | | |
| **Kriteria Evaluasi Hasil** | | | | |
| Tuliskanlah kriteria evaluasi | | | | |
| **Kasus dan Hasil Pengujian** | | | | |
| **Data Masukan** | **Yang diharapkan** | | **Pengamatan** | **Kesimpulan** |
|  |  | |  | [ ] diterima  [ X ] ditolak |
|  |  | |  | [ ] diterima  [ ] ditolak |
| **Catatan** | | | | |
| Tuliskan catatan yang perlu disampaikan. Terutama jika terjadi kasus ”ditolak”, harus dijelaskan apa yang terjadi. Sertakan print Screen dan buatlah Test Incident Report | | | | |

### Test Script Butir-Uji-2

Dst. tuliskan

## Test Summary Result & History

Jika pengujian dilakukan lebih dari satu kali, maka dapat dibuatsatu skenario sbb per subbab, dengan mengacu ke test script pada bab sebelumnya (di sini data tidak perlu ditulis secara sangat rinci seperti test script, kecuali memang dibutuhkan sangat rinci, maka lampirkan test script yang perlu)

### Scenario-1

**Tanggal Pengujian :**

**Personil :**

**Rekapitulasi Hasil :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Script** | **Deksripsi Umum Data** | **Kesimpulan** | **Keterangan** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Scenario-2

**Tanggal Pengujian :**

**Personil :**

**Rekapitulasi Hasil :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Script** | **Deksripsi Umum Data** | **Kesimpulan** | **Keterangan** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# LAMPIRAN

Jika ada lampiran lain yang perlu disertakan, sertakan.

# Sejarah Versi

Pada bagian ini, dijelaskan semua versi yang pernah di-deliver, dan ciri serta perubahannya. Untuk Kerja praktek ini, minimal ada dua versi : versi pada saat presentasi I, dan versi final.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versi** | **Ditulis Oleh** | **Tanggal** | **Disetujui Oleh** | **Tanggal** |
| Draft |  |  | Supervisor |  |
| Final |  |  | Pembimbing |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Sejarah Perubahan

Bagian ini memuat sejarah perubahan dokumen (no. versi terbaru dibandingkan versi sebelumnya).

**No. dokumen :**

**No. versi :**

| **Halaman** | **Semula** | **Menjadi** | **Alasan perubahan** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**No. dokumen :**

**No. versi :**

| **Halaman** | **Semula** | **Menjadi** | **Alasan perubahan** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |