SW Technical Document

Sistem Informasi Cafe Foodpedia

Dibuat Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| 11322019 | Silvi Agustina Sitohang |
| 11322030 | Mario A Manurung |
| 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

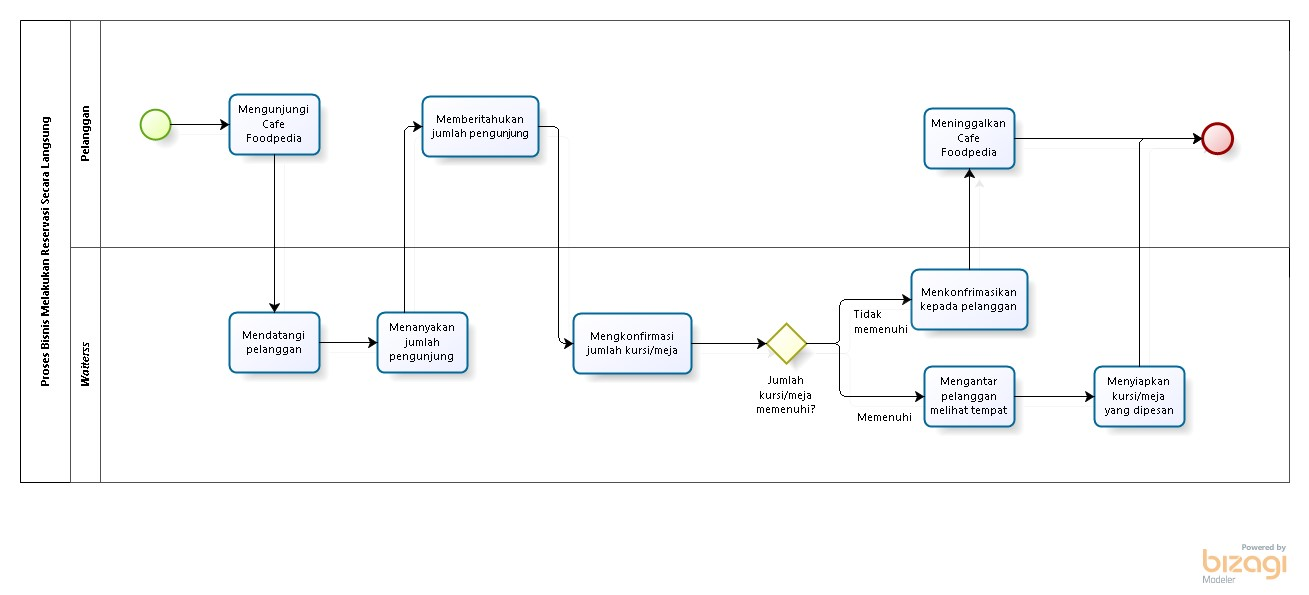
Bab ini berisi penjelasan dari sistem yang akan dibangun, yang meliputi deskripsi umum sistem, *current system* atau sistem yang digunakan saat ini, *target system,* karakteristik pengguna, lingkungan pengimplementasian sistem yang akan dibangun, serta batasan desain.

## 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

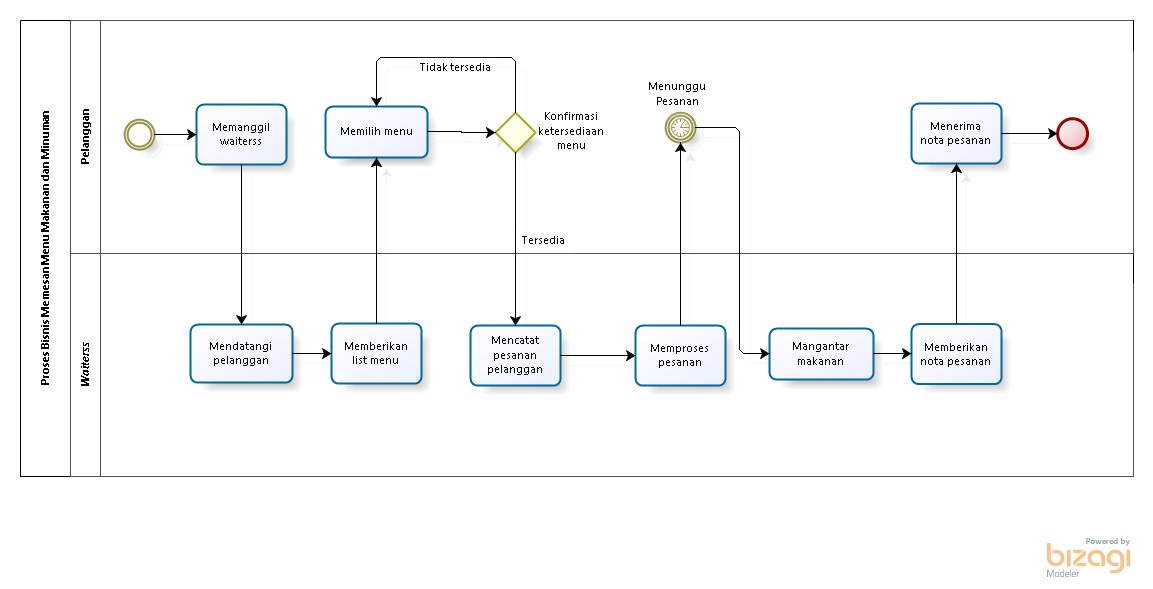
Untuk melakukan reservasi secara langsung tentu saja pelanggan yang akan melakukan reservasi harus mengunjungi Cafe Foodpedia. Kemudian *waiterss* akan mendatangi pelanggan dan melayani pelanggan dengan menanyakan jumlah pengunjung yang akan melakukan pemesanan tempat (reservasi). Setelah itu, *waiterss* 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

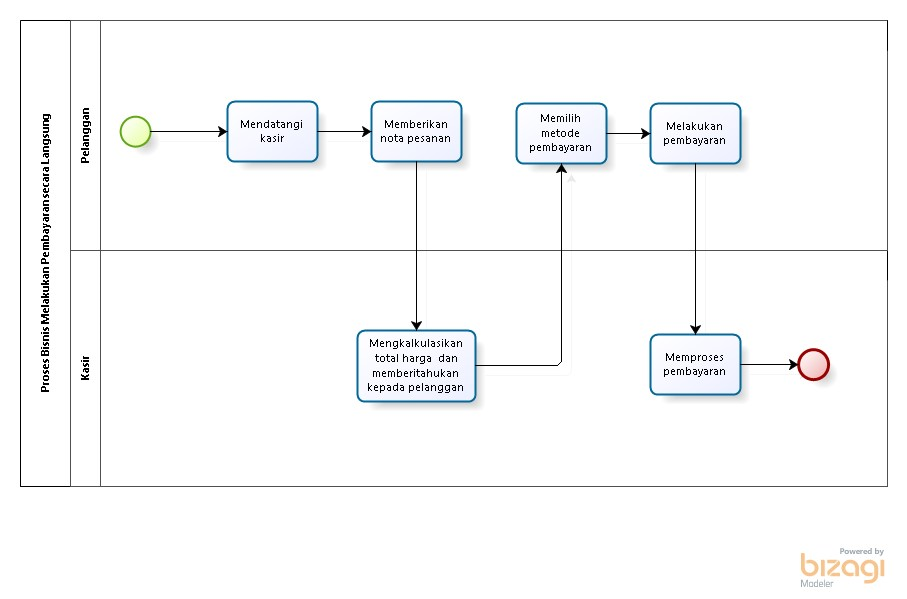
Setelah pelanggan memilih meja, pelanggan akan melakukan pemesanan menu makanan dan minuman yang tersedia dengan memanggil *waiterss*. *Waiterss* akan mendatangi pelanggan dan memberikan *list* menu kepada pelanggan. Lalu pelanggan akan memilih menu apa yang akan dipesan dan *waiterss*  akan mengkonfirmasikan 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

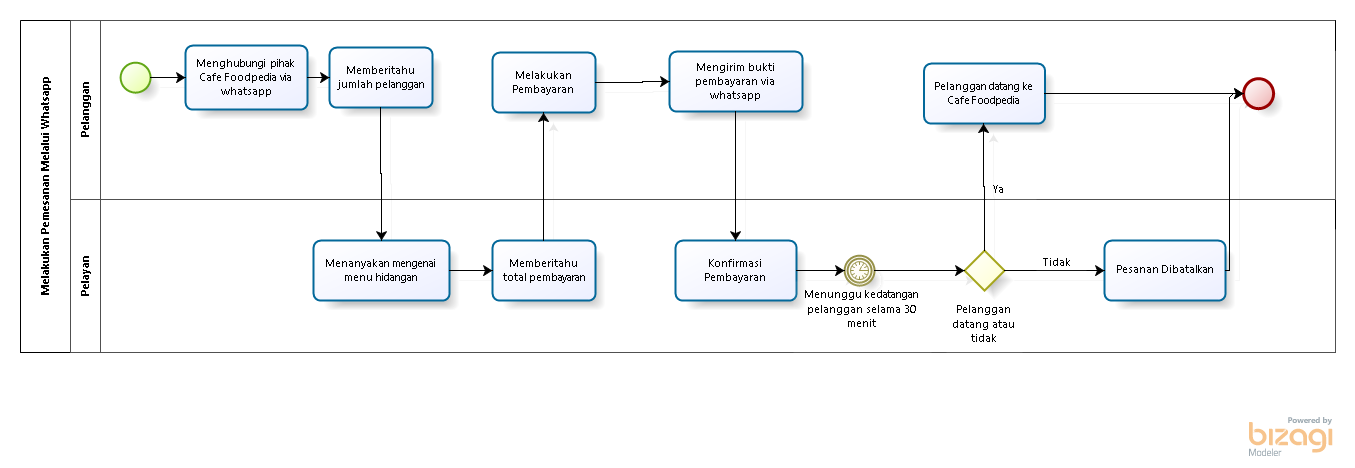
Pembayaran pesanan dilakukan oleh pelanggan secara langsung dengan mendatangi kasir dan memberikan nota pesanan. Kasir kemudian akan mengkalkulasikan total harga yang harus dibayarkan kemudian memberitahukan kepada pelanggan. Pelanggan akan memilih metode pembayaran kemudian melakukan pembayaran. Kasir 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.



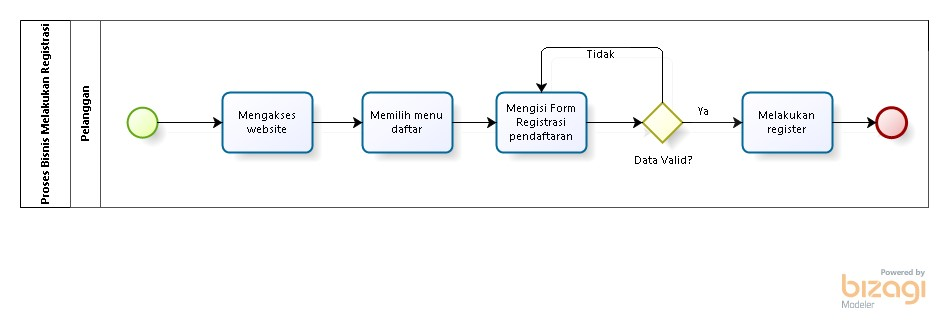
**Gambar 3. BPMN Melakukan Pemesanan Melalui *WhatsApp***

## 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

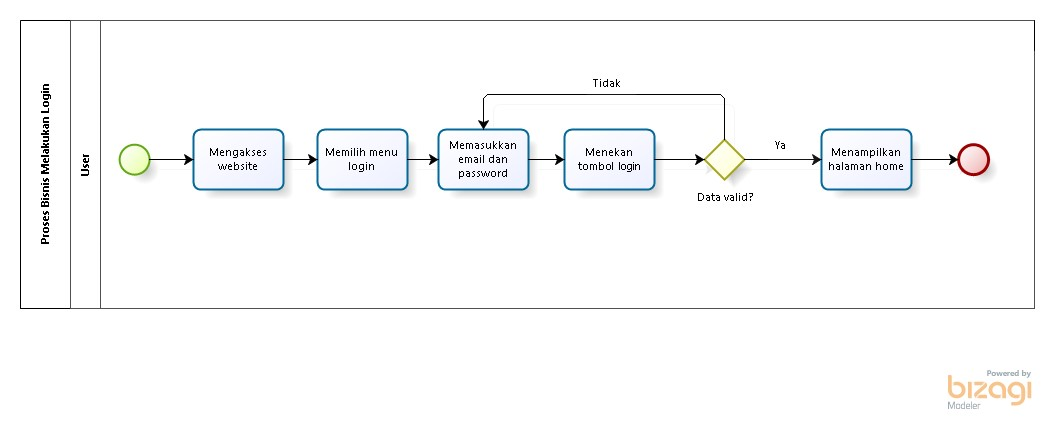
Proses bisnis yang diharapkan pada sistem yang dibangun yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan dalam sistem. Untuk melakukan pemesanan dalam sistem ini, pelanggan harus mengakses website dan mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi form registrasi pendaftaran. Dalam mengisi form registrasi pendaftaran, 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*

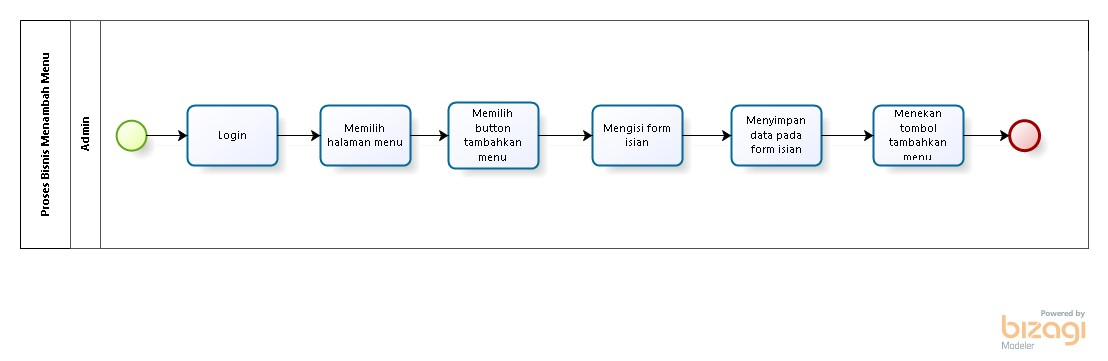
Pelangan dapat melakukan *login* ke dalam sistem dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya. Sebelumnya, pelanggan akan memilih menu *login* kemudian memasukkan *email* dan *password* lalu menekan tombol *login.* Jika akun yang dimasukkan valid, maka pelanggan dapat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

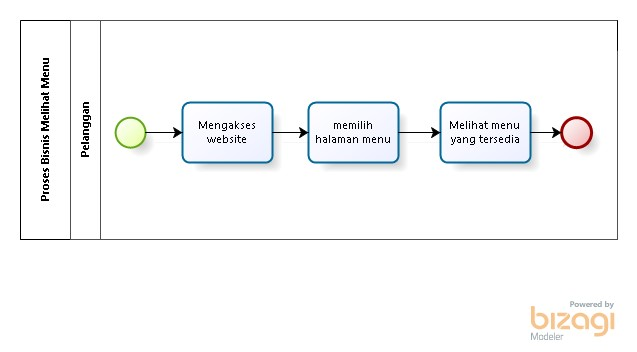
Pada proses menambah menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *admin* dapat memilih halaman Menu yang di dalamnya terdapat daftar menu makanan dan minuman. Ketika *admin* ingin menambahkan menu, *admin* harus menekan *button* tambahkan menu terlebih dahulu. Setelah itu, *admin* dapat 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

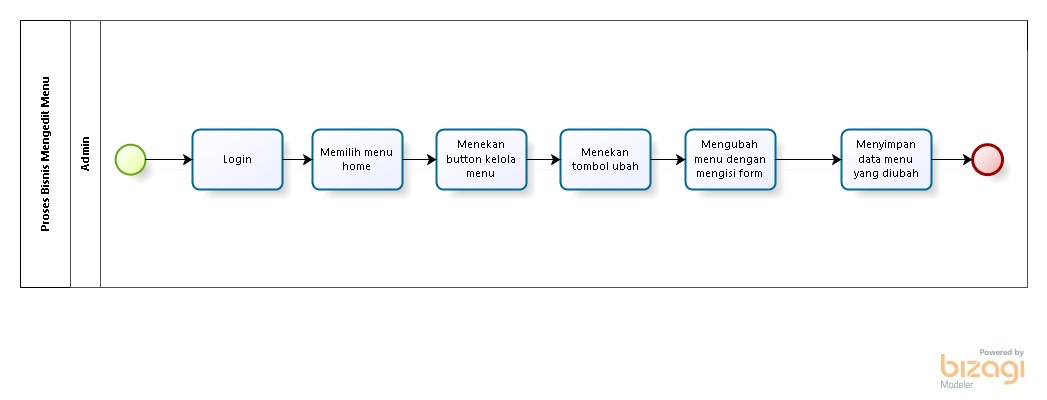
Proses bisnis untuk melihat menu yang tersedia, maka pelanggan harus mengakses *website* terlebih dahulu. Kemudian pelanggan dapat memilih halaman menu yang akan menampilkan daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Selanjutnya pelanggan dapat melihat daftar menu yang ada pada sistem. Proses bisnis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



**Gambar 7. BPMN Melihat Menu**

#### Proses Bisnis Mengedit Menu

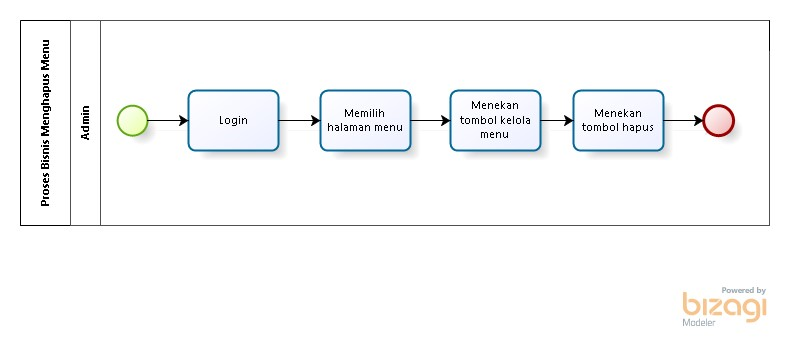
Selain untuk menambahkan menu, *admin* juga dapat mengedit menu dalam sistem. Sebelum dapat melakukan pengeditan menu, *admin* harus *login* terlebih dahulu. *Admin* dapat memilih menu home lalu menekan kelola menu kemudian menekan tombol ubah. Setelah itu, *admin* dapat mengubah menu dengan mengisi 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

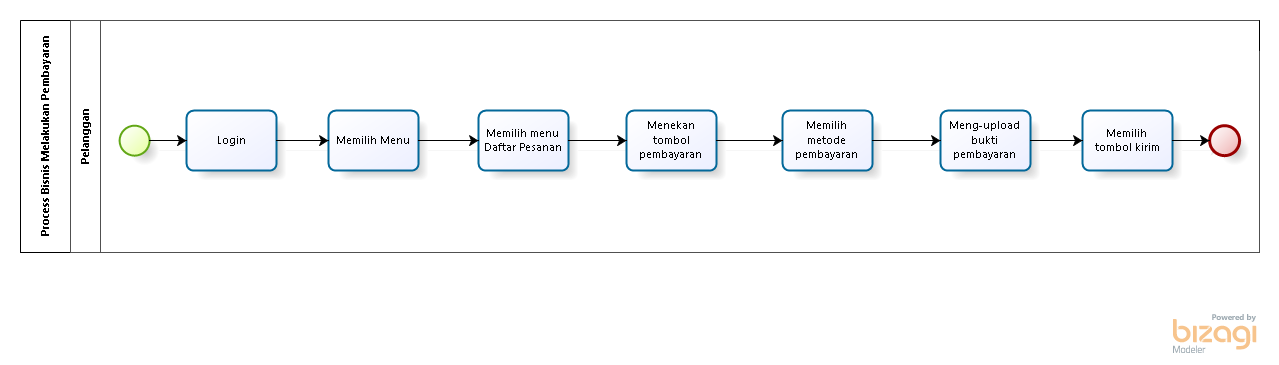
Proses bisnis melakukan penghapusan menu dapat dilakukan oleh *admin.* Sebelum melakukan penghapusan menu, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih halaman menu yang berisi daftar menu makanan dan minuman yang tersedia. Kemudian *admin* dapat menekan tombol 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

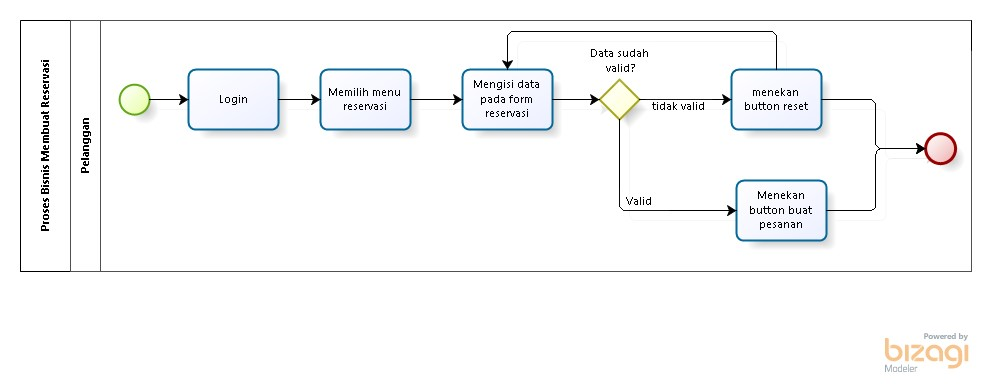
Proses bisnis untuk melakukan pembayaran dapat dilakukan oleh pelanggan ketika sudah melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian pelanggan dapat memilih menu dan memilih menu daftar pesanan dan selanjutnya menekan tombol pembayaran. Di menu pembayaran, pelanggan akan mengetahui total harga yang akan 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**

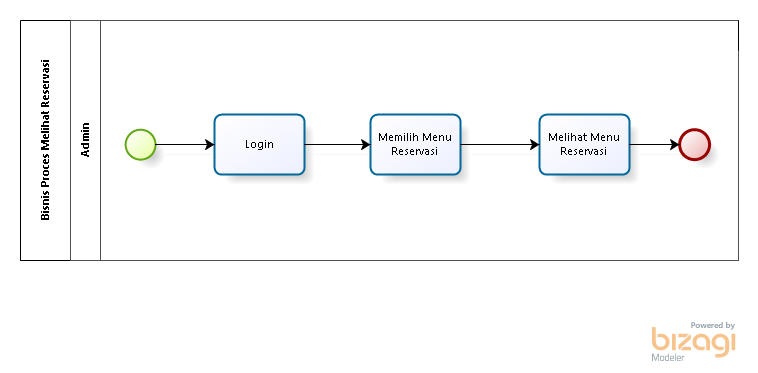
#### Proses Bisnis Membuat Reservasi

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**

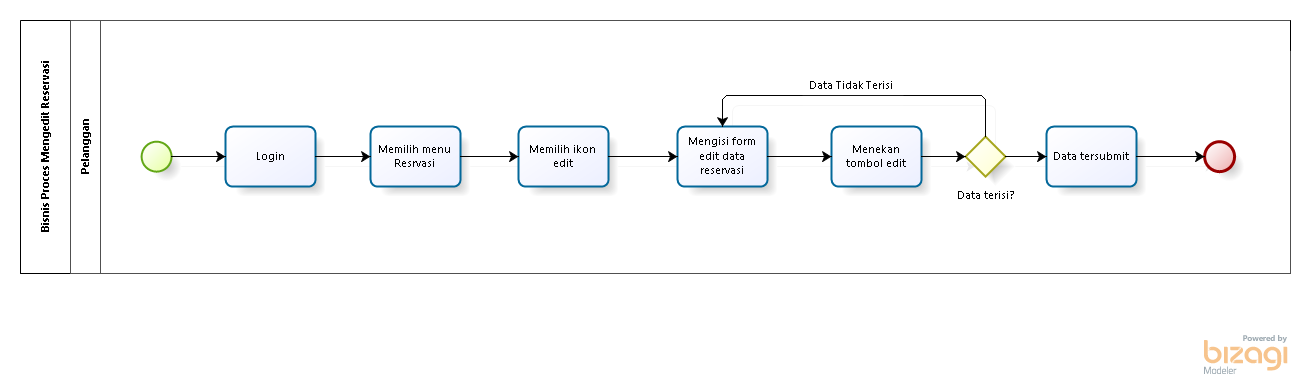
#### Proses Bisnis Melihat Reservasi



**Gambar 12. BPMN Melihat Reservasi**

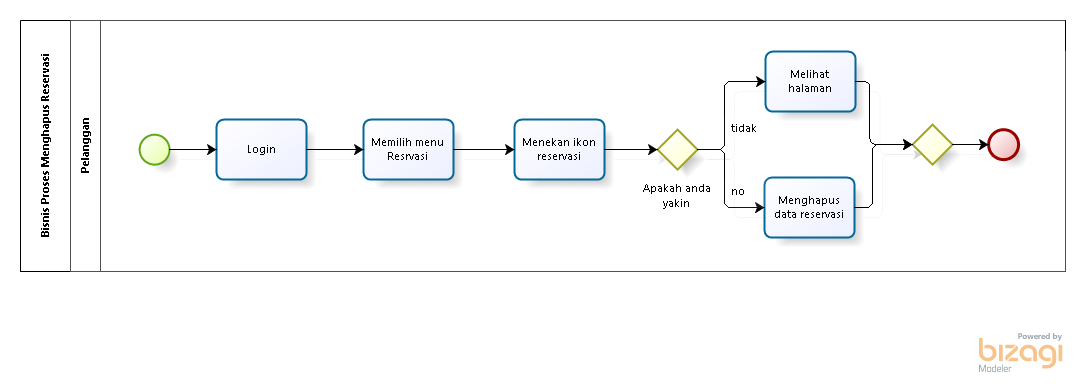
#### Proses Bisnis Mengedit Reservasi

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



**Gambar 13. BPMN Mengedit Reservasi**

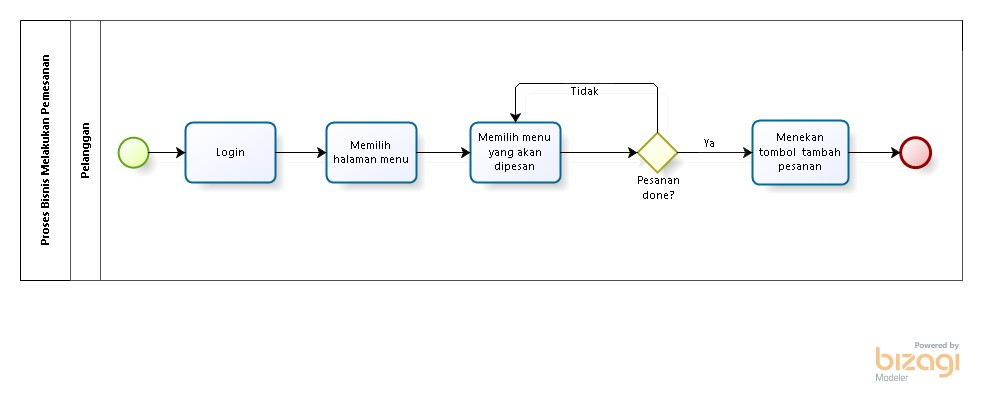
#### Proses Bisnis Menghapus Reservasi

****

**Gambar 14. BPMN Menghapus Reservasi**

#### Proses Bisnis Melakukan Pemesanan

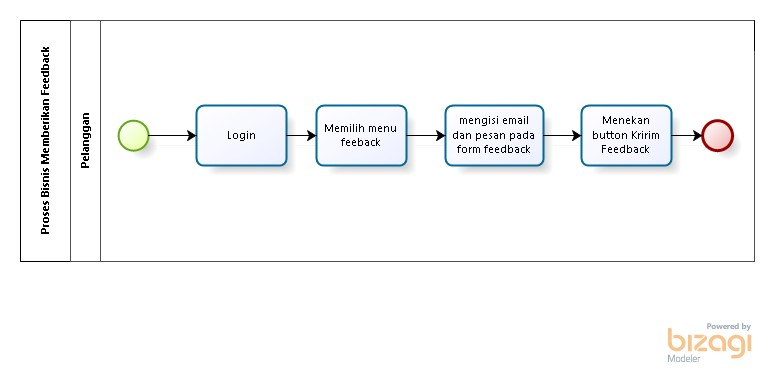
Proses bisnis untuk melakukan pemesanan, pelangganharus melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login,* pelanggan dapat memilih halaman menu, lalu pelanggan dapat menekan *button* tambahkan menu pada menu yang ingin dipesan. Jika pesanan sudah selesai ditambahkan, maka pelanggan dapat menekan tombol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

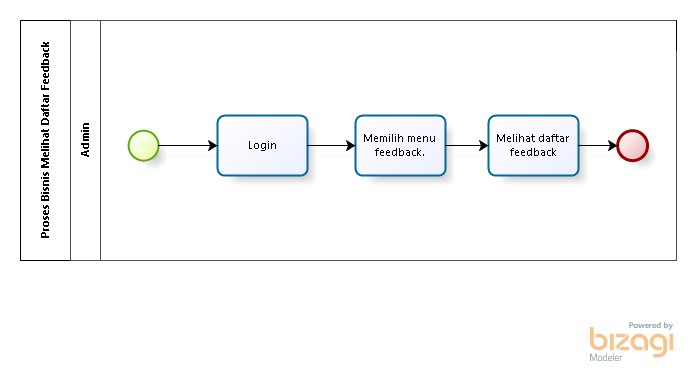
Proses bisnis untuk memberikan *feedback* terhadap Cafe Foodpedia, maka pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. Kemudian pelanggan dapat memilih menu *feedback* lalu pelanggan mengisi *email* dan juga pesan yag menjadi *feedback* terhadap Cafe Foodpedia. Setelah mengisi *feedback*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

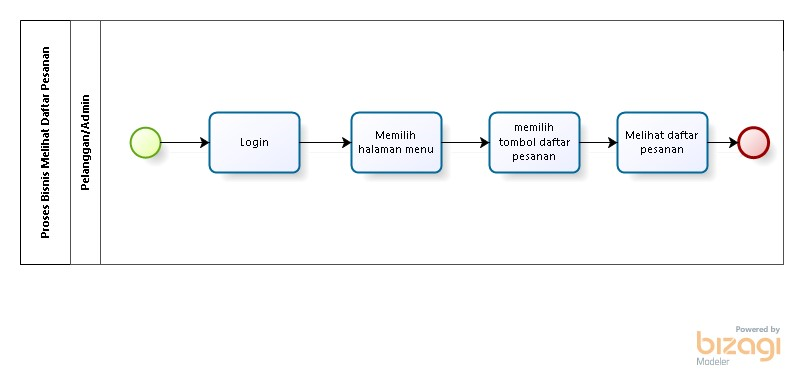
Untuk dapat melihat daftar *feedback* yang diberikan pelanggan, maka *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian *admin* dapat memilih menu *feedback* dan sistem akan menampilkan daftar *feedback.*



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

#### Proses Bisnis Melihat Daftar Pesanan

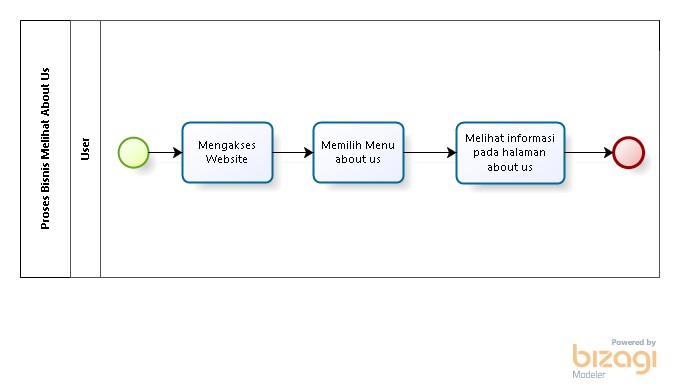
Proses bisnis melihat daftar pesanan dapat dilakukan setelah *admin* dan pelanggan melakukan *login*. Kemudian *Admin* dan pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang masuk ke dalam sistem dengan memilih halaman menu. Setelah masuk ke halaman menu, maka *admin* dan pelanggan dapat memilih tombol daftar 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*

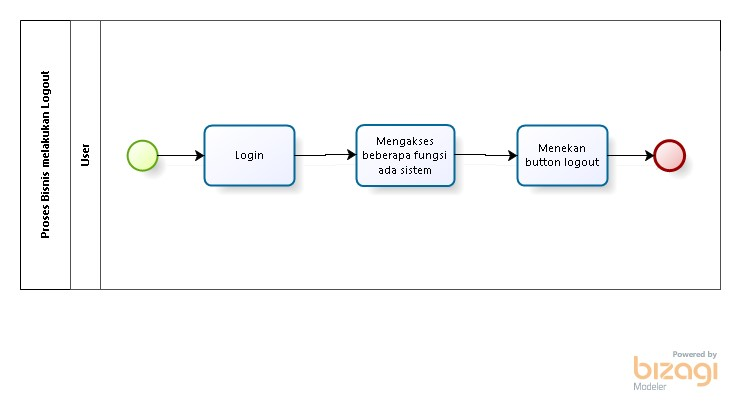
Proses bisnis untuk melihat *about us,* maka *user* harus mangakses *website* terlebih dahulu. Kemudian *user* dapat memilih menu *about us* yang akan menyajikan beberapa informasi mengenai Cafe Foodpedia. Proses bisnis melihat *about us* terlampir pada gambar 19.



**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 mempunyai beberapa fungsi dalam kebutuhan *user* antara lain:

1. Fungsi Registrasi

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 masuk dan mengakses sistem ini

1. Fungsi melihat menu

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

1. Fungsi menghapus menu

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

1. Fungsi menambah menu

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

1. Fungsi mengedit menu

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

1. Fungsi Membuat Reservasi

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan yang ingin melakukan reservasi.

1. Fungsi Meng-*approve* Reservasi

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

1. Fungsi melakukan Pemesanan

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

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 *admin* untuk melihat daftar *feedback* yang diberikan oleh pelanggan.

1. Fungsi Melihat Daftar Pesanan

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

1. Fungsi Melihat Tentang Cafe

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

1. Fungsi *Logout*

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

## User Characteristics

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

**Tabel 5. Karakteristik *User***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna** | **Fasilitas** | **Hak Akses ke Aplikasi** |
| Admin (*Owner*) | * Melakukan *login* untuk mengakses 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* * Akses ke menu daftar reservasiuntuk dapat meng-*approve* reservasi * Akses ke menu daftar pesanan * Akses ke menu daftar *feedback* * Akses ke menu *about us* |
| *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 *framework Laravel 10*, 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.*

## 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 11*

*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 sistem yang mencakup lingkungan pengembang.

#### Hardware requirement

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

**Tabel 6. *Hardware Requirement***

| **Hardware** | **Spesification** |
| --- | --- |
| Laptop | *ASUS TUF Gaming* |
| Processor | *Intel Core i7-10870H Processor 2.2 GHz (16M Cache, up to 5.0 GHz, 8 cores)* |
| RAM | *512 GB PCle 3.0 NVMe M.2 SSD* |
| Operating System | *Windows 11* |

#### S/W development Tools

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

**Tabel 7. S/W *Development Tools***

| **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 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 : *Intel Core i7-10870H Processor 2.2 GHz (16M Cache, up*

*to 5.0 GHz, 8 cores)*

1. RAM : *512 GB PCle 3.0 NVMe M.2 SSD*
2. Flashdisk :
3. *Client*
4. Processor
5. RAM
6. 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 | *ASUS TUF Gaming* |
| Processor | *Intel Core i7-10870H Processor 2.2 GHz (16M Cache, up to 5.0 GHz, 8 cores)* |
| RAM | *512 GB PCle 3.0 NVMe M.2 SSD* |
| Operating System | *Windows 11* |

#### 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

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.

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 adalah antarmuka berupa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan

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*

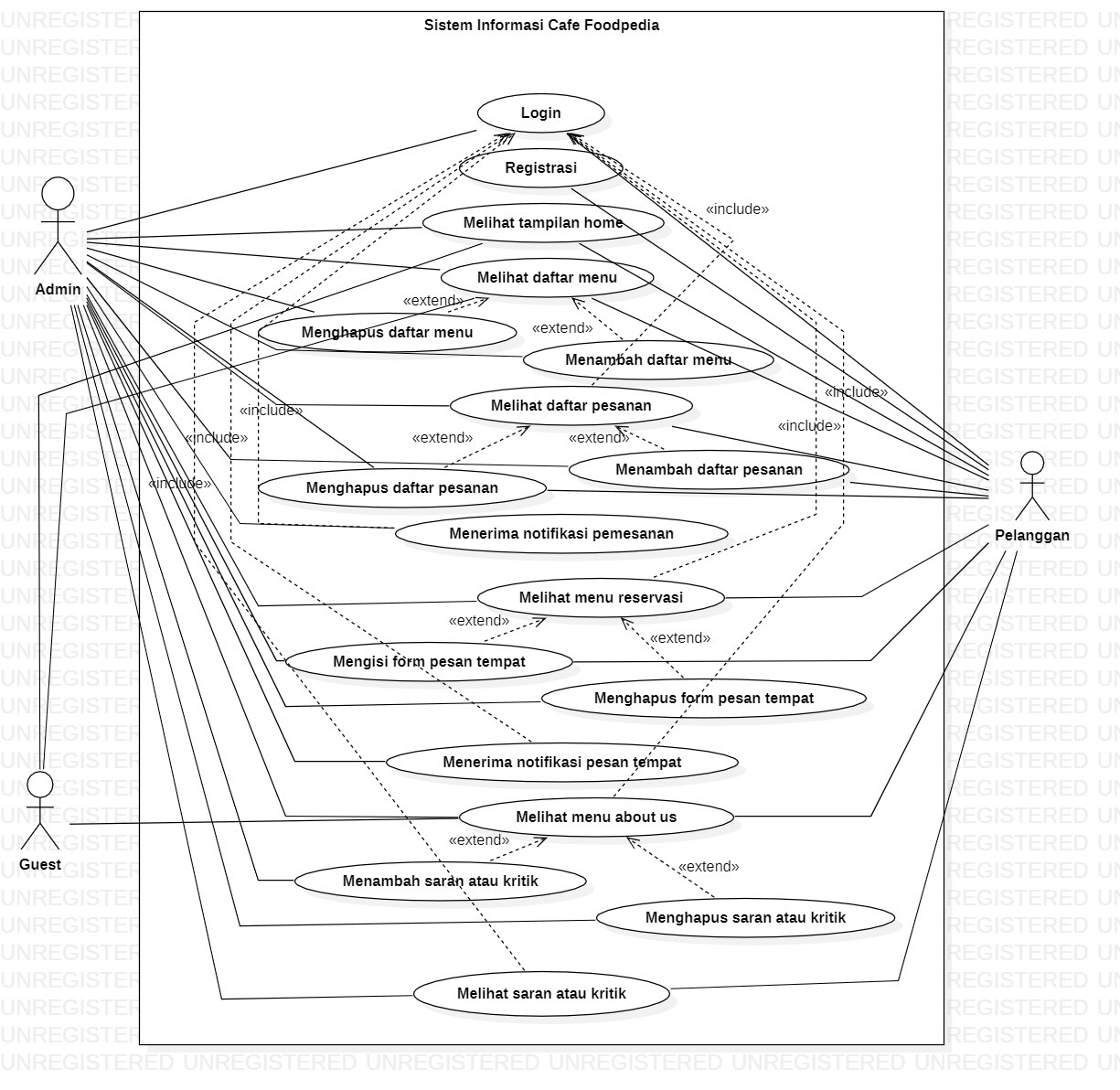
### Communication Description

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

## 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 mengenai *usecase scenario* yang meliputi *usecase. Usecase scenario* dibuat untuk mempermudah mengerti alur proses sistem yang akan dibangun.

### Fungsi/Fitur-1

Fungsi atau fitur pertama pada pembangunan sistem informasi ini yaitu Fungsi Register

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### 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.

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 9. *Usecase Scenario* Registrasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-01 | |
| **Usecase Name** | Registrasi | |
| **Brief Description** | *User* dapat melakukan Registrasi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | Guest | |
| **Pre-condition** | *User* hanya dapat melihat *website* | |
| **Post-conditon** | *User* dapat mengakses *website* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Mengakses link *Website* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman utama *Website* |
|  | 1. Menekan *button* *login* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman *login,* dengan kalimat “Belum punya akun? Daftar sini” |
|  | 1. Menekan kalimat “Daftar sini” |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman Registrasi |
|  | 1. Mengisi *form* registrasi |  |
|  | 1. Menekan *button* registrasi |  |
|  |  | 1. Menyimpan data registrasi |

### Fungsi Fitur 2

Fungsi atau fitur kedua pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi *Login.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### 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.

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 10. *Usecase Scenario Login*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-02 | |
| **Usecase Name** | *Login* | |
| **Brief Description** | *User* dapat melakukan login agar dapat mengakses *website*. | |
| **Primary Actor** | *Admin* dan Pelanggan | |
| **Pre-condition** | *User* mengakses *link* *website* | |
| **Post-conditon** | *User* dapat melakukan *login* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Mengakses link *Website* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman utama *Website* |
|  | 1. Menekan button *login* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman *login* |
|  | 1. Mengisi *email* dan  *password* |  |
|  | 1. Menekan *button login* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman *home* |
| **Alternative flow of events** | 5a. Mengisi *email* dan *password* salah |  |
|  |  | 7a. Tetap berada di halaman *login* |

### Fungsi Fitur 3

Fungsi atau fitur ketiga pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Menambah Menu*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

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 *login* | |
| **Post-conditon** | *Admin* dapat melakukan penambahan menu | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan menu pada *side bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman menu |
|  | 1. Menekan *button* tambah *post* |  |
|  |  | 1. Menampilkan form menu |
|  | 1. Mengisi form menu |  |
|  | 1. Menekan *button submit* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman menu |

### Fungsi Fitur 4

Fungsi atau fitur keempat pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Mengedit Menu*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit menu digunakan oleh *admin* unruk memperbaharui data menu jika terdapat perubahan data ke dalam sistem.

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 12. *Usecase Scenario* Mengedit Menu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-04 | |
| **Usecase Name** | Mengedit Menu | |
| **Brief Description** | Admin dapat mengedit menu apabila terdapat perubahan nama menu, harga menu, deskripsi menu dan gambar menu. | |
| **Primary Actor** | *Admin* | |
| **Pre-condition** | *Admin* telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | *Admin* dapat mengedit menu | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan menu pada *side bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman menu |
|  | 1. Menekan *button* edit |  |
|  |  | 1. Menampilkan form menu |
|  | 1. Mengedit data menu yang ingin di ubah |  |
|  | 1. Menekan *button subbmit* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman menu |

### Fungsi Fitur 5

Fungsi atau fitur kelima pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Menghapus Menu*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 13. *Usecase Scenario Menghapus Menu*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-05 | |
| **Usecase Name** | Menghapus Menu | |
| **Brief Description** | *Admin* dapat menghapus menu yang sudah tidak tersedia lagi di Cafe Foodpedia. | |
| **Primary Actor** | *Admin* | |
| **Pre-condition** | *Admin* telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | *Admin* dapat menghapus menu | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan menu pada *side bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan daftar menu |
|  | 1. Menekan *button delete* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman menu |

### Fungsi Fitur 6

Fungsi atau fitur keenam pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Menu

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 14. *Usecase Scenario* Melihat Menu

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

### Fungsi Fitur 7

Fungsi atau fitur ketujuh pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Membuat Reservasi*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan tempat.

#### Kebutuhan Fungsional

Pada saat mengakses sistem serta pelanggan melakukan *login,* maka pelanggan dapat membuat reservasi pada sistem.

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 15. *Usecase Scenario* Membuat Reservasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-08 | |
| **Usecase Name** | Membuat Reservasi | |
| **Brief Description** | Pelanggan dapat melakukan reservasi pada Cafe Foodpedia. | |
| **Primary Actor** | Pelanggan | |
| **Pre-condition** | Pelanggan telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | Pelanggan dapat melakukan reservasi | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan Reservasi pada *nav bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan *form* Reservasi |
|  | 1. Mengisi *form* Reservasi |  |
|  |  | 1. Menyimpan data Reservasi |
|  |  | 1. Memberikan notifikasi |
|  | 1. Menerima notifikasi |  |

### Fungsi Fitur 8

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

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

Untuk melakukan fungsi Meng-*approve* reservasiTabel 16. *Usecase Scenario* Meng-*approve* Reservasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-09 | |
| **Usecase Name** | **Meng-*approve* Reservasi** | |
| **Brief Description** | *Admin* dapat menyetujui ataupun menolak *request* reservasi. | |
| **Primary Actor** | *Admin* | |
| **Pre-condition** | *Admin* telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | *Admin* dapat Meng-*approve* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | * + - 1. Menekan Reservasi pada side *bar* |  |
|  |  | * + - 1. Menampilkan DaftarReservasi |
|  | * + - 1. Menekan *button accept* |  |
|  |  | * + - 1. Memberikan notifikasi |
|  | * + - 1. Menerima notifikasi |  |
| **Alternative flow of events** | 3a. Menekan *button reject* |  |

### Fungsi Fitur 9

Fungsi atau fitur kesembilan pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melakukan Pemesanan*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 17. *Usecase Scenario* Melakukan Pemesanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-010 | |
| **Usecase Name** | Melakukan Pemesanan | |
| **Brief Description** | Pelanggan dapat melakukan pemesanan di cafe. | |
| **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. Menekan Daftar Menu pada *nav bar* |  |
|  |  | * + - 1. Menampilkan Daftar Menu |
|  | 1. Memilih menu yang ingin di pesan |  |
|  | 1. Menekan *button* beli sekarang |  |
|  |  | 1. Menyimpan data pesanan |
|  |  | * + - 1. Menampilkan Daftar Menu |

### Fungsi Fitur 10

Fungsi atau fitur kesepuluh pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Daftar Pesanan*.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 18. *Usecase Scenario* Melihat Daftar Pesanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-011 | |
| **Usecase Name** | Melihat Daftar Pemesanan | |
| **Brief Description** | *Admin* dapat melihat daftar pesanan pada Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | *Admin* | |
| **Pre-condition** | *Admin* telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | Admin dapat melihat Daftar Pesanan | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | * + - 1. Menekan Daftar Pesanan pada *side bar* |  |
|  |  | * + - 1. Menampilkan Daftar Pesanan |

### Fungsi Fitur 11

Fungsi atau fitur kesebelas pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Memberikan *Feedback.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

**Tabel 19. *Usecase Scenario* Memberikan *Feedback***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-012 | |
| **Usecase Name** | Memberikan *Feedback* | |
| **Brief Description** | Pelanggan dapat memberikan *feedback* terhadap cafe. | |
| **Primary Actor** | Pelanggan | |
| **Pre-condition** | Pelanggan telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | Pelanggan dapat memberikan *feedback* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan *Feedback* pada *nav bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan *form* *feedback* |
|  | 1. Mengisi *form feedback* |  |
|  | 1. Menekan *button* kirim *feedback* |  |
|  |  | 1. Menyimpan data |
|  |  | 1. Menampilkan *form* *feedback* |

### Fungsi Fitur 12

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

#### 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.

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 19. *Usecase Scenario* Melihat Daftar *Feedback*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-013 | |
| **Usecase Name** | Melihat Daftar Feedback | |
| **Brief Description** | *User* dapat melihat daftar fedback yang di berikan oleh pelanggan. | |
| **Primary Actor** | *Admin*, pelanggan, *guest* | |
| **Pre-condition** | *Uses* mengakses *link* *website* | |
| **Post-conditon** | *User* dapat melihat daftar *feedback* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan *Feedback* *nav bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan Daftar *Feedback* |

### Fungsi Fitur 13

Fungsi atau fitur ketigabelas pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi Melihat Tentang Café.

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 20. *Usecase Scenario* Melihat Daftar *Feedback*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-014 | |
| **Usecase Name** | Melihat Tentang Cafe | |
| **Brief Description** | *User* dapat melihat tentang deskripsi ataupun sejarah dari Cafe Foodpedia | |
| **Primary Actor** | *Admin*, pelanggan, guest | |
| **Pre-condition** | *User* mengakses *link* website | |
| **Post-conditon** | *User* dapat melihat tentang cafe | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | 1. Menekan *about us* pada *nav bar* |  |
|  |  | 1. Menampilkan halaman *about us* |

### Fungsi Fitur 14

Fungsi atau fitur keempatbelas pada pembangunan Sistem Informasi Cafe Foodpedia ini yaitu Fungsi *Logout.*

#### Deskripsi dan Prioritas

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

#### Kebutuhan Fungsional

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

#### Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel 21. *Usecase Scenario Logout*

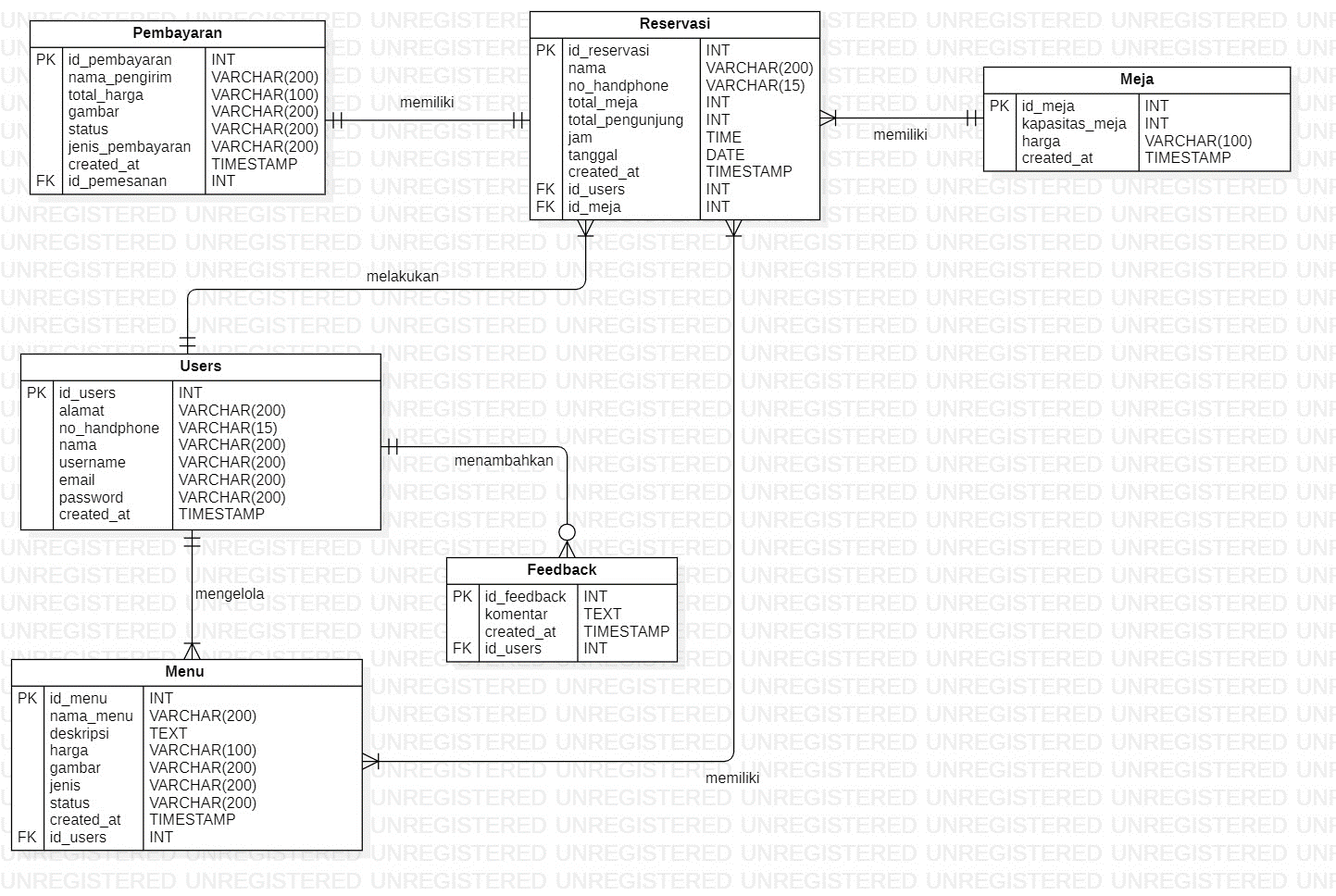
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usecase ID Number** | UC-015 | |
| **Usecase Name** | *Logout* | |
| **Brief Description** | *User* dapat logout ketika ingin keluar dari *website*. | |
| **Primary Actor** | *Admin* dan Pelanggan | |
| **Pre-condition** | *User* telah melakukan *login* | |
| **Post-conditon** | *User* dapat melakukan *logout* | |
| **Basic Flow of Event** | **Actor’s Action** | **System’s Response** |
|  | Menekan *button logout* |  |
|  |  | Menampilkan halaman menu |

## 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:

1. Fungsi Registrasi

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 masuk dan mengakses sistem ini

1. Fungsi melihat menu

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

1. Fungsi menghapus menu

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

1. Fungsi menambah menu

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

1. Fungsi mengedit menu

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

1. Fungsi Membuat Reservasi

Fungsi membuat reservasi digunakan oleh pelanggan yang ingin melakukan reservasi.

1. Fungsi Meng-*approve* Reservasi

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

1. Fungsi melakukan Pemesanan

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

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 *admin* untuk melihat daftar *feedback* yang diberikan oleh pelanggan.

1. Fungsi Melihat Daftar Pesanan

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

1. Fungsi Melihat Tentang Cafe

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

1. Fungsi *Logout*

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

## Non-Functional Requirement

Adapun kebutuhan non fungsional dalam sistem terlampir pada tabel 22.

**Tabel 22. Kebutuhan Non fungsional**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SRS-id** | **Parameter** | **Requirement** |
| SRS-01 | *Availability* | 1. Sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna. 2. Kecepatan akses sistem tergantung pada kecepatan internet yang digunakan oleh pengguna. |
| SRS-02 | *Reliability* | Sistem dapat mengalami gagal akses jika koneksi internet yang digunakan kurang stabil |
| SRS-03 | *Ergonomy* | Sistem dapat digunakan oleh *user* denga naman dan nyaman |
| SRS-04 | *Portability* | 1. Dapat digunakan oleh Sistem peramban apa saja, seperti *google chrome,* dan *Mozilla firefox* 2. Sistem juga dapat diakses di laptop ataupun *smartphone* 3. Sistem dapat menyesuaikan layer untuk mengakses sistem |
| SRS-05 | Response Time | Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik |
| SRS-06 | Security | Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa *username* dan *password* yang dimiliki oleh admin. |
| SRS-07 | Others 1: Bahasa Komunikasi | Semua informasi akan disajikan dengan bahasa Indonesia yang mudah dimengerti |

## Design Constraints

Sistem dapat diakses dengan baik melalui *browser* yang mendukung penggunaan *framework Laravel* 10, 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.*

# Design

Pada bab Design Description akan dijelaskan mengenai Deskripsi desain dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia yang meliputi data description, type definition, conceptual data model, physical data model, serta tabel yang akan digunakan pada sistem tersebut.

## Data Description

Pada bagian ini dijelaskan mengenai data dari sistem yang dibangun, tipe definisi atau domain, pemodelan data secara konseptual (conceptual data model) dan pemodelan secara fisik (physical data model) dan deskripsi tabel-tabel pada basis data.

### Domain/ Type Definition

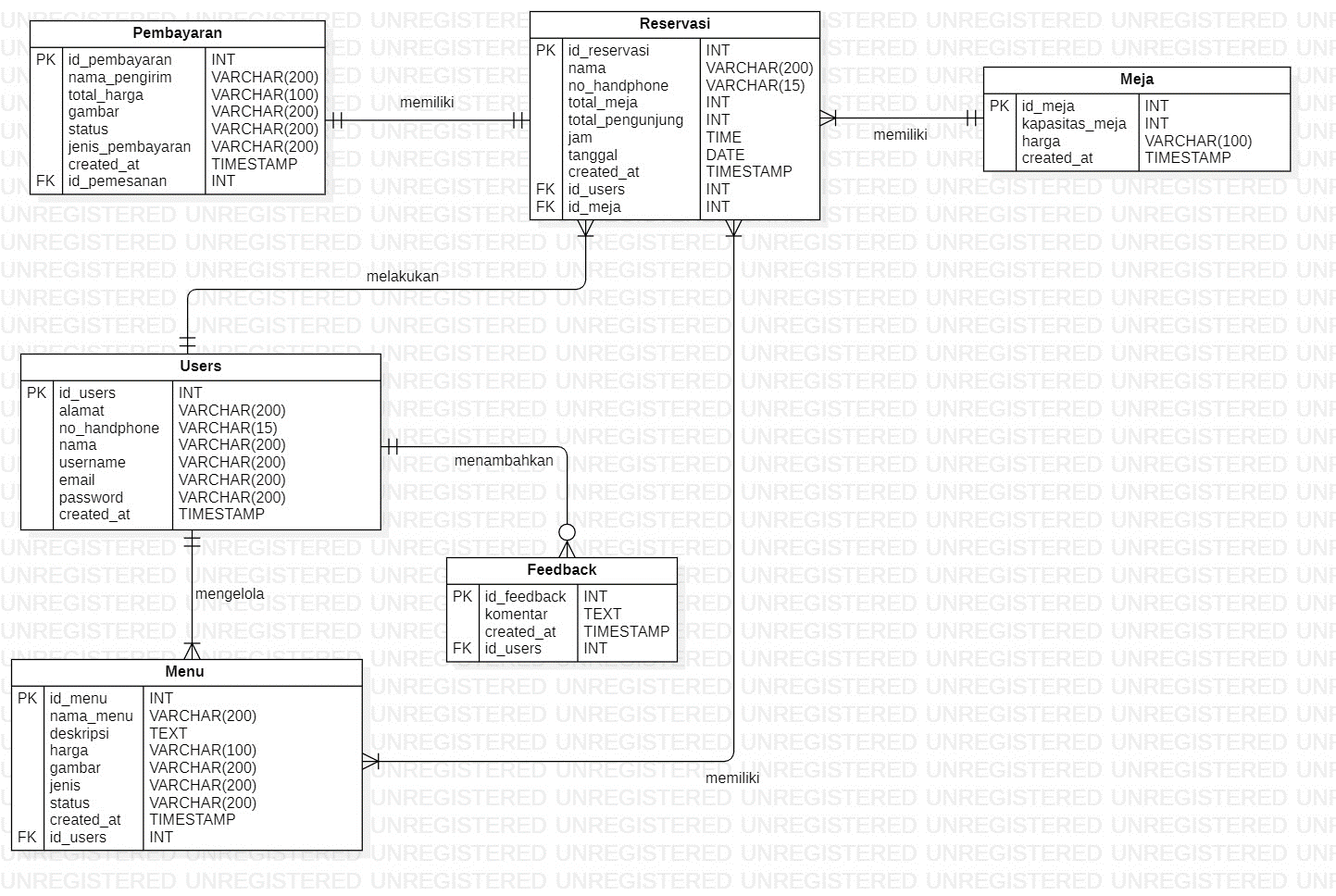
Nama domain atau *type definition* yang terdapat pada basis data sistem yang dibangun terlampir pada tabel 32.

**Tabel 32. Nama Domain dan Tipe yang Terdefinisi**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Domain Name*** | ***Power Designer Type*** |
| *id\_user* | INT |
| *Nama* | Varchar(225) |
| *Email* | Varchar(225) |
| *No\_handphone* | Varchar(20) |
| *Alamat* | Varchar(200) |
| *Username* | Varchar(200) |
| *Password* | Varchar(200) |
| *Created\_at* | Timestamp |
| *Id\_role* | INT |
| *Id\_meja* | INT |
| *Harga* | Varchar(200) |
| *Kapasitas\_meja* | INT |
| *Id\_reservasi* | INT |
| *Tanggal* | Date |
| *Jam* | Time |
| *Total\_meja* | INT |
| *Total\_pengunjung* | INT |
| *Id\_menu* | INT |
| *Nama\_menu* | Varchar(200) |
| *Deskripsi* | Text |
| *Gambar* | Varchar(200) |
| *Jenis* | Varchar(200) |
| *Status* | Varchar(200) |
| *Id\_pemesanan* | INT |
| *Jumlah\_menu* | INT |
| *Id\_feedback* | INT |
| *Komentar* | Text |

### Conceptual Data Model

*Conceptual Data Model* dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 27.

**Gambar 27. *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Cafe Foodpedia**

### Physical Data Model

*Physical Data Model* dari Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 28.

**Gambar 28. *Physical Data Model* Sistem Informasi Cafe Foodpedia**

### Tables

Tabel 33 merupakan tabel yang dirancang untuk digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

**Tabel 33. Daftar Tabel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Tabel** | **Primary Key** | **Deskripsi Isi** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Detail Design Description

Pada bab ini akan dijelaskan rincian mengenai desain data yang akan digunakan dalam pengelolaan Sistem Informasi Cafe Foodpedia, yang terdiri dari table structure, class diagram, sequence diagram, physical file, dan traceability.

## Table Structure

Pada sub bab ini berisikan seluruh tabel yang telah dirancang untuk Sistem Informasi Cafe Foodpedia. Setiap tabel akan berisi nama tabel, deskripsi isi, jenis, volume, dan primary key.

### Tabel Users

Identifikasi/Nama : Pelanggan

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data akun pelanggan

Jenis : Tabel Master

Volume : 9 field

Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel users terlampir dalam tabel 11.

**Tabel 11. *Data Dictionary* Tabel Users**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Menjelaskan id akun *user* | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Nama | Merupakan pengenal nama *user* pada saat masuk ke dalam sistem | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Email | Merupakan email *user* yang digunakan untuk login | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| No\_handphone | Merupakan nomor *user* yang dapat dihubungi | Integer | No | None | *Attribute non key* |
| Alamat | Merupakan alamat yang digunakan *user* saat melakukan registrasi | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Username | Merupakan *username user* yang digunakan untuk login | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Password | Merupakan kode unik yang disimpan *user* sebagai identitas akun | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pembuatan *user* | Timestamp | Yes | Null | *Attribute non key* |
| Id\_role | Berisi id role | Intger | No | None | *Foreign key* |

### Tabel Meja

Identifikasi/Nama : Meja

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data meja

Jenis : Tabel Master

Volume : 4 field

Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel meja terlampir dalam tabel 12.

**Tabel 12. *Data Dictionary* Tabel Meja**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Berisi id | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Harga | Berisi harga meja | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Kapasitas\_meja | Berisi kapasitas per meja | Integer (20) | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pembuatan meja | Timestamp | Yes | None | *Attribute non key* |

### Tabel Reservasi

Identifikasi/Nama : Reservasi

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data Reservasi

Jenis : Tabel Master

Volume : 10 field

Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel reservasi terlampir dalam tabel 13.

**Tabel 13. *Data Dictionary* Tabel Reservasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Berisi id | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Nama | Berisi nama pelanggan | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| No\_handphone | Berisi nomor pelanggan yang bisa dihubungi | Integer (15) | No | None | *Attribute non key* |
| Tanggal | Berisi tanggal kedatangan pelanggan ke cafe | Date | No | None | *Attribute non key* |
| Jam | Berisi jam kedatangan pelanggan ke cafe | Time | No | None | *Attribute non key* |
| Total\_meja | Berisi total meja | Integer (20) | No | None | *Attribute non key* |
| Total\_pengunjung | Berisi total pengunjung | Integer (20) | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pembuatan pemesanan meja | Timestamp | Yes | Null | *Attribute non key* |
| Id\_user | Berisi id users | Integer | No | None | *Foreign key* |
| Id\_meja | Berisi id meja | Integer | No | None | *Foreign key* |

### Tabel Menu

Identifikasi/Nama : Menu

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data Menu

Jenis : Tabel Master

Volume : 9 field

Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel menu terlampir dalam tabel 14.

**Tabel 14. *Data Dictionary* Tabel Menu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Berisi id | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Nama­\_menu | Berisi nama menu | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Deskripsi | Berisi deskripsi menu | Text | No | None | *Attribute non key* |
| Harga | Berisi harga menu menu | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Gambar | Berisi gambar menu | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Jenis | Berisi jenis menu | Varchar (200)) | No | None | *Attribute non key* |
| Status | Berisi status menu | Varchar (200) | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pembuatan menu | Timestamp | Yes | Null | *Attribute non key* |
| Id\_users | Berisi id users | Integer | No | None | *Foreign key* |

### Tabel Pemesanan Meja Hidangan

Identifikasi/Nama : Pemesanan Meja Hidangan

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data pemesanan meja hidangan

Jenis : Tabel Master

Volume : 5 field

Primary Key : id

*Data Dictionary* tabel Pemesanan Meja Hidangan terlampir dalam tabel 15.

**Tabel 15. *Data Dictionary* Tabel Pemesanan Meja Hidangan**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Berisi id | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Id\_pemesanan | Berisi id pemesanan meja | Integer **(**20) | No | None | *Foreign key* |
| Id\_hidangan | Berisi id hidangan | Integer **(**20) | No | None | *Foreign key* |
| Jumlah\_hidangan | Berisi jumlah hidangan | Integer (20) | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pemesanan | Timestamp | Yes | Null | *Attribute non key* |

### Tabel Feedback

Identifikasi/Nama : Feedback

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi tentang data feedback

Jenis : Tabel Master

Volume : 4 field

Primary Key : id

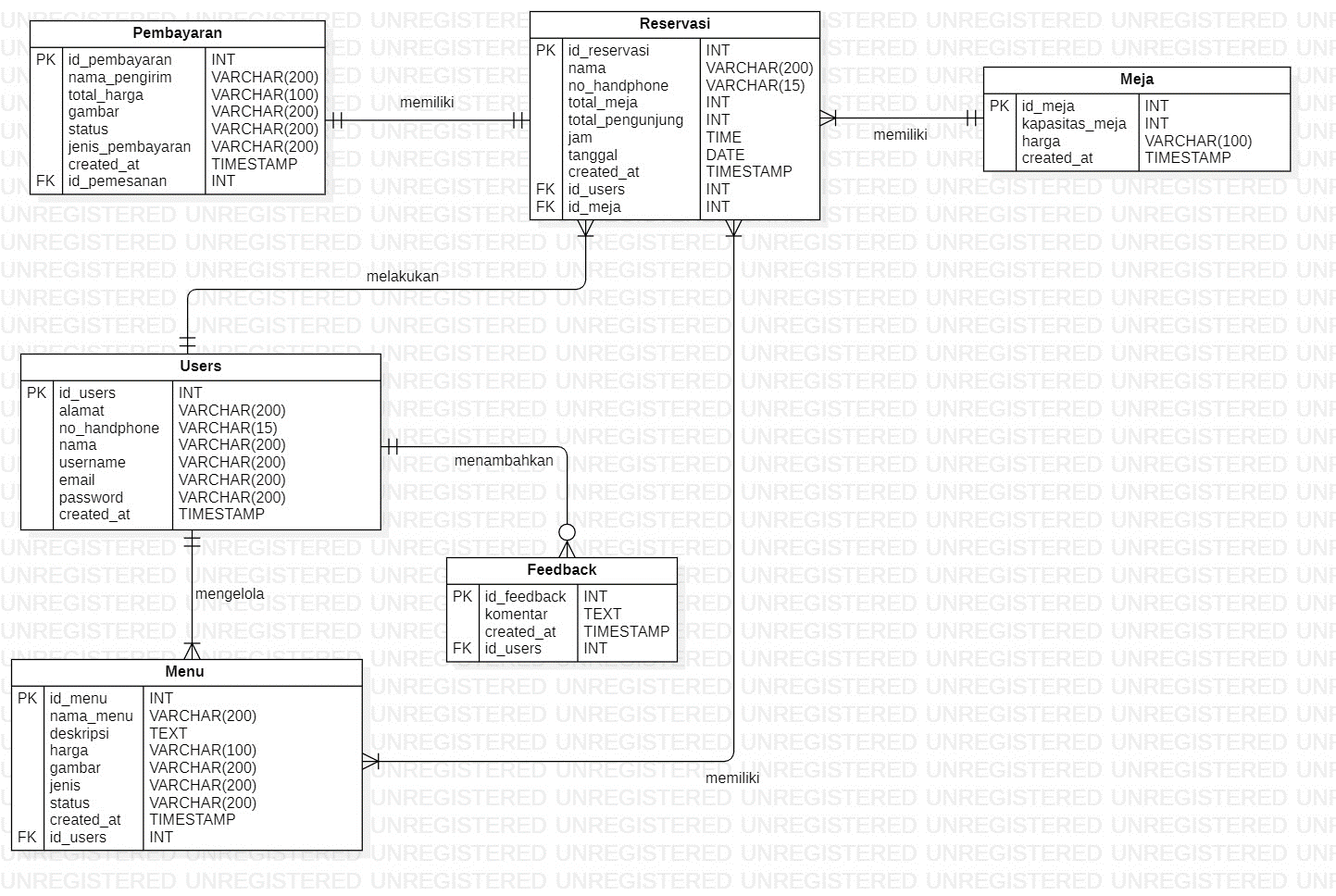
*Data Dictionary* tabel feedback terlampir dalam tabel 17.

**Tabel 17. *Data Dictionary* Tabel feedback**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Field | Deskripsi | Tipe & Length | Boleh NULL | Default | Keterangan |
| id | Berisi id | Integer **(**20) | No | None | *Primary key* |
| Komentar | Berisi komentar pelanggan | Text | No | None | *Attribute non key* |
| Created\_at | Berisi waktu pembuatan feedback | Timestamp | Yes | Null | *Attribute non key* |
| Id\_users | Berisi id users | Integer | No | None | *Foreign key* |

## Class Diagram

*Class diagram* adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang membangun sistem informasi. *Class diagram* Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 4.



**Gambar 4. Class Diagram Sistem Informasi Cafe Foodpedia**

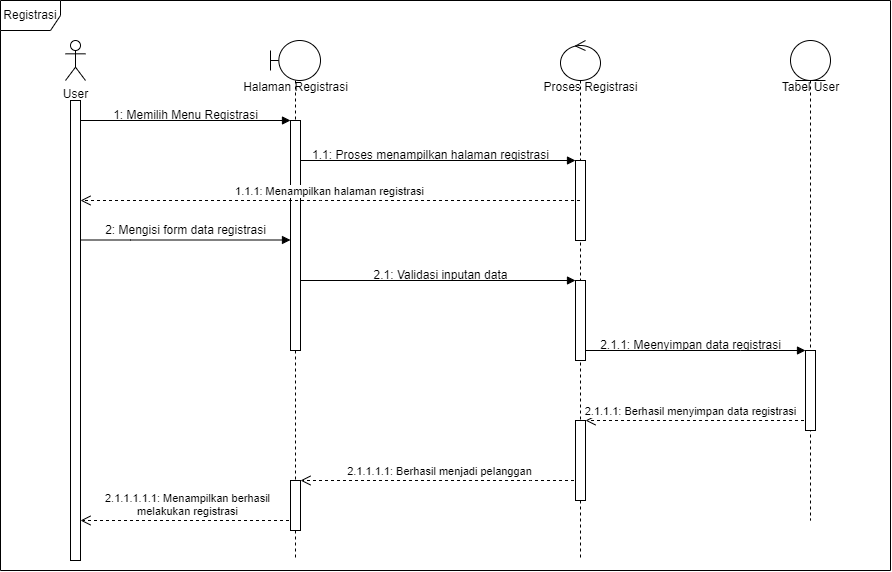
Dalam pembentukan *class diagram* Sistem Informasi Cafe Foodpedia terdapat 6 kelas yang saling berelasi antara yang satu dengan yang lain. Kelas Pembayaran memiliki hubungan ‘*one to one’* dengan kelas Reservasi. Kelas Reservasi memiliki hubungan ‘*many to one’* dengan kelas Meja. Kelas Reservasi memiliki hubungan ‘*one to many’* dengan kelas Menu. Kelas users memiliki hubungan ‘*one to many’* dengan kelas Menu, dan memiliki hubungan ‘*one to many’* dengan kelas Reservasi. Users juga memiliki hubungan ‘*one to many’* dengan kelas *Feedback*.

## Sequence Diagram

*Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan *scenario* atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan yang menghasilkan keluaran tertentu. Pada bagian ini disertakan gambar *sequence diagram* dari masing-masing modul atau fungsi yang ada pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia.

### SD001: Sequence Diagram Register

*Sequence diagram* registrasipada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 5.

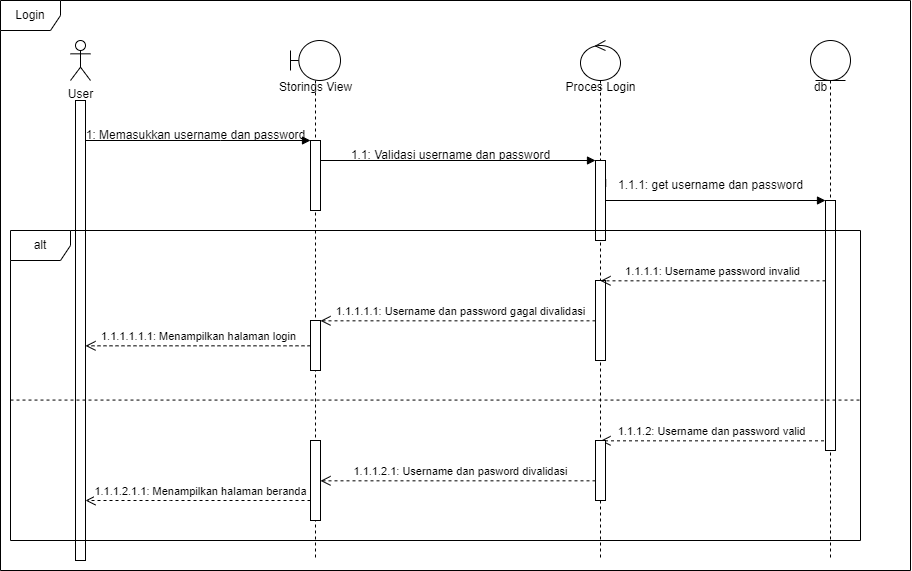


**Gambar 5. *Sequence Diagram* Registrasi**

Gambar 5 menampilkan rangkaian kegiatan registrasi yang dilakukan *user* untuk memiliki akun agar dapat melakukan *login.*

### SD002: Sequence Diagram Login

*Sequence diagram login* pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 6.

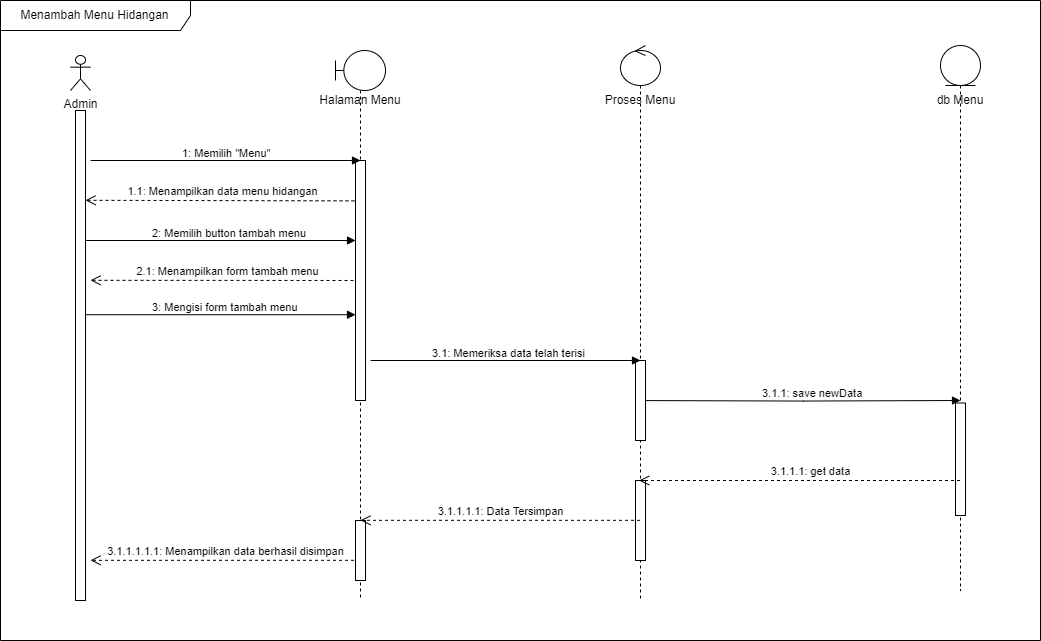


**Gambar 6. *Sequence Diagram Login***

Gambar 6 menampilkan rangkaian dari kegiatan *user* ketika ingin melakukan *login* ke dalam Website*.*

### SD003: Sequence Diagram Menambah Menu

*Sequence diagram* menambah menu pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 7.

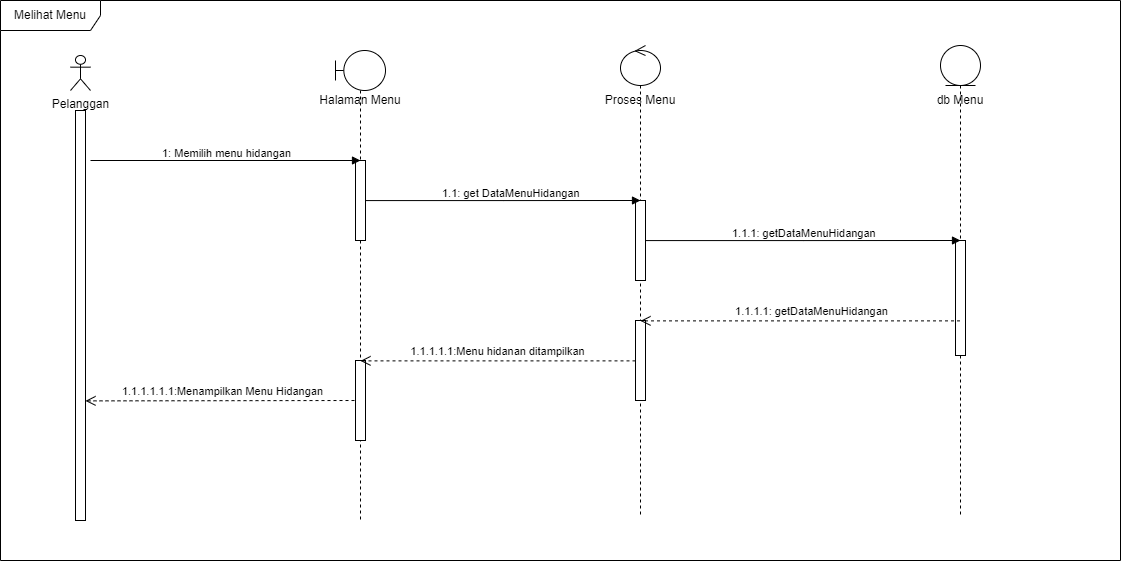


**Gambar 7. *Sequence Diagram* Menambah Menu**

Gambar 7 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *admin* untuk dapat menambahkan menu pada sistem.

### SD004: Sequence Diagram Melihat Menu

*Sequence diagram* melihat menu pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 8.

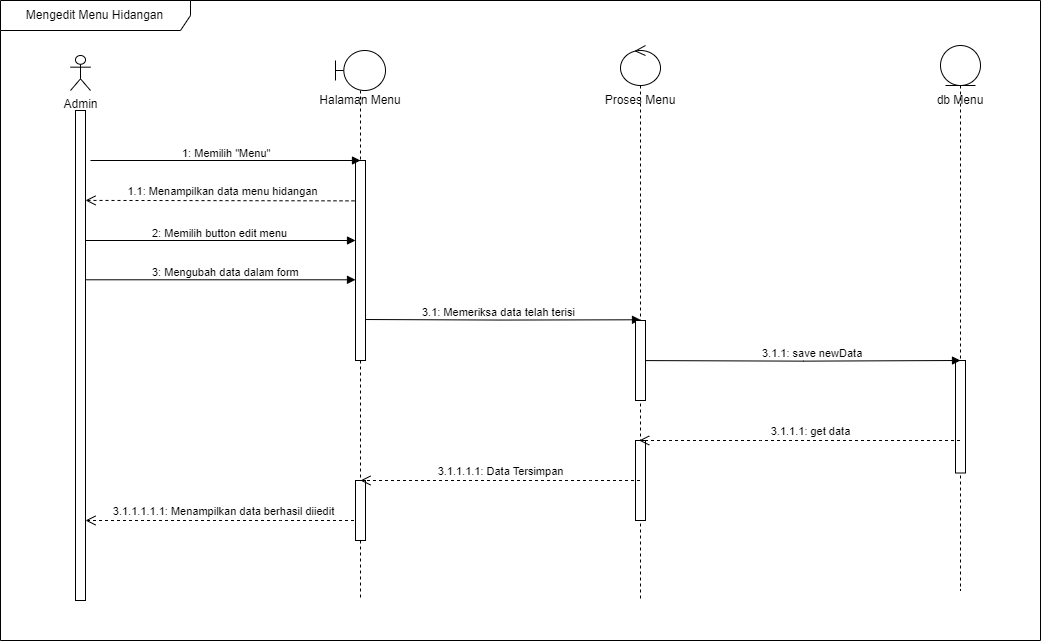


**Gambar 8. *Sequence Diagram* Melihat Menu**

Gambar 8 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan untuk dapat melihat menu hidangan yang sebelumnya telah di-*input* oleh *admin* ke dalam sistem.

### SD005: Sequence Diagram Mengedit Menu

*Sequence diagram* mengedit menu hidangan cafepada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 9.

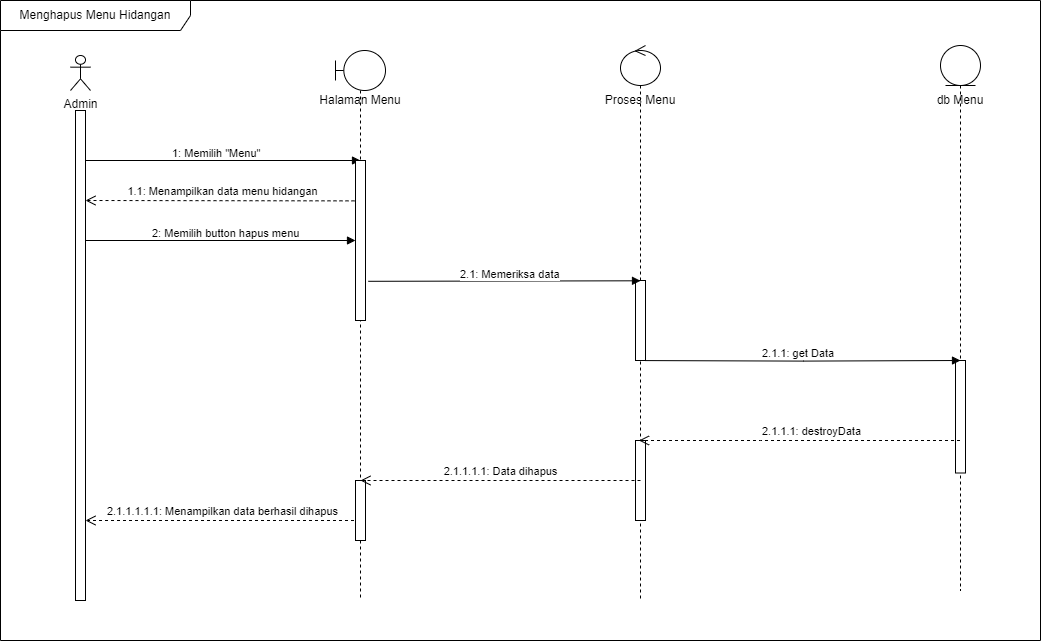


**Gambar 9. *Sequence Diagram* Mengedit Menu Hidangan**

Gambar 9 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *admin* untuk dapat mengedit menu hidangan pada sistem.

### SD006: Sequence Diagram Menghapus Menu

*Sequence diagram* menghapus menu hidanganpada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 10.

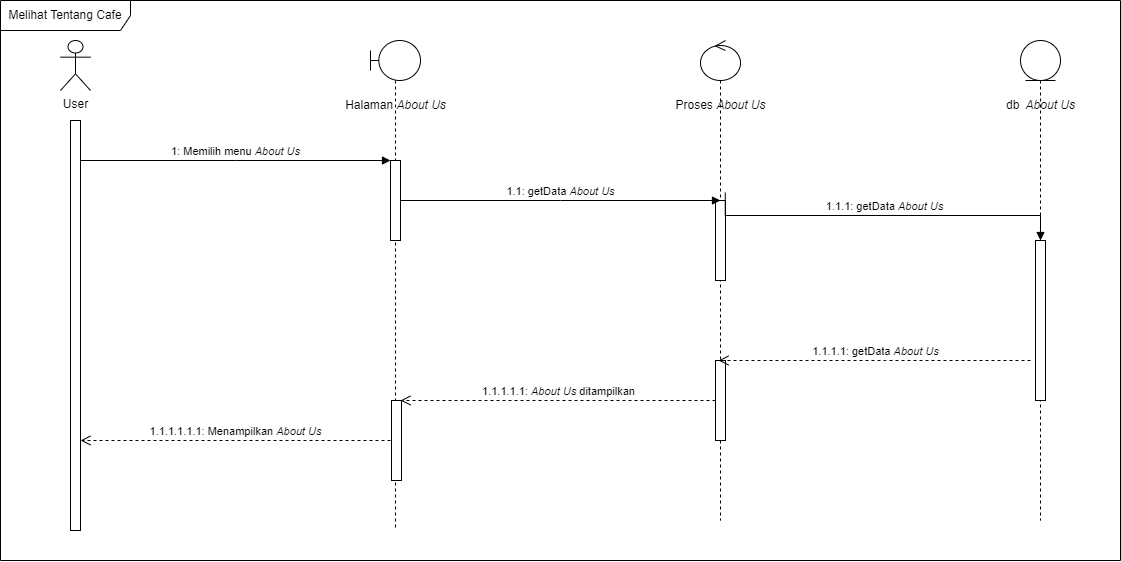


**Gambar 10. *Sequence Diagram* Menghapus Menu**

Gambar 10 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *admin* untuk dapat menghapus menu pada sistem.

### SD007 Sequence Diagram Melihat Tentang Cafe

*Sequence diagram* melihat pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 11.

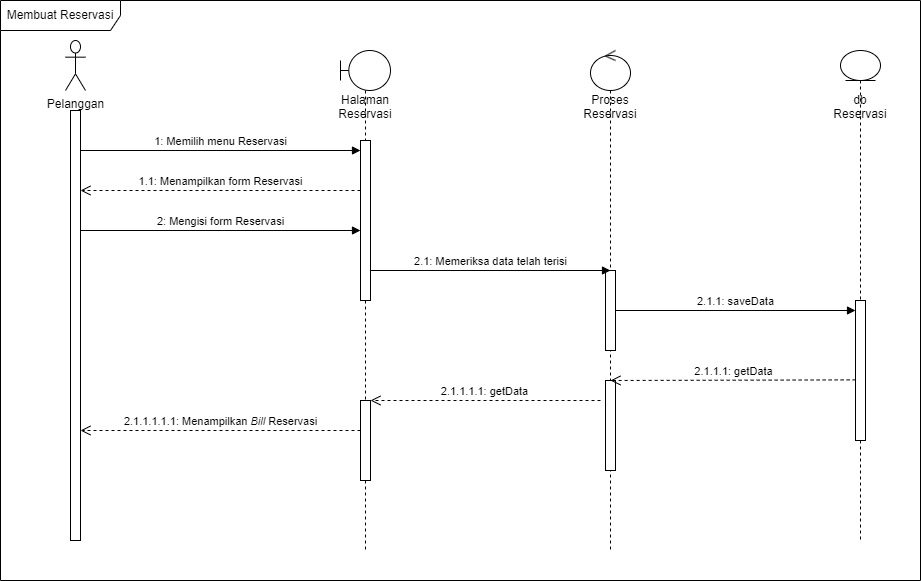


**Gambar 11. *Sequence Diagram* Melihat Tentang Cafe**

Gambar 11 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *pelanggan* untuk dapat membuat reservasi pada sistem.

### SD008 Sequence Diagram Membuat Reservasi

*Sequence diagram* membuat reservasi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 12.

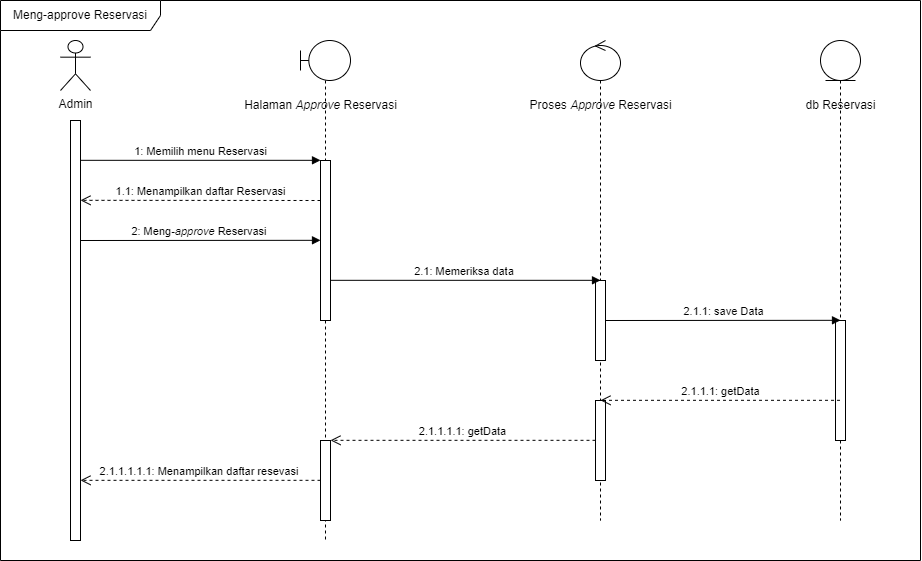


**Gambar 12. *Sequence Diagram* Membuat Reservasi**

Gambar 12 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *pelanggan* untuk dapat membuat reservasi pada sistem.

### SD009 Sequence Diagram Meng-*approve* Reservasi

*Sequence diagram meng-approve* reservasi pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 13

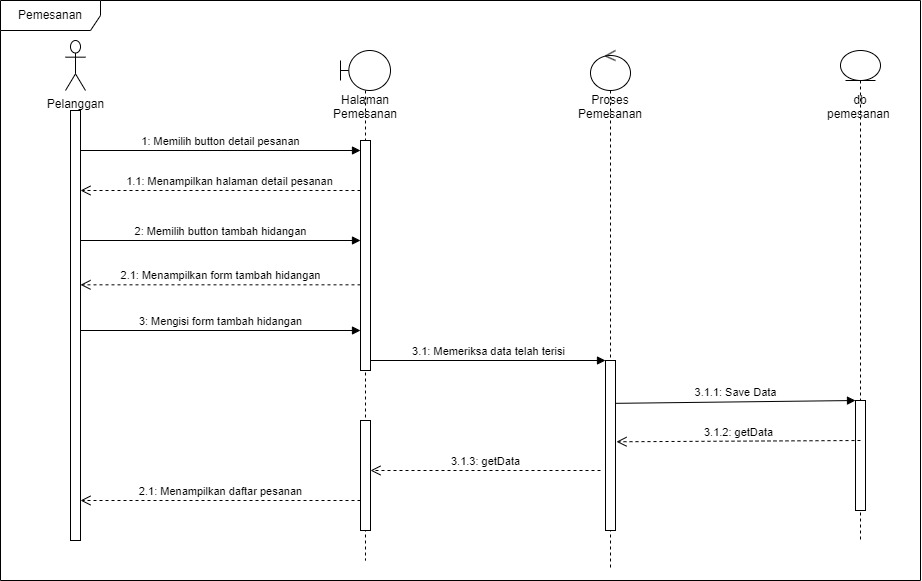


. **Gambar 13. *Sequence Diagram* Meng-*approve* Reservasi**

Gambar 13 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *pelanggan* untuk dapat membuat reservasi pada sistem.

### SD0010 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan

*Sequence diagram* pemesanan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 14.

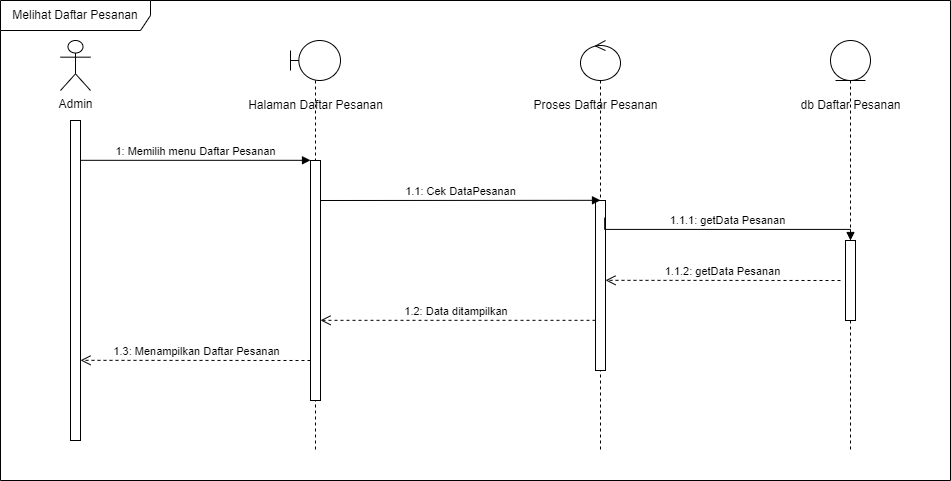


**Gambar 14. *Sequence Diagram* Pemesanan**

Gambar 14 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh *pelanggan* untuk dapat melakukan pemesanan pada sistem.

### SD0010 Sequence Diagram Melihat Daftar Pesanan

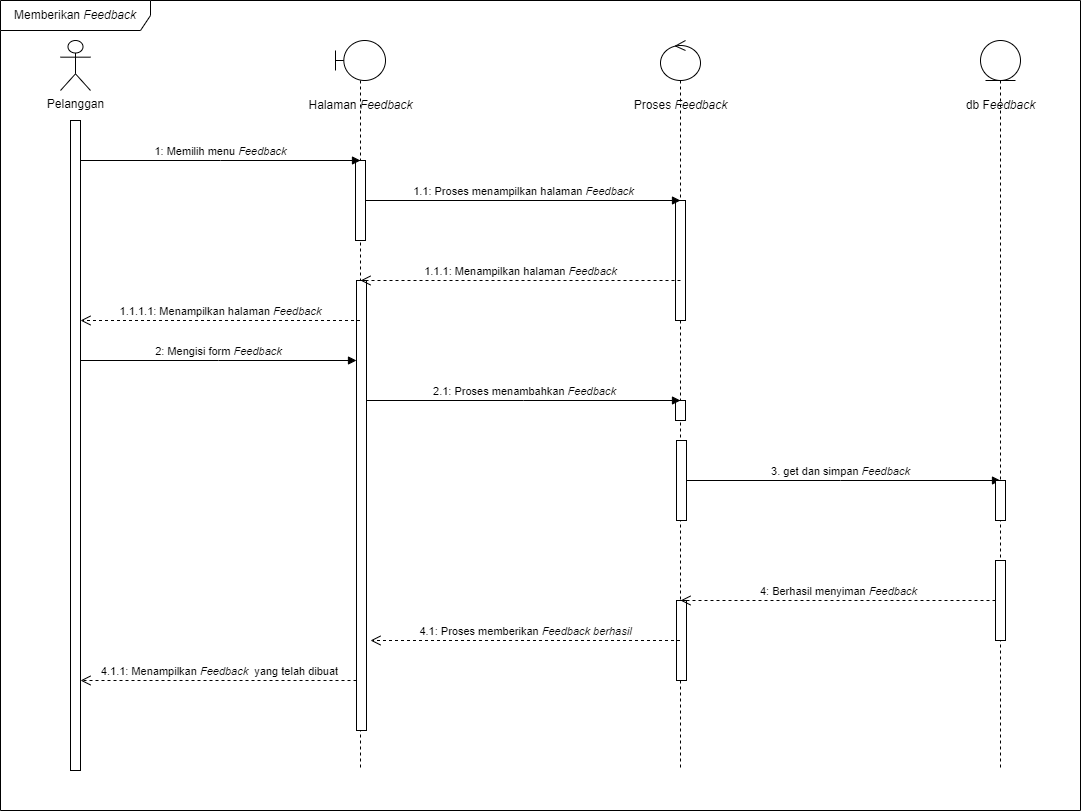
*Sequence diagram* melihat daftarpemesanan pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 15.



Gambar 15 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh admin untuk dapat melihat daftar pesanan.

### SD0010 Sequence Diagram Memberikan *Feedback*

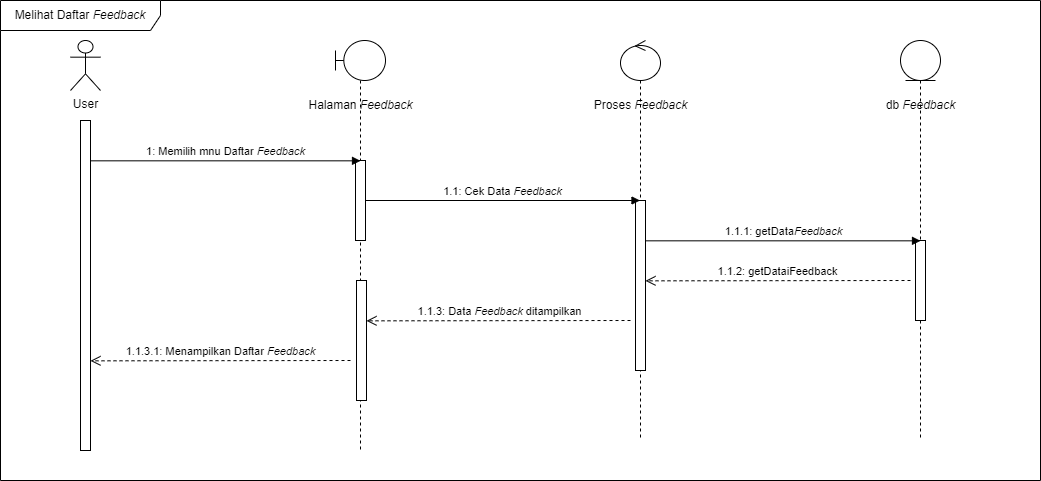
*Sequence diagram* memberikan *feedback* pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 16.



Gambar 16 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pelanggan untuk memberikan *feedback*.

### SD0010 Sequence Diagram Melihat Feedback

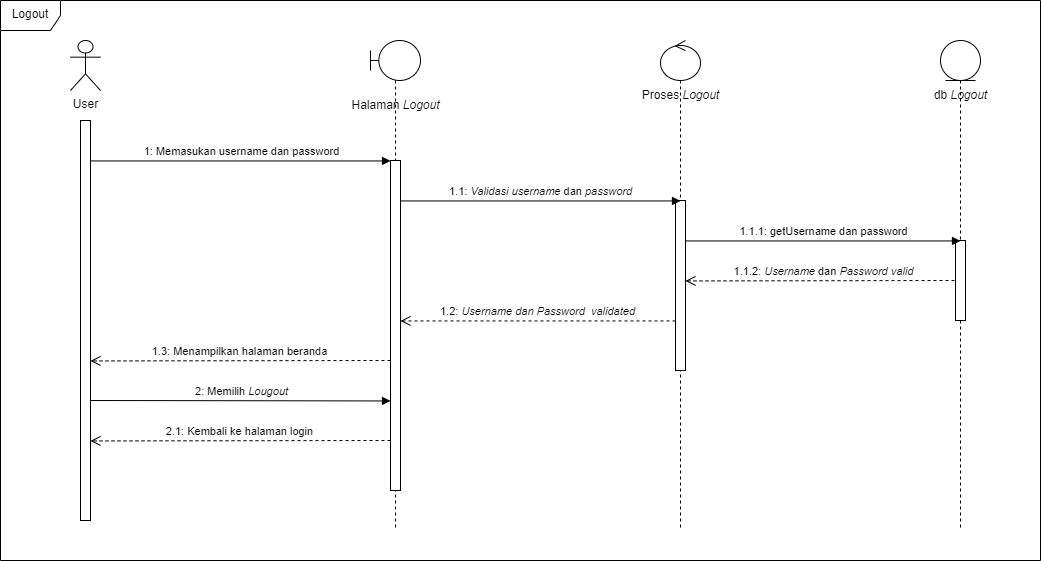
*Sequence diagram* melihat *feedback* pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 17.



Gambar 17 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh user untuk melihat daftar *feedback*.

### SD0010 Sequence Diagram *Logout*

*Sequence diagram logout* pada Sistem Informasi Cafe Foodpedia terlampir pada gambar 18.



Gambar 18 menampilkan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh user untuk melakukan *logout*.

## Physical File

Sub bab ini menjelaskan tentang dekomposisi fisik dari modul yang berisi struktur direktori dan pengumpulan fungsi menjadi file. Tabel 44 merupakan uraian nama direktori serta nama file dari fungsi yang ada di kebutuhan fungsional.

**Tabel 44. Tabel *Physical File***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama Direktori** | **Nama File** | **Nama Modul** | **Nama Fungsi di Functional Requirement** | **Keterangan** |
| *Admin* |  | *App* | View sebagai *interface* |  |
| Assets |  | *App* | View sebagai *interface* | Untuk pengembangan *website* agar lebih *responsive* |
| *Database* | Foodpedia\_cafe.sql | *App* | *Database* | Berfungsi untuk mengelompokkan data dan mempermudah dalam proses identifikasi data. |
| Pelanggan |  | *App* | View sebagai *interface* |  |

## Tracebility

Sub bab ini berisi tabel yang dapat menelusuri keterkaitan perancangan terhadap entity class dan relationship setiap class. Tabel tracebility terlampir pada tabel 45.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nama Tabel** | **Primary Key** | **Entity Class** | **ER** | **Deskripsi Isi** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 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** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |