Software Design Document (SDD) Template

# Kelompok 3

# 1. JOHANDA LOBIANTO (10120560)

# 2. FAJAR FEBRIANSYAH (10120390)

# 3. MUHAMMAD ZAKI (10120809)

# 4. RIDHA AKMAL (10120998)

# 5. WISNU AJI SANTOSO (11120169)

# **Pembuatan Website Di Graha Coffee & Eatery**

# Dokumen Rancangan Perangkat Lunak

Nama Penyusun: Johanda Lobianto

Bagian: Dokumentasi

Workstation:

Tanggal: 07 November 2023

**Daftar Isi**

1. [PENDAHULUAN 2](#_bookmark0)
   1. [Tujuan 2](#_bookmark1)
   2. [Ruang Lingkup 2](#_bookmark2)
   3. [Ikhtisar 2](#_bookmark3)
   4. [Referensi Material 2](#_bookmark4)
   5. [Definisi dan Singkatan 2](#_bookmark5)
2. [GAMBARAN UMUM SISTEM 2](#_bookmark6)
3. [ARSITEKTUR SISTEM 2](#_bookmark7)
   1. [Rancangan Arsitektur 2](#_bookmark8)
   2. [Deskripsi Dekomposisi 3](#_bookmark9)
   3. [Alasan Rancangan 3](#_bookmark10)
4. R
   1. Deskripsi [Data 3](#_bookmark12)
   2. Kamus [Data 3](#_bookmark13)
5. [RANCANGAN KOMPONEN 3](#_bookmark14)
6. [RANCANGAN ANTARMUKA 4](#_bookmark15)
   1. [Gambaran Umum Rancangan Antarmuka 4](#_bookmark16)
   2. [Tampilan Layar 4](#_bookmark17)
   3. [Tampilan Layar dan Tindakan 4](#_bookmark18)
7. [MATRIKS PERSYARATAN 4](#_bookmark19)
8. [LAMPIRAN 4](#_bookmark20)

### PENDAHULUAN

### Dibuatnya Website ini Terlintas Dari usaha yang didirikan didekat kampus universitas gunadarma sehingga kami tertuju pada coffee shop tempatnya bernama Graha Coffee & Eatery. Dan project ini dibuat untuk memenuhi tugas mata kuliah pengelolaan proyek sistem informasi dan bertujuan membantu client untuk menjangkau lebih luas pasar dengan website yang kami buat.

## Tujuan

Identifikasi tujuan SDD ini dan pengguna yang dituju. (contoh “**Dokumen desain perangkat lunak ini menjelaskan arsitektur dan desain sistem ……….**”).

Menyediakan panduan rinci dan terstruktur mengenai desain sistem perangkat lunak, membantu tim pengembang untuk menjaga konsistensi, memberikan dasar evaluasi proyek, memastikan pemahaman bersama, memberikan referensi untuk pemeliharaan, mendukung pengujian, dan menjadi dasar bagi pelatihan tim serta komunikasi dengan pemangku kepentingan.

Identifikasi tujuan proyek sistem informasi yang akan dibuat, termasuk nomor revisi atau rilis.

Membangun sistem informasi yang berhubungan dengan company profile yang berisi daftar menu, tentang kami, membership, dan kontak. Sehingga mempermudah jangkauan pasar yang lebih luas

## Ruang Lingkup

Berikan deskripsi dan ruang lingkup perangkat lunak dan jelaskan tujuan, sasaran, dan manfaat proyek. Hal ini akan memberikan dasar untuk deskripsi singkat tentang produk proyek.

Proyek sistem Informasi Graha Coffee & Eatery adalah upaya untuk mengembangkan sistem dan menjangkau pasar yang lebih luas berbasis website. manfaat dari proyek ini antara lain, mempermudah costumer melihat dan mengetahui tentang Graha Coffee mulai dari daftar menu, membership, tentang kami, dan kontak. Kaitannya dengan tujuan perusahaan atau strategi bisnis proyek ini dapat membantu meningkatkan customer yang lebih luas yang sesuai dengan strategi perusahaan untuk memberikan pengalaman pelanggan yang unggul.

## Ikhtisar

Berikan gambaran umum tentang dokumen dan organisasinya.

Website company profile untuk memberikan informasi tentang graha Coffee

1.kebutuhan untuk melihat company profile graha coffee & eatery

2.kebutuhan untuk melihat daftar menu yang ada di Graha

3.kebutuhan untuk menginformasikan latarbelakan di bangunnya coffe shop tersebut

4.keuntungan untuk costumer yang bergabung dalam membership

kebutuhan untuk menghubungi kontak person untuk reservasi atau pertanyaan lainnya

\

## Referensi Material *(Bagian ini optional)*

Buat daftar dokumen apa pun, jika ada, yang digunakan sebagai sumber informasi untuk rencana pengujian.

Dokumen SRS Website Company Profile Sistem Informasi Graha Coffee & Eatery

## Definisi dan Singkatan *(Bagian ini opsional)*

Berikan definisi semua istilah, persamaan, dan singkatan yang mungkin ada untuk menafsirkan SDD dengan benar. Definisi ini harus berupa item yang digunakan dalam SDD yang kemungkinan besar tidak diketahui oleh pengguna.

|  |  |
| --- | --- |
| **ISTILAH** | **DEFINISI** |
| SRS | Software requirement system |
| SDD | System design Document |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### GAMBARAN UMUM SISTEM

Berikan deskripsi umum tentang fungsionalitas, konteks, dan rancangan proyek. Berikan informasi latar belakang jika perlu.

Proyek sistem Informasi Graha Coffee & Eatery adalah upaya untuk mengembangkan sistem dan menjangkau pasar yang lebih luas berbasis website.

Website tersebut memiliki fungsi sebagai:

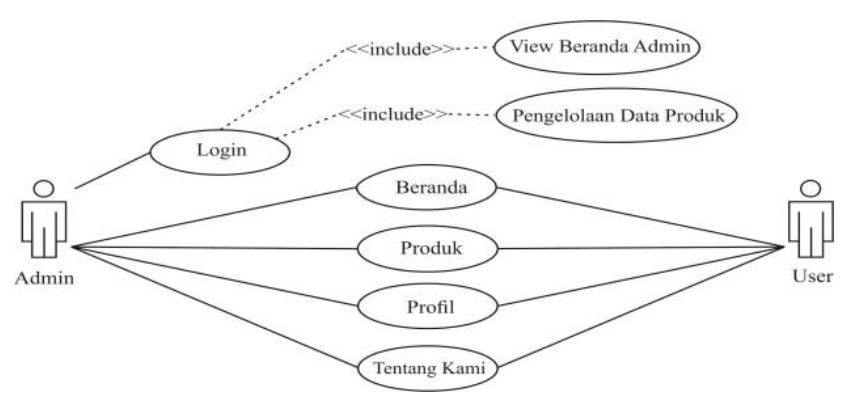
* Untuk memudahkan costumer mengetahui tentang Graha Coffee & eatery
* Untuk memudahkan costumer melihat menu di Graha Coffee & eatery
* Untuk memberitahu keuntungan yang didapat membership di Graha Coffee
* Untuk memudahkan costumer menghubungi kontakyang ada di Graha Coffee & Eatery

### ARSITEKTUR SISTEM

Berisi rancangan arsitetur, deskripsi dekomposisi dan alasan rancangan.

## Rancangan Arsitektur

Kembangkan struktur program modular dan jelaskan hubungan antar modul untuk mencapai fungsionalitas lengkap sistem. Ini adalah ikhtisar tingkat tinggi tentang bagaimana tanggung jawab sistem dipartisi dan kemudian ditugaskan ke subsistem. Identifikasi setiap subsistem tingkat tinggi dan peran atau tanggung jawab yang diberikan padanya. Jelaskan bagaimana subsistem ini berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai fungsionalitas yang diinginkanTujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang bagaimana dan mengapa sistem didekomposisi, dan bagaimana bagian-bagian individu bekerja bersama. Berikan diagram yang menunjukkan subsistem utama dan penyimpanan data serta interkoneksinya. Jelaskan diagram jika diperlukan.



## Deskripsi Dekomposisi

Memberikan dekomposisi subsistem dalam desain arsitektur. Lengkapi dengan teks sesuai kebutuhan. Dapat memilih untuk memberikan deskripsi fungsional atau deskripsi berorientasi objek. Untuk deskripsi fungsional, letakkan diagram aliran data tingkat atas (DFD) dan diagram dekomposisi struktural. Masukkan model subsistem, diagram objek, diagram hierarki generalisasi (jika ada), diagram hierarki agregasi (jika ada), spesifikasi antarmuka, dan diagram urutan.

Manajemen Produk dan Menu:

Subsistem ini bertanggung jawab untuk mengelola produk-produk yang ditawarkan oleh kedai kopi. Fitur-fitur melibatkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan produk. Informasi seperti harga, deskripsi, dan ketersediaan produk dapat diatur di dalam subsistem ini.

Manajemen Pengguna dan Otentikasi:

Subsistem ini mengelola informasi pengguna dan aktivitas otentikasi. Registrasi, login, pengelolaan profil pengguna, dan penanganan kata sandi merupakan fungsi dari subsistem ini. Dapat mencakup pengelolaan hak akses untuk pengguna berbeda, seperti pelanggan dan administrator.

Manajemen Persediaan:

Subsistem ini memantau dan mengelola persediaan produk di kedai kopi. Memberikan informasi real-time tentang ketersediaan produk kepada pelanggan.

Memastikan bahwa pemesanan yang diterima sesuai dengan persediaan yang ada.

## Alasan Rancangan

Diskusikan alasan untuk memilih arsitektur yang dijelaskan dalam 3.1 termasuk isu-isu kritis dan *trade/off* yang dipertimbangkan. Dapat mendiskusikan arsitektur lain yang dipertimbangkan, asalkan menjelaskan mengapa tidak memilihnya.

Menggunakan model client-server memungkinkan pembagian tugas yang efisien antara client dan server, memfasilitasi skalabilitas, manajemen sumber daya sentral secara terpusat.

### RANCANGAN DATA

Meliputi deskripsi data, dan kamus data.

## Deskripsi Data

Jelaskan bagaimana domain informasi sistem diubah menjadi struktur data. Jelaskan bagaimana data utama atau entitas sistem disimpan, diproses, dan diatur. Buat daftar basis data atau item penyimpanan data.

Home

* Informasi untuk customer mulai dari diskon, Konten Hari hari besar dan lainnya

Menu

* Informasi untuk customer menu makanan dan minuman dari Graha Coffee & Eatery

Membership

* Informasi untuk customer cara untuk bergabung membership dan keuntungan yang didapat jika bergabung membership

Tentang Kami

* Informasi untuk customer history dari terbangun dan terbentuknya Graha Coffee & Eatery

Kontak

* Informasi untuk customer kontak yang bisa dihubungi pihak Graha Coffee & Eatery

## Kamus Data

Daftar secara alfabetis entitas sistem atau data utama beserta jenis dan deskripsinya. Jika memberikan deskripsi fungsional di Bagian 3.2, buat daftar semua fungsi dan parameter fungsi.

Home : Diskon & Postingan

Menu : Menu dari Graha Coffee & Eatery

Membership : Benefit Membership

Tentang Kami : History dari Graha Coffee & Eatery

Kontak : Informasi Kontak Graha Coffee & Eatery

### RANCANGAN KOMPONEN

Pada bagian ini, melihat lebih dekat apa yang dilakukan setiap komponen dengan cara yang lebih sistematis.

CUSTOMER

* Untuk memudahkan costumer mengetahui tentang Graha Coffee & eatery
* Untuk memudahkan costumer melihat menu di Graha Coffee & eatery
* Untuk memberitahu keuntungan yang didapat membership di Graha Coffee
* Untuk memudahkan costumer menghubungi kontakyang ada di Graha Coffee & Eatery

OWNER

* Melihat berapa banyak customer yang mengunjungi Website Company Profile ini
* Menguploud update terbaru untuk kebutuhan website tersebut

### RANCANGAN ANTARMUKA

Meliputi gambaran umum antar muka, tampilan layar dan objek layar serta tanggapan.

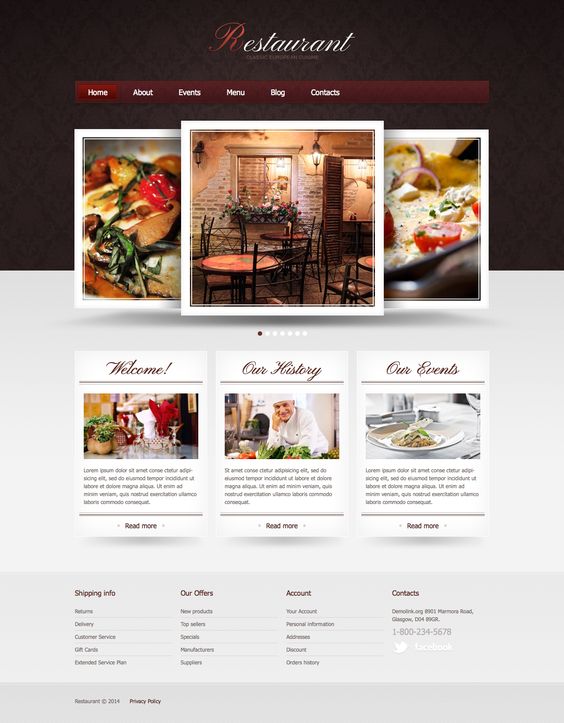
## Gambaran Umum Antarmuka

Jelaskan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan dapat menggunakan sistem untuk melengkapi semua fitur yang diharapkan dan informasi umpan balik yang akan ditampilkan untuk pengguna.

* Pada Bagian Home menginformasikan customer mulai dari diskon, Konten Hari hari besar dan lainnya
* Pada bagian Menu menginformasikan customer daftar menu makanan dan minuman dari Graha Coffee & Eatery
* Pada bagian Membership menginformasikan customer cara untuk bergabung membership dan keuntungan yang didapat jika bergabung membership
* Pada bagian Tentang Kami menginformasi customer history dari terbangun dan terbentuknya Graha Coffee & Eatery
* Pada bagian Kontak menginformasikan customer kontak yang bisa dihubungi pihak Graha Coffee & Eatery

## Tampilan Layar

Tampilkan tangkapan layar yang menunjukkan antarmuka dari sudut pandang pengguna. Dapat digambar tangan atau dapat menggunakan alat gambar otomatis. Buat saja tampilan layar seakurat mungkin.



## Objek Layar dan Tindakan

Diskusi tentang objek layar dan tindakan yang terkait dengan objek tersebut.

### Matriks Persyaratan

Berikan referensi silang yang melacak komponen dan struktur data ke persyaratan dalam dokumen SRS.

### Lampiran *(Bagian ini opsional)*

Lampiran dapat disertakan, baik secara langsung atau dengan referensi, untuk memberikan detail pendukung yang dapat membantu pemahaman Dokumen Desain Perangkat Lunak.