

SOFTWARE REQUIREMENT SPECIFICATION (SRS)

FOR APLIKASI TERSEERAH SI LAPAR

No	Nama	NIM
1	Yusril Rahardiansah	3411201076
2	Adhani Mulianti	3411201085
3	Rayi Syifa Adriana F	3411201089
4	Adisti Dwi Susanti	3411201090
5	Septian Fadillah	3411203001

DAFTAR ISI

BAB I INTRODUCTION	1
I.1. Purpose	1
I.2. Intended Audience and Reading Suggestion	1
I.3. Project Scope	1
I.4. References	1
BAB II OVERALL DESCRIPTION	3
II.1. Organitations	3
II.1.1. Profil Tempat Makan	3
II.1.2. Visi dan Misi	3
II.2. Product Perspective	3
II.3. Product Features	4
II.4. User Classes and Characterstics	4
II.5. Operating Environment	5
II.6. Design and Implementation Constrains	5
II.7. Assumption and Dependencies	5
BAB III FUNCTIONAL REQUIREMENT	6
III.1. Detailed Functional Requirements	6
III.2. Use Case Diagram	6
III.3. Use Case Scenario	7
BAB IV NON FUNCTIONAL REQUIREMENT	10
IV.1. Non-Functional Requirement	10
IV.1.1. Spesifikasi hardware	10
IV.1.2. Spesifikasi Software	10
IV.1.3. Platform	10
IV.2. Performance Requirement	11

IV.3.	Safety Requirement.....	11
IV.4.	Software Quality Attributes	11
BAB V DATA REQUIREMENTS.....		12
V.1.	Input.....	12
V.2.	Output.....	12
BAB VI INTERFACE REQUIREMENTS		13
VI.1.	User Interface.....	13
VI.2.	Hardware Interface	13
VI.3.	Software Interface.....	13
VI.4.	Communication Interface	13

BAB I

INTRODUCTION

I.1. Purpose

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (Software Requirement Specification) untuk perancangan aplikasi **Terserah Si lapar** adalah dokumentasi yang ditujukan untuk memberikan gambaran kebutuhan dan persyaratan fungsional yang harus dipenuhi agar pengembangan sistem dapat berjalan dengan baik. Digambarkan dari tujuan dan ruang lingkup proyek ini serta batasan yang tercakup di dalamnya sehingga menjadi acuan dalam mengembangkan aplikasi agar tidak menyimpang serta untuk memudahkan evaluasi aplikasi di kemudian hari

I.2. Intended Audience and Reading Suggestion

Proyek ini merupakan prototipe untuk sistem pemesanan makanan dan dibatasi di dalam lingkungan restoran atau tempat makan. Ini telah dilaksanakan di bawah bimbingan dosen perguruan tinggi. Proyek ini berguna untuk tim manajemen restoran dan juga untuk pembeli

I.3. Project Scope

Ruang Lingkup dari sistem **Terserah Si Lapar** adalah untuk memudahkan proses pemesanan makanan yang efisien, akurat dan mudah untuk digunakan bagi pembeli maupun manajemen restoran di tempat makan atau restoran. **TERSEERAH SI LAPAR** ini akan mengidentifikasi menu-menu yang telah dipilih lalu memvalidasi proses pembayaran dengan memilih metode pembayaran. **TERSEERAH SI LAPAR** ini akan terus mengupdate menu yang telah dipesan serta menyimpan data transaksi.

Kami membuat **TERSEERAH SI LAPAR** untuk dapat digunakan diberbagai tempat makanan dengan system environment yang ringan serta dapat meningkatkan pengalaman pembeli saat memesan makanan.

I.4. References

- [1] R. Bandakkanavar, "Software Requirements Specification document with example," 4 July 2018. [Online]. Available: <https://krazytech.com/projects/sample-software-requirements-specificationsrs-report-airline-database>.
- [2] [Online]. Available: http://web.cse.ohio-state.edu/~bair.41/616/Project/Example_Document/Req_Doc_Example.html.

- [3] H. Bakri, "Contoh Dokumen SRS (Software Requirement Spesification)," 23 Mei 2011. [Online]. Available: <https://hasrulbakri.wordpress.com/2011/05/23/contoh-dokumen-srs-software-requirement-spesification/>.
- [4] Admin, "Fitur-fitur Penting yang Ada di Software Manajemen untuk Restoran," Surya Semesta, [Online]. Available: <https://suryasemesta.com/fitur-fitur-penting-yang-ada-di-software-manajemen-untuk-restoran.html>.
- [5] Admin, "Pangkas Antrean, Kios Baru McDonald's Dilengkapi Self Ordering," Warta Ekonomi, 24 Maret 2019. [Online]. Available: <https://www.wartaekonomi.co.id/read220744/pangkas-antrean-kios-baru-mcdonalds-dilengkapi-self-ordering.html>.
- [6] Admin, "What is an Online Food Ordering System?," App Institute, 7 Oktober 2020. [Online]. Available: <https://appinstitute.com/what-is-an-online-food-ordering-system/#:~:text=An%20online%20food%20ordering%20system%20is%20software%20that%20lets%20restaurants,when%20an%20order%20is%20made..>
- [7] Admin, "SISTEM BOKING RESTORAN DAN MENU," IT SOLUTION, [Online]. Available: http://www.software-id.com/central.php?aksi=tutorial_detil&kode=sistem-boking-restoran-dan-menu.
- [8] Admin, "6 Alasan Mengapa Tanggapan Konsumen Penting Bagi Usaha Anda," MOKA BLOG, [Online]. Available: <https://blog.mokapos.com/mengapa-tanggapan-konsumen-penting>.
- [9] R. R. M. Salim, *Pengembangan Sistem Informasi Restoran*, vol. 1, 2017.
- [10] G. G. Maulana, *Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D Dan Vuforia*, vol. 6, p. 74, 2017.
- [11] G. M. A. S. Putu Arya Dharmaadi, *Perancangan Sistem Informasi Restoran Terintegrasi Berbasis Java Web Socket Online*, 2018.
- [12] R. T. George Richard Payara, *Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android*.
- [13] N. C. U. H. Indra Suryati, *Sistem Pengantrian Meja Pada Restoran Dengan Fasilitas SMS*, vol. 10, 2008.
- [14] <https://www.youtube.com/watch?v=UZPwqImfBf0>
- [15] <https://www.youtube.com/watch?v=LIsotKiqQbc>
- [16] <https://www.youtube.com/watch?v=165wK99pQpY>

BAB II

OVERALL DESCRIPTION

II.1. Organitations

II.1.1. Profil Tempat Makan

Rumah makan Jiwaku Rice Bowl merupakan rumah makan yang berada di Jl. Pajajaran No 6a Bandung. Jiwaku Rice Bowl ini lokasinya berada di kawasan perkantoran, dengan posisinya yang terletak pada tengah kota yang menjadi konsep dari resto jiwaku rice bowl tersebut. Terdapat 2 tema ala retro yang telah disiapkan untuk para pengunjungnya yaitu tema indoor dan juga tema outdoor. Jadi restoran ini menyediakan makanan sekaligus suasana ala retro masakini dan desainya mengusung pada konsep menarik untuk kaula muda yang asik dan unik. Dengan struktur organisasi nya seperti berikut in:

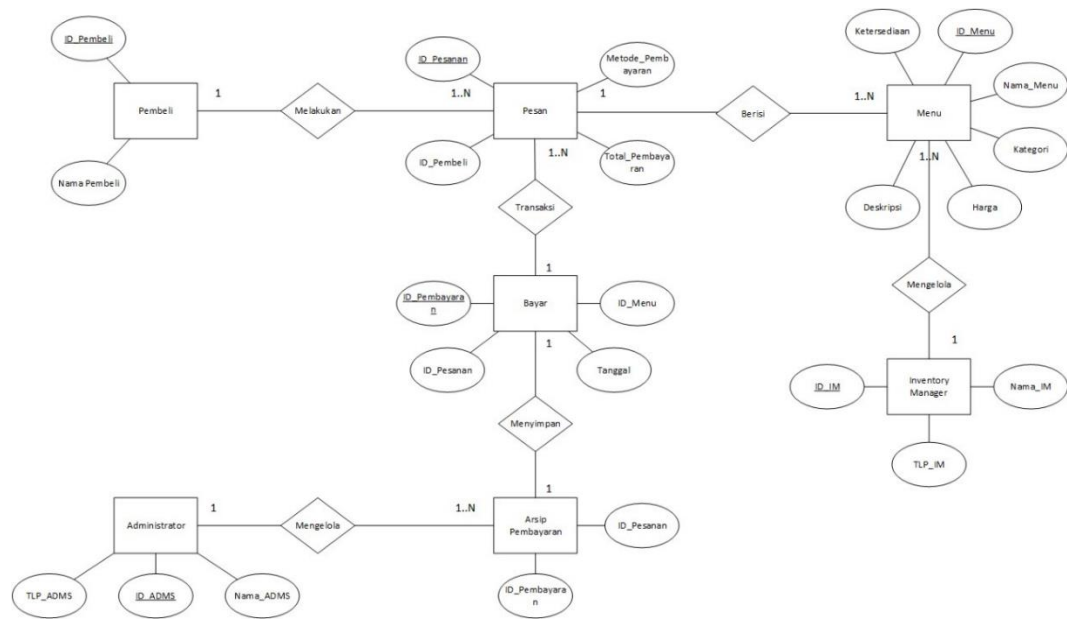
II.1.2. Visi dan Misi

- Memberikan kualitas pelayanan dan penyajian makanan.
- Menyediakan tempat yang nyaman untuk berkumpul.
- Membuat standar operasi prosedur yang baik dalam pengolahan makanan dan jasa.

II.2. Product Perspective

TERSERAH SI LAPAR adalah perangkat yang menyediakan informasi ketersediaan makanan bagi calon pembeli untuk melakukan proses pemesanan makanan yang tersedia didalam layar monitor tanpa harus berhubungan dengan Pelayan restoran. Pada TERSEARH SI LAPAR ini pelanggan hanya perlu memilih menu, menambah makanan, topping dan akan dilanjutkan kedalam proses pembayaran dengan identifikasi Debit atau QR Scan code yang akan terintegrasi dengan Metode Pembayaran TERSEARH SI LAPAR.

II.3. Product Features



II.4. User Classes and Characteristics

Pengguna sistem harus dapat mengambil informasi pemesanan makanan dengan menu yang telah disediakan pada Interface. Pembeli akan memiliki akses ke fungsi Pembeli, Inventory Manager akan memiliki akses untuk Mengelola Menu dan Inventory Manager dan terakhir Administrator memiliki hak akses dalam Fungsi Pencatatan Pembayaran yang telah dilakukan oleh Pembeli.

Dalam aplikasi ini memiliki beberapa user dengan karakteristik yang berbeda – beda, diantaranya:

1) Administrator

1. Melakukan Login
2. Melakukan pencatatan pembayaran
 - Mencatat pembayaran tunai
 - Mencatat pembayaran debit

2) Pembeli

1. Memilih Menu
 - Memodifikasi Menu (Jika ada)
2. Melakukan Pembayaran
 - Memilih metode pembayaran
 - Melakukan Scan QR (Online)

- Melakukan pembayaran tunai
- Melakukan pembayaran Debit

3. Feedback

3) Inventory Manajer

1. Melakukan Login
2. Mengelola Menu
 - Update Menu
 - Create Menu
 - Delete Menu
 - Read Menu

II.5. Operating Environment

Lingkungan operasi untuk sistem manajemen TERSERAH SI LAPAR adalah seperti yang tercantum di bawah ini.

- Database terdistribusi
- Sistem klien/server
- Sistem Operasi: Windows.
- Database: MySQL
- Platform: Java/PHP

II.6. Design and Implementation Constrains

- Data yang berisikan Informasi Pembayaran, Data Menu harus tersimpan di dalam database yang dapat diakses oleh software.
- MySQL Server akan digunakan sebagai SQL Engine dan Database.
- Untuk Administrator dan Inventory Manager harus memasukan Username dan Password yang autentik saat ingin melakukan pengelolaan data.

II.7. Assumption and Dependencies

- Tidak ada kerusakan pada hardware
- Ketersediaan makanan yang sedang dipesan

III.3. Use Case Scenario

- **Memilih Menu**

Use Case Name	Memilih Menu		
Description	Pembeli dapat melihat informasi menu (Ex: Makanan, Minuman, Topping, Desert)		
Actors	Pembeli		
Pre-condition	Sistem harus terhubung dengan database menu		
Post-condition	Sistem menampilkan daftar menu		
Scenarios	NO	Action	Steps
Main Scenarios	1	->	Memasuki tampilan menu
	2	<-	Menampilkan daftar menu
	3	->	Memilih menu
	4	<-	Menambahkan menu yang dipesan ke list
Exeptions	1b		Menu sudah habis
			Sistem menampilkan pesan menu sudah tidak tersedia
	1b		Tidak dapat menampilkan menu

Gambar 2 Use Case Scenario Memilih Menu

- **Melakukan Pembayaran**

Use Case Name	Melakukan pembayaran		
Description	Aktor membayar tagihan makanan.		
Actors	Pembeli		
Pre-condition	Sistem terhubung dengan sistem database menu.		
Post-condition	Sistem menampilkan total harga makanan yang telah dipilih dan memilih metode pemb		
Scenario	NO	Action	Steps
Main Scenario	1	->	Memasuki metode pembayaran.
	2	<-	Menampilkan beberapa metode pembayaran
	3	->	Memilih metode pembayaran.
	4	<-	Menampilkan informasi pembayaran yang dipilih.
	5	->	Mengkonfirmasi metode pembayaran.
	6	<-	Menampilkan informasi pembayaran telah berhasil.
Alternatif	No	Action	Steps
	3a	->	Membatalkan pemesanan makanan
	4a	<-	Menampilkan informasi mengenai batalnya pemesanan makanan
Exception	No	Action	Steps
	3a		Data informasi metode pembayaran tidak valid.
	3b		Saldo pembayaran tidak mencukupi.

Gambar 3 Use Case Scenario Pembayaran

- **Feedback**

Use Case Name	Feedback		
Description	Pembeli memberi rating restoran, baik itu menu, pelayanan dan kepuasan		
Actors	Pembeli		
Pre-condition	Sistem harus terhubung ke database feedback		
Post-condition	Sistem menampilkan feedback		
	NO	Action	Steps
Main Scenarios	1	->	Memasuki tampilan feedback
	2	<-	Menampilkan list feedback
	3	->	Mengisi Feedback
	4	->	Mengirim Feedback
	5	<-	Mengirimkan feedback ke database

Gambar 4 Use Case Scenario Feedback dari pembeli

- **Melakukan Pencatatan Pembayaran**

Use Case Name	Melakukan Pencatatan Pembayaran		
Description	Aktor dapat melakukan pencatatan pembayar debit dan tunai yang telah dilakukan oleh pembeli		
Actors	Administrator		
Pre-condition	Sistem harus terhubung dengan database pembayaran		
Post-condition	Database pembayaran terisi		
Scenario	NO	Action	Steps
Main Scenario	1	->	Aktor masuk ke dalam database pembayaran
	2	<-	Menampilkan data pembayaran
	3	->	Aktor melakukan input data pembayaran yang telah dilakukan oleh pembeli
	4	<-	Menampilkan data baru
Exeptions	4a	<-	Menampilkan data sesuai kondisi sebelumnya

Gambar 5 Use Case Scenario Pencatatan Pembayaran

- **Melakukan Login**

Use Case Name	Melakukan Login		
Description	Aktor akan memasuki mode login untuk mengakses sistem		
Actors	Administrator, Inventori Manajer		
Pre-condition	Aktor tidak dapat mengakses sistem		
Post-condition	Aktor dapat mengakses sistem		
Scenario	NO	Action	Steps
Main Scenario	1	->	Aktor melakukan login
	2	<-	System memberikan akses kepada aktor
Exeptions	2a	<-	System tidak memberikan akses kepada aktor
		<-	Aktor tidak dapat mengakses sistem

Gambar 6 Use Case Scenario Login

- **Mengelola Menu**

- **Create Menu**

Use Case Name	Create Menu		
Description	Aktor membuat macam-macam list menu makanan		
Actors	Inventory Manajer		
Pre-condition	Sistem harus terhubung dengan database sistem		
Post-condition	Sistem terisi dengan daftar menu		
Scenarios	NO	Action	Steps
Main Scenarios	1	->	Memasukkan segala informasi makanan
	2	<-	Melakukan penyimpanan masukan
	3	<-	Menampilkan pesan bahwa menu sudah dibuat
Exeptions	1a	<-	Masukan tidak valid
			Menampilkan pesan dan meminta untuk mengulangi pengisian

Gambar 7 Use Case Scenario Membuat Menu

- **Read Menu**

Use Case Name	Read Menu		
Description	Aktor dapat melihat segala macam menu yang dapat dipesan		
Actors	Inventory Manajer		
Pre-condition	Sistem harus terhubung dengan database sistem		
Post-condition	Sistem dapat menampilkan menu makanan		
Scenarios	NO	Action	Steps
Main Scenarios	1	->	Memasuki fitur untuk melihat menu
	2	<-	Menampilkan menu makanan
Exeptions	2a	<-	Tampilan masih kosong
			Menampilkan pesan dan merekomendasi untuk create menu

Gambar 8 Use Case Scenario Membaca Menu

○ **Update Menu**

Use Case Name	Update Menu		
Description	Memperbaharui stock pada Menu makanan.		
Actors	Inventory Manager		
Pre-condition	Sistem terhubung dengan database menu.		
Post-condition	Sistem mengubah stock makanan.		
Scenario	NO	Action	Steps
Main Scenario	1	->	Memasuki mode update
	2	->	Mengubah data
	3	->	Memilih salah satu data akan dirubah
	4	<-	Sistem memberikan pesan bahwa informasi telah disimpan.
Alternatif	No	Action	Steps
Exception	No	Action	Steps
	3a		Update gagal dilakukan

Gambar 9 Use Case Scenario Update Menu

○ **Delete Menu**

Use Case Name	Delete Menu		
Description	Aktor dapat melakukan penghapusan menu yang dapat terjadi jika menu itu sudah habis / memang sudah tidak ada pada restoran.		
Actors	Inventory Manajer		
Pre-condition	Sistem harus terhubung dengan database sistem		
Post-condition	Daftar menu terjadi pengurangan		
Scenarios	NO	Action	Steps
Main Scenarios	1	->	Memasuki fitur penghapusan menu
	2	<-	Menampilkan menu makanan
	3	->	Menghapus salah satu / beberapa menu makanan.
	4	<-	Menyimpan perubahan daftar menu.
	5	<-	Menampilkan pesan sistem sukses melakukan penghapusan data
Exeptions	3a	<-	Semua menu telah dihapus menampilkan pesan dan merekomendasikan untuk update menu

Gambar 10 Use Case Scenario Delete Menu

BAB IV

NON FUNCTIONAL REQUIREMENT

IV.1. Non-Functional Requirement

IV.1.1. Spesifikasi hardware

Processor : Intel Core i5 1135g7
Memory : 4GB DDR4
Storage : HDD 500GB & SSD 256 GB
VGA : NVIDIA GeForce GT 1030 GDDR5
Monitor : Monitor Layar Sentuh
Touchscreen : Capacitive, Multi-touch.

IV.1.2. Spesifikasi Software

OS : Windows 10 32-Bit
DBMS : MySQL
Directx ver : 9

IV.1.3. Platform

Aplikasi TERSERAH SI LAPAR menggunakan platform Web Based. Aplikasi ini membutuhkan beberapa komponen yang mendukung kinerja Web, diantaranya adalah:

1. Server Apache, server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.
2. Melakukan konfigurasi antara server dengan client.
3. Penggunaan Konten flash yang sesuai sehingga bisa membuat sebuah website menarik karena mampu menampilkan animasi, konten audio dan video dengan baik.
4. Pengelolaan cache yang optimal.
5. Menyimpan histori pemesanan secara online melalui cloud storage.

IV.2. Performance Requirement

Sistem kinerja yang kami harapkan yaitu:

- Waktu loading page cepat.
- Proses transaksi tanpa adanya kendala teknis.

IV.3. Safety Requirement

Sistem keamanan yang diharapkan oleh kami yaitu:

1. Sistem harus menyediakan akses yang dilindungi kata sandi ke halaman web yang hanya dapat dilihat oleh Admin.
2. Mengamankan data pembeli Ketika memasukkan metode pembayaran berupa debit dan Metode pembayaran instan berupa QR Scan Code yang berisi informasi pribadi pembeli.
3. Data transaksi harus dikirimkan dalam bentuk terenkripsi.

IV.4. Software Quality Attributes

- Maintainability : Inventory Manager harus menjaga data Jumlah stock menu dengan benar.
- Usability : sistem mudah dimengerti oleh pengguna baru.

BAB V

DATA REQUIREMENTS

V.1. Input

- Data yang dimasukan yaitu data menu jika pembeli melakukan pemilihan menu dan menambahkannya ke keranjang pembelian.
- Data yang dimasukan yaitu data pembayaran jika pembeli telah selesai melakukan pemilihan menu yang akan menampilkan Total pembayaran dan metode pembayaran yang dilakukan.
- Data yang dimasukan yaoti data feedback jika pembeli telah selesai melakukan pembayaran. Maka data feedback akan masuk kedalam database.
- Data yang dimasukan oleh admin yaitu Inventory manager dan Administrator jika melakukan login. Data yang masukan harus otentikasi yaitu User_ID dan password.
- Data yang dimasukan oleh inventory manager yaitu saat melakukan mengelola menu adalah otentik menu, seperti nama menu, kategori, harga dan deskripsi.
- Data yang dumasukan oleh Administrator yaitu saat melakukan pencatatan pembayaran adalah otentik pencatatan pembayaran yaitu ID_Menu, ID_Pembayaran, Tanggal dan ID_Pesanan.

V.2. Output

Keluaran yang ditujukan kepada pembeli adalah List Menu, Total pembayaran dan metode pembayaran berupa struk pembayaran.

BAB VI

INTERFACE REQUIREMENTS

VI.1. User Interface

- User interface pembeli harus bersifat menarik
- User interface dapat mempermudah pembeli serta memudahkan pembeli untuk memahami fungsi-fungsi yang ada pada Menu (intuitif)

VI.2. Hardware Interface

- Monitor mendukung Touch screen
- Dapat terhubung dengan Tim manajemen restoran.
- Dapat melakukan proses input dari pembeli.
- Dapat memvalidasi metode pembayaran yang dipilih
- Aliran listrik stabil

VI.3. Software Interface

- Sistem Operasi yang digunakan adalah Windows.
- Database yang digunakan untuk menyimpan Data Menu, Data Pembayaran, Data Feedback yaitu menggunakan MySQL.

VI.4. Communication Interface

Tidak diterapkan pada system ini.