1. Register

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_001 | |
| Use Case Name | Register | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *customer / merchant* melakukan pendaftaran akun agar dapat menggunakan website ini. | |
| Primary Actor | *Customer/Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | Mengakses link website. | |
| Post Condition | *Customer/Merchant* dapat mengakses website(*login*). | |
| Included Use Case | *-* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Customer/Merchant* mengakses website |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih tombol register. |  |
|  | 4. Menampilkan *form* register. |
| 5. Mengisi *form register,* dan menekan tombol daftar. |  |
|  | 6. Menyimpan data akun ke *database*. |
| 8. Mengarahkan *Customer/ Merchant* *ke* halaman *login*. |  |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_002 | |
| Use Case Name | *Login* | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *user* masuk ke dalam website dengan memasukkan username dan password. | |
| Primary Actor | *Customer, Merchant, Admin* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | Register. | |
| Post Condition | Mengakses fitur-fitur yang disediakan. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *User* mengakses website. |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih tombol login. |  |
|  | 4. Menampilkan *form* login. |
| 5. Mengisi *form login ,*  dan menekan tombol login. |  |
|  | 6. Melakukan pengecekan ke dalam DB. |
| 8. Mengarahkan *User*  kehalaman *homepage*. |  |
| Alternative Flow of Events | Kembali ke halaman login dengan notifikasi “Username atau password salah”. | |

1. Mengelola Restoran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_003 | |
| Use Case Name | Mengelola Restoran | |
| Use Case Scenario Name | Menambahkan Makanan/ Minuman | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* menambahkan makanan/minuman ke dalam sistem. | |
| Primary Actor | *Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Merchant* harus sudah mendaftarkan restorannya. | |
| Post Condition | Data makanan/minuman merchant bertambah | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu restoran. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman restoran. |
| 5. Memilih tombol tambah. |  |
|  | 6. Menampilkan form tambah makanan/minuman. |
| 8. Mengisi form tambah makanan/minuman, dan menekan tombol simpan. |  |
|  |  | 9. Menyimpan data makanan/minuman yang telah di input merchant. Dan mengarahkan merchant ke halaman restoran. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Restoran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_003 | |
| Use Case Name | Mengelola Restoran | |
| Use Case Scenario Name | Update Makanan/ Minuman | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* mengubah data makanan/minuman di dalam sistem. | |
| Primary Actor | *Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Merchant* harus sudah mendaftarkan restorannya. | |
| Post Condition | Data makanan/minuman merchant berubah | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu restoran. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman restoran. |
| 5. Memilih tombol update. |  |
|  | 6. Menampilkan form update makanan/minuman. |
| 8. Mengubah data makanan/minuman, dan menekan tombol simpan. |  |
|  |  | 9. Menyimpan data makanan/minuman yang telah di ubah merchant. Dan mengarahkan merchant ke halaman restoran. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Restoran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_003 | |
| Use Case Name | Mengelola Restoran | |
| Use Case Scenario Name | Menghapus Makanan/ Minuman | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* menghapus makanan/minuman dari dalam sistem. | |
| Primary Actor | *Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Merchant*  harus sudah mendaftarkan restorannya. | |
| Post Condition | Data makanan/minuman merchant di hapus. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu restoran. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman restoran. |
| 5. Memilih tombol hapus. |  |
|  | 6. Menampilkan notifikasi persetujuan untuk melanjutkan aksi. |
| 8. Menekan tombol ya. |  |
|  |  | 9. Menghapus data makanan/minuman. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Tempat Wisata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_004 | |
| Use Case Name | Mengelola Tempat Wisata | |
| Use Case Scenario Name | Menghapus Tempat Wisata | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* menghapus tempat wisata dari dalam sistem. | |
| Primary Actor | *Merchant*, *Admin* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Admin, Merchant*  harus sudah mendaftarkan tempat wisatanya. | |
| Post Condition | Data tempat wisata merchant di hapus. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. Admin, *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu tempat wisata. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman tempat wisata. |
| 5. Memilih tombol hapus. |  |
|  | 6. Menampilkan notifikasi persetujuan untuk melanjutkan aksi. |
| 8. Menekan tombol ya. |  |
|  |  | 9. Menghapus data tempat wisata. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Tempat Wisata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_004 | |
| Use Case Name | Mengelola Tempat Wisata | |
| Use Case Scenario Name | Update data tempat wisata | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* melakukan update data tempat wisata dari dalam sistem. | |
| Primary Actor | Admin, *Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | Admin, *Merchant*  harus sudah mendaftarkan tempat wisatanya. | |
| Post Condition | Data tempat wisata merchant di update. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. Admin, *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu tempat wisata. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman tempat wisata. |
| 5. Memilih tombol update. |  |
|  | 6. Menampilkan form tempat wisata. |
| 8. Mengisi form dan menekan tombol simpan. |  |
|  |  | 9. Menyimpan perubahan data dan mengarahkan merchant ke halaman tempat wisata. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Tempat Wisata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_004 | |
| Use Case Name | Mengelola Tempat Wisata | |
| Use Case Scenario Name | Menambahkan tempat wisata | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *merchant* menambahkan tempat wisata yang baru. | |
| Primary Actor | Admin, *Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | Admin, *Merchant*  harus sudah login. | |
| Post Condition | Data tempat wisata merchant bertambah. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. Admin, *Merchant* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu tambah tempat wisata. |  |
|  | 4. Menampilkanform tambah tempat wisata. |
| 5. Mengisi form tempat wisata dan menekan tombol simpan. |  |
|  | 6. Menyimpan data tempat wisata ke *database*, dan mengarahkan merchant ke halaman tempat wisata. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mendaftarkan Tempat Wisata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_004 | |
| Use Case Name | Mendaftarkan Tempat Wisata. | |
| Brief Description | Use case ini menjelaskan bagaimana merchant mendaftarkan tempat wisata mereka . | |
| Primary Actor | *Admin, Merchant* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | Admin, *Merchant* melakukan login. | |
| Post Condition | Merchant dapat menambahkan tempat wisata ke dalam system. | |
| Included Use Case | Login | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. Admin, *Merchant* melakukan login. |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur tambah tempat wisata. |  |
|  | 4. Menampilkan form tambah tempat wisata. |
| 8. Mengisi form, dan menekan tombol simpan. |  |
|  |  | 9. Menyimpan data tempat wisata yang telah ditambahkan merchant. Dan mengarahkan merchant ke daftar tempat wisata yang dimilikinya. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mendaftarkan Restoran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_005 | |
| Use Case Name | Mendaftarkan Restoran. | |
| Brief Description | Use case ini menjelaskan bagaimana merchant mendaftarkan restoran mereka . | |
| Primary Actor | Merchant | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Admin*, *Merchant*  melakukan login. | |
| Post Condition | *Admin*, *Merchant* dapat menambahkan restoran mereka ke dalam system. | |
| Included Use Case | Login | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Admin*, *Merchant* melakukan login. |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur tambah restoran. |  |
|  | 4. Menampilkan form tambah restoran. |
| 8. Mengisi form, dan menekan tombol simpan. |  |
|  |  | 9. Menyimpan data restoran yang telah ditambahkan merchant. Dan mengarahkan merchant ke daftar restoran yang dimilikinya. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Membeli Tiket Wisata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_005 | |
| Use Case Name | Membeli Tiket Wisata | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *customer* membeli tiket wisata. | |
| Primary Actor | *Customer* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Customer*  harus sudah login. | |
| Post Condition | *Customer* dapat membeli tiket wisata. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Customer* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur menu tempat wisata. |  |
|  | 4. Menampilkanseluruh tempat wisata yang terdaftar. |
| 5. Memilih tempat wisata yang ingin di kunjungi, dan menekan tombol detail. |  |
|  | 6. Menampilkan detail dari tempat wisata yang di pilih customer. |
| 8. Menekan tombol pesan tiket. |  |
|  |  | 9. melakukan pemesanan tiket, dan mengarahkan customer ke daftar tiket yang di miliki. |
|  | 10. *Customer*  melakukan scanning QR code untuk masuk ke tempat wisata |  |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Mengelola Jadwal Liburan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_006 | |
| Use Case Name | Jadwal Liburan | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *Customer* melakukan penjadwalan liburan dengan melakukan drag and drop ke kalender yang disediakan oleh sistem. | |
| Primary Actor | *Customer* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Customer*  harus sudah *login*. | |
| Post Condition | *Customer* mendapatkan notifikasi sesuai penjadwalan yang telah ditentukan. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Customer* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman website. |
| 3. Memilih fitur Jadwal Liburan. |  |
|  | 4. Menampilkanhalaman jadwal, yang berisi kalender, dan tempat wisata. |
| 5. Drag tempat wisata ke salah satu tanggal di kalender. |  |
|  | 6. Menyimpan jadwal sesuai tanggal yang telah di tentukan dan tempat wisata yang akan dikunjungi. |
|  | 7. Sistem akan memberikan notifikasi ketika sudah hari H. |
| Alternative Flow of Events | - | |

1. Block Account

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Id | UC\_007 | |
| Use Case Name | Block Account | |
| Brief Description | *Use case* ini menjelaskan bagaimana *Admin*  melakukan blocking terhadap akun yang melakukan pelanggaran. | |
| Primary Actor | *Admin.* | |
| Secondary Actor | - | |
| Precondition | *Admin*  harus sudah *Login*. | |
| Post Condition | *Admin* dapat block atau unblock akun *user*. | |
| Included Use Case | *Login* | |
| Basic Flow Event | Actor | System |
|  | 1. *Admin* melakukan *login.* |  |
|  | 2.Menampilkan halaman *admin*. |
| 3. Memilih fitur account. |  |
|  | 4. Menampilkandaftar akun. |
| 5. Memilih akun yang akan di block, dan menekan tombol block. |  |
|  | 6. mengganti status akun di database, agar akun tersebut tidak bias melakukan login ke sistem. |
| Alternative Flow of Events | - | |