

TUGAS PRAKTIK REMEDIAL SOFTWARE MODELLING

Membuat Model Sistem Pemesanan Makanan Kantin Sekolah

Deskripsi Tugas

Buat model aplikasi sederhana bernama “KantinKu” atau nama apapun yang terkait dengan kantin sekolah. Aplikasi ini akan terkait sistem pemesanan makanan di kantin sekolah. Model ini tidak sampai tahap implementasi — hanya pemodelan dan dokumentasi. Tugas harus dikerjakan berurutan dan lengkap.

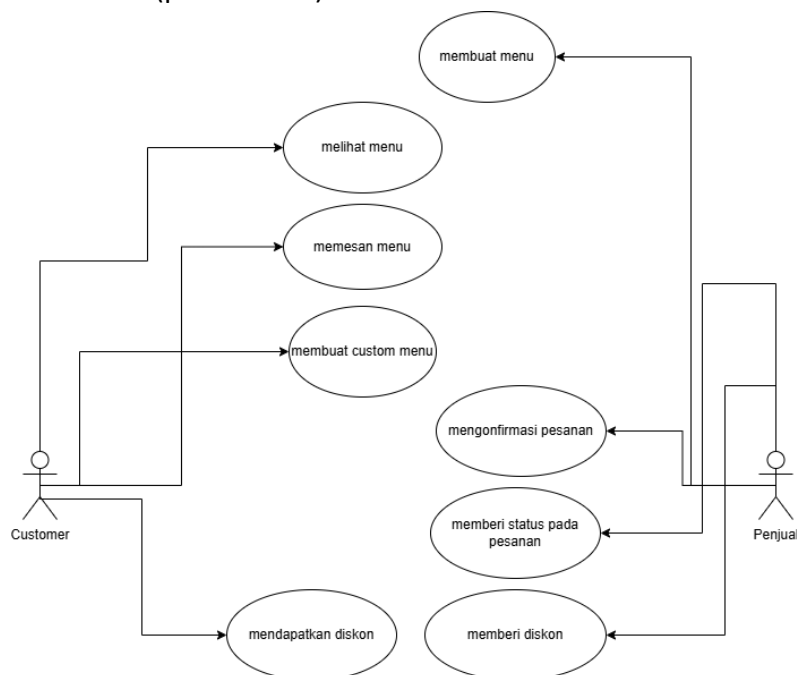
1. Identifikasi 5 kebutuhan fungsional:

- User bisa melihat Menu
- User bisa memesan Menu
- User bisa memesan Custom Menu
- User dapat memulai perbincangan dengan user lain
- User bisa mendapatkan diskon

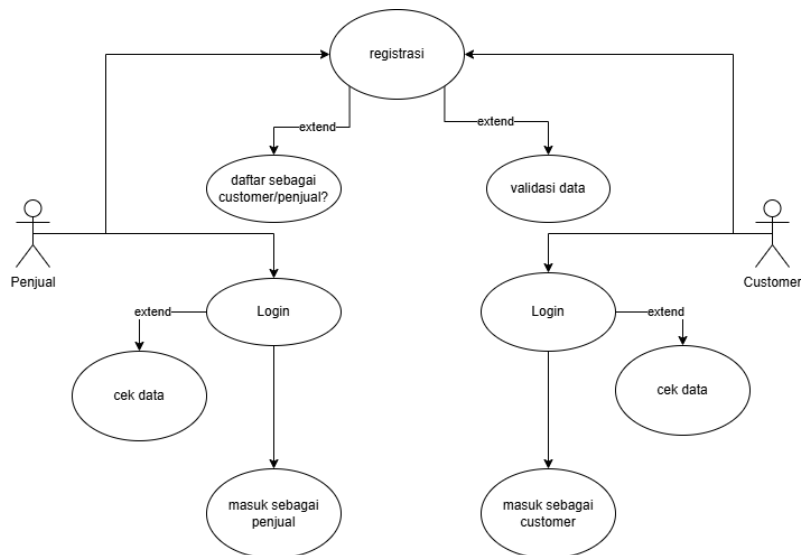
2. Identifikasi 3 kebutuhan non-fungsional:

- Security
- User Friendly UI/UX
- Low/High Device Standard Settings

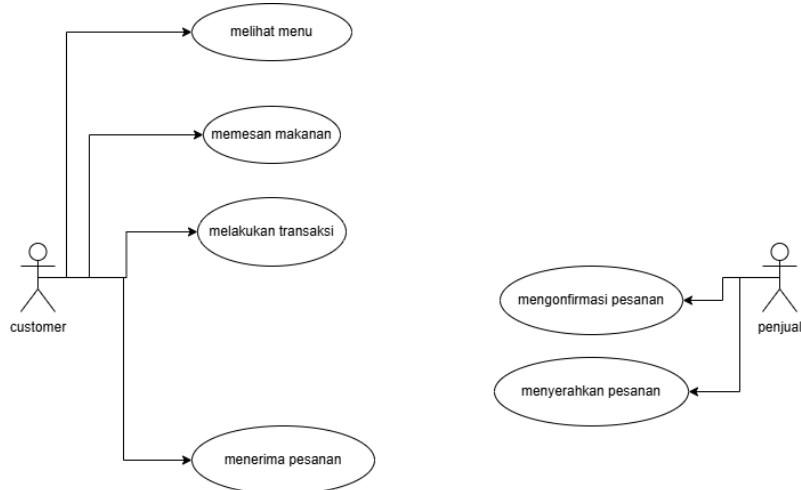
3. Use case 1 (pemesanan):



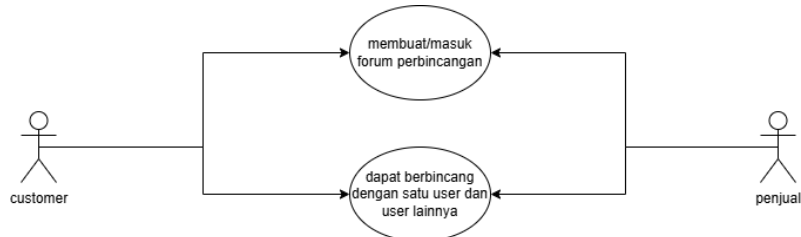
Use case 2 (login/register):



Use Case 3 (transaksi):



Use Case 4 (perbincangan):



4. Use Case deskriptif:

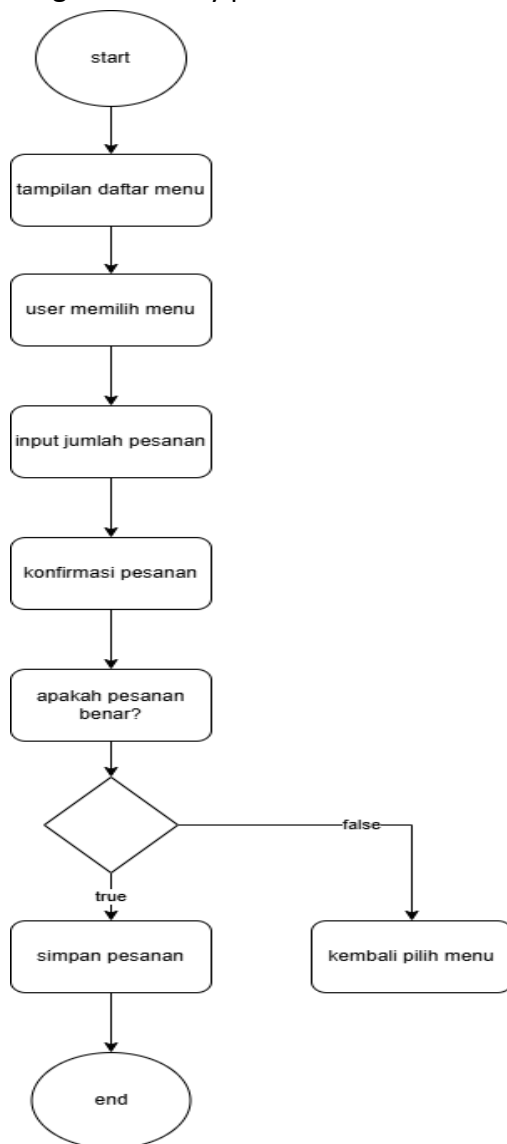
Use Case deskriptif (perbincangan):

Tujuan	User dapat membuat atau masuk forum serta mengirim pesan
Actor	User
Preconditions	User sudah login
Flow	User memilih forum → Sistem membuka forum → User mengetik pesan → mengirim → sistem menampilkan pesan
Postconditions	User masuk ke forum dan pesan tampil untuk semua user

Use Case deskriptif (pemesanan):

Tujuan	Memungkinkan siswa melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi
Actor	Siswa (Customer), dan Kantin (Penjual)
Preconditions	Siswa telah melihat menu dan memilih item yang ingin dipesan
Flow	Siswa memilih menu, memasukkan jumlah pesanan, kemudian menekan tombol pesan; sistem mencatat pesanan dan mengirimkannya ke penjual
Postconditions	Pesanan tersimpan dan status awal pesanan tercatat dalam sistem

5. Diagram Activity pemesanan:



6. Class Diagram Sederhana:

User
- idUser - nama - role
+ login() + pilihMenu()

Menu
- idMenu - daftarMenu - harga
+ tampilkanMenu() + updateHarga()

Pesanan
- idPesanan - jumlah - totalHarga
+ hitungTotal() + simpanPesanan()

7. Kesimpulan

Pemodelan sistem diperlukan agar pengembangan aplikasi memiliki arah yang jelas sebelum proses pembuatan dimulai. Dengan adanya model seperti use case, activity diagram, dan class diagram, seluruh alur proses dapat dipahami lebih mudah oleh pengembang maupun pengguna. Pemodelan membantu meminimalkan kesalahan karena sistem sudah digambarkan dengan struktur yang teratur sejak awal. Model juga membuat komunikasi antara analis, developer, dan pihak lain menjadi lebih efektif. Selain itu, dokumentasi model membantu proses pengembangan selanjutnya seperti debugging, perbaikan, dan penambahan fitur. Dengan kata lain, pemodelan membuat pengembangan aplikasi lebih efisien, terencana, dan sesuai kebutuhan pengguna.