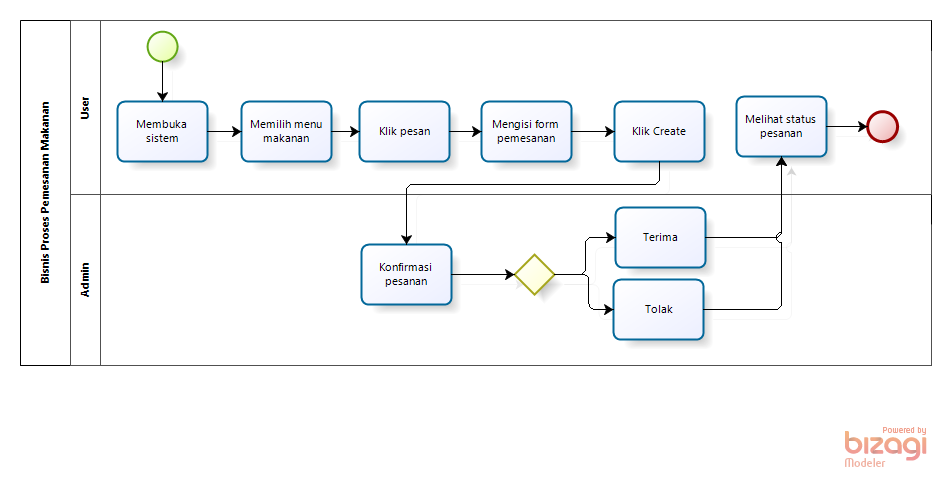
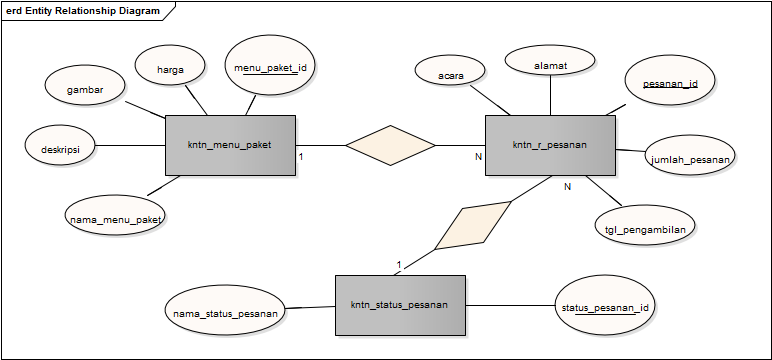
**User Story**

Sebagai civitas Del, saya ingin melihat daftar menu makanan apa saja yang tersedia di kantin IT Del. Dan saya ingin dapat melakukan pemesanan secara *online.*

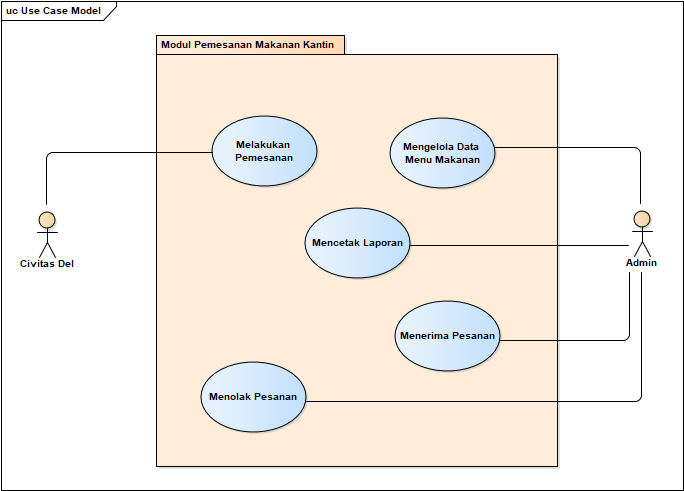
Sebagai pihak kantin, saya ingin dapat mengelola daftar menu makanan meliputi menambah, mengedit dan menghapus melalui sistem. Saya juga ingin dapat melakukan konfirmasi pesanan meliputi menerima dan menolak pesanan *user.* Kemudian saya dapat mencetak laporan pesanan user yang sudah diterima.

**End-to End Bussiness Process**

ER-Diagram



**Use Case Diagram**



**Use Case Scenario**

1. **Use Case Scenario mengelola daftar menu makanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Name | UC-02 Mengelola daftar menu makanan | |
| Use Case Description | Didalam use case ini dijelaskan tindakan admin yang mengelola daftar menu makanan, yaitu menambah, mengedit dan menghapus daftar menu makanan. | |
| Actor | Admin | |
| Precondition | Admin membuka sistem informasi pemesanan. | |
| Trigger | Use case ini dilakukan agar admin dapat mengelola daftar menu makanan. | |
| Typical Flow of Events | User Action | System Response |
| 1. Membuka Sistem |  |
|  | 1. Menampilkan halaman login |
| 1. Input username dan password |  |
|  |  | 1. Cek username dan password |
|  | 1. Memilih menu daftar makanan. |  |
|  |  | 1. Menampilkan daftar makanan |
|  | 1. Admin memilih menu tambah, edit dan delete pada daftar makanan. |  |
|  |  | 1. Menampilkan data makanan yang telah diubah. |
|  | 1. Klik simpan |  |
| Alternative courses | Jika username dan password salah, maka user harus menginput username dan password kembali. | |
| Post Condition | User berhasil mengelola menu makanan dan menu makanan yang terupdate ditampilkan di sistem. | |

1. **Use Case Scenario melakukan pemesanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Name | UC-02 Melalukan Pemesanan | |
| Use Case Description | Use case ini menggambarkan kegiatan user melakukan pemesanan. | |
| Actor | Customer dan Admin | |
| Precondition | User telah masuk ke system informasi pemesanan. | |
| Trigger | Use case ini dilakukan agar user dapat melakukan pemesanan makanan. | |
| Typical Flow of Events | User Action | System Response |
| 1. Membuka Sistem |  |
|  | 1. Menampilkan halaman login |
| 1. Input username dan password |  |
|  |  | 1. Cek username dan password |
|  |  | 1. Menampilkan daftar makanan |
|  | 1. Mengisi form pemesanan |  |
|  |  | 1. Menampilkan form pesanan. |
| Alternative courses | Jika username dan password salah, maka user harus menginput username dan password kembali. | |
| Post Condition | Data pemesanan telah di input | |

1. **Use Case Scenario menerima pesanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Name | UC-04 Menerima Pesanan | |
| Use Case Description | Didalam use case ini menggambarkan baimana admin menerima pesanan | |
| Actor | Admin | |
| Precondition | Admin telah masuk ke system informasi pemesanan. | |
| Trigger | Use case ini dilakukan agar admin dapat menerima pesanan makanan. | |
| Typical Flow of Events | User Action | System Response |
| 1. Admin Membuka menu daftar pesanan |  |
|  | 1. Sistem Menampilkan halaman daftar pesanan |
| 1. *Admin* mengklik tombol terima pesanan |  |
|  |  | 1. Sistem mengirikan notifikasi kepada *user* |
| Alternative courses | - | |
| Post Condition | *Admin* berhasil melakukan tindakan menerima pesanan | |

1. **Use Case Scenario menolak pesanan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case Name | UC-05 Menolak Pesanan | |
| Use Case Description | Didalam use case ini menggambarkan bagaimana admin menolak pesanan | |
| Actor | Admin | |
| Precondition | Admin telah masuk ke system informasi pemesanan. | |
| Trigger | Use case ini dilakukan agar admin dapat mengelola daftar menu makanan. | |
| Typical Flow of Events | User Action | System Response |
| * + - 1. Membuka Sistem |  |
|  | * + - 1. Menampilkan halaman login |
| * + - 1. Input username dan password |  |
|  |  | 1. Cek username dan password |
|  | 1. Memilih menu daftar makanan. |  |
|  |  | 1. Menampilkan daftar makanan |
|  | 1. *Admin* memilih menu tambah, edit dan delete pada daftar makanan. |  |
|  |  | 1. Menampilkan data makanan yang telah diubah. |
|  | 1. Klik simpan |  |
| Alternative courses | Jika username dan password salah, maka user harus menginput username dan password kembali. | |
| Post Condition | *Admin* berhasil mengelola menu makanan dan menu makanan yang terupdate ditampilkan di sistem. | |

**Scope**

Ruang lingkup pengerjaan proyek Modul Pemesanan Makanan Kantin yaitu:

1. Membangun sebuah sistem informasi dengan menggunakan *framework* Yii2 yang dapat menjadi media pemesanan makanan di kantin secara *online* yang fokus pada pemesanan makanan.
2. Pengerjaan proyek selama 1 semester dan mengikuti standar SDI IT Del.
3. Pengguna akun CIS dapat menggunakan modul ini.
4. Dalam daftar menu makanan disertai dengan harga dan deskripsi mengenai makanan tersebut.
5. Tidak dapat memesan makanan selain yang tersedia di daftar menu makanan.
6. Sistem tidak menerima pesanan makanan secara mendadak, minimal 1 hari sebelum pemesanan.