

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	19
1.1 Latar Belakang	19
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Tugas Akhir	20
1.4 Batasan Masalah.....	20
1.5 Manfaat Penelitian.....	20
1.5.1 Bagi <i>Restaurant</i>	21
1.5.2 Bagi Mahasiswa.....	21
1.5.3 Bagi Fakultas	21
1.6 Sistematika Kerangka Berpikir	21
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Sistem.....	22
2.2 Reservasi	24
2.3 <i>Restaurant</i>	24
2.4 Sistem Reservasi <i>Restaurant</i>	24
2.5 <i>Mobile App</i>	25
2.5.1 <i>Visual Studio Code</i>	26
2.5.2 Laravel.....	27
2.5.3 PHP.....	27
2.5.4 <i>Flutter</i>	28

2.6	<i>Scrum</i>	28
2.6.1	Perbandingan Scrum dan Waterfall	30
2.7	Alpha Testing.....	31
2.8	<i>Unified Modeling Language</i>	31
2.8.1	<i>Use Case Diagram</i>	32
2.8.2	<i>Activity Diagram</i>	33
2.8.3	<i>Class Diagram</i>	33
2.8.4	<i>Sequence Diagram</i>	34
2.9	<i>Client Server</i>	34
2.10	Fibonacci.....	36
BAB 3 METODE PENELITIAN		37
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2	Rencana Penelitian	38
3.3	Pengumpulan Data dan Analisa Kebutuhan.....	39
3.3.1	Observasi	39
3.3.2	Wawancara	39
3.4	Metodologi Scrum.....	39
A.	<i>Product Backlog</i>	40
B.	<i>Sprint Planning</i>	40
C.	<i>Sprint Backlog</i>	40
D.	<i>Sprint</i>	40
E.	<i>Review & Retrospective</i>	41
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Pelaksanaan Kegiatan.....	42
4.1.1	<i>Product Backlog</i>	42
4.1.2	<i>Sprint Planning</i>	44
4.1.3	<i>Sprint Backlog</i>	71
4.1.4	<i>Sprint</i>	73
4.1.5	<i>Review & Retrospective</i>	80
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		82
5.1	Kesimpulan.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perbandingan Waterfall dan Scrum	30
Table 3.1 Daftar Restaurant	37
Table 3.2 Responden Wawancara	39
Table 4.1 Product Backlog Item	42
Table 4.2 Skenario Use Case Login.....	45
Table 4.3 Skenario Use Case Pesan Tempat.....	46
Table 4.4 Skenario Use Case Pesan Menu.....	46
Table 4.5 Skenario Use Case Melakukan Pembayaran	47
Table 4.6 Skenario Use Case Melakukan Pembayaran Admin	48
Table 4.7 Skenario Use Case Melihat Riwayat Pesanan	48
Table 4.8 Skenario Use Case Konfirmasi Data Restaurant	48
Table 4.9 Skenario Use Case Kelola Restaurant	48
Table 4.10 Relasi Class Diagram.....	70
Table 4.11 Sprint Backlog	71
Table 4.12 Black Box Testing	80


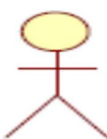


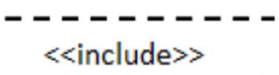
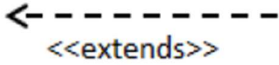
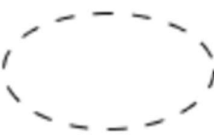
DAFTAR GAMBAR

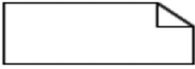
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 2.1 Artefak Scrum.....	28
Gambar 2.2 Tahapan Scrum	29
Gambar 2.3 Elemen Use Case Diagram	33
Gambar 2.4 Client Server Architecture	35
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.2 Sistem yang berjalan	40
Gambar 4.1 Use Case Diagram Reservasi	45
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Customer	50
Gambar 4.3 Activity Diagram Reservasi.....	51
Gambar 4.4 Activity Diagram Metode Pembayaran.....	52
Gambar 4.5 Activity Diagram Riwayat Pesanan	53
Gambar 4.6 Activity Diagram Registrasi Admin Restaurant	54
Gambar 4.7 Activity Diagram Login Admin Restaurant.....	55
Gambar 4.8 Activity Diagram Konfirmasi Data.....	56
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Restaurant.....	57
Gambar 4.10 Sequence Diagram Login Customer	58
Gambar 4.11 Sequence Diagram Transaksi.....	59
Gambar 4.12 Sequence Diagram Reservasi.....	60
Gambar 4.13 Sequence Diagram History	61
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login Admin Restaurant.....	62
Gambar 4.15 Sequence Diagram Transaksi.....	63
Gambar 4.16 Sequence Diagram Menu	64
Gambar 4.17 Sequence Diagram Report	65
Gambar 4.18 Sequence Diagram Register Admin.....	66
Gambar 4.19 Sequence Diagram Verifikasi Transaksi.....	67
Gambar 4.20 Sequence Diagram Konfirmasi Data.....	68
Gambar 4.21 Sequence Diagram Konfirmasi Super Admin	69
Gambar 4.22 Class Diagram	70
Gambar 4.23 Aplikasi Customer Halaman Awal dan Login	73
Gambar 4.24 Aplikasi Restaurant Halaman Home dan Detail Menu.....	74
Gambar 4.25 Aplikasi Customer Halaman Jadwal dan Detail Transaksi.....	75
Gambar 4.26 Aplikasi Customer Halaman History Pesanan	76
Gambar 4.27 Aplikasi Customer Halaman Profile	76
Gambar 4.28 Aplikasi Admin Restaurant Login	77
Gambar 4.29 Aplikasi Admin Restaurant Dashboard.....	77
Gambar 4.30 Aplikasi Admin Restaurant Kelola Transaksi.....	78
Gambar 4.31 Aplikasi Admin Restaurant Kelola Menu.....	78
Gambar 4.32 Aplikasi Super Admin Kelola User	79

DAFTAR SIMBOL





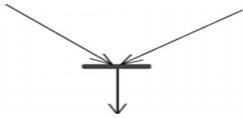
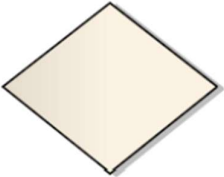
(Haviluddin, 2011)


A. Simbol Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan deskripsi dari aksi-aksi yang dilakukan oleh <i>actor</i> dan menghasilkan suatu hasil.
	<i>Actor</i> merupakan orang atau sistem yang menjalankan suatu perintah atau yang berinteraksi dengan sebuah sistem informasi.
	<i>Association</i> merupakan penghubung antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang melakukan sebuah interaksi.
	<i>Generalization</i> menjelaskan hubungan antara dua <i>use case</i> yang memiliki fungsi lebih <i>general</i> dari lainnya.
	<i>Include</i> adalah relasi antara dua <i>use case</i> dimana mewajibkan melakukan perintah pada <i>use case</i> pertama jika ingin mengakses <i>use case</i> kedua.
	<i>Extend</i> adalah relasi antara dua <i>use case</i> atau lebih yang tidak mengharuskan mengakses <i>use case</i> pertama jika ingin mengakses <i>use case</i> kedua.
	<i>Collaboration</i> merupakan elemen dan interaksi aturan-aturan yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku







Gambar	Keterangan
	yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemen lainnya.
	<i>Note</i> menggambarkan elemen fisik pada saat sebuah aplikasi dijalankan


B. Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> merupakan simbol yang berfungsi sebagai awalan memulai <i>activity diagram</i> .
	<i>End Point</i> merupakan simbol yang berfungsi untuk mengakhiri sebuah <i>activity diagram</i> .
	<i>Activities</i> adalah gambaran suatu proses aktivitas yang berjalan pada sistem.
	<i>Fork</i> merupakan simbol yang digunakan ketika terjadi aktivitas yang dikerjakan secara paralel
	<i>Join</i> merupakan simbol yang digunakan ketika terjadi penggabungan aktivitas.
	<i>Decision Points</i> adalah simbol yang digunakan ketika terjadi dua kondisi pada sebuah aktivitas seperti <i>true</i> atau <i>false</i> .


Gambar	Keterangan
	<p><i>Swimlane</i> berfungsi sebagai pemisah antara aktor dengan aktor lainnya ataupun dengan sistem.</p>


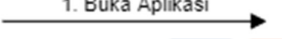
C. Simbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Association</i> merupakan hubungan antara kelas dengan makna umum yang biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
	<p><i>Nary Association</i> digunakan untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.</p>
	<p><i>Class</i> merupakan himpunan objek yang berbagi operasi dan atribut yang serupa.</p>
	<p><i>Realization</i> merupakan simbol yang menggambarkan operasi suatu objek</p>
	<p><i>Dependency</i> merupakan simbol yang menggambarkan hubungan perubahan yang terjadi pada sebuah elemen mandiri dan memiliki pengaruh terhadap elemen lainnya.</p>
	<p><i>Generalization</i> merupakan simbol yang menjelaskan hubungan generalisasi dan spesialisasi pada dua <i>use case</i>.</p>

Gambar	Keterangan
	<p><i>Aggregation</i> adalah simbol yang menggambarkan hubungan antara kelas dengan bagian-bagian lainnya.</p>

D. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
 <p>Customer</p>	<p><i>Actor</i> merupakan seseorang yang mengendalikan jalannya sebuah sistem</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Halaman Login</div>	<p>Menggambarkan perilaku yang dilakukan oleh <i>actor</i></p>
	<p><i>Lifeline</i> merupakan simbol yang menggambarkan aktifitas dari sebuah <i>object</i></p>

Gambar	Keterangan
	<p><i>Activation boxes</i> adalah simbol yang menggambarkan waktu yang diperlukan oleh <i>object</i> untuk menyelesaikan <i>task</i></p>
	<p><i>Message</i> adalah simbol yang merepresentasikan informasi dari objek satu ke objek lainnya</p>

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Dokumen Observasi **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2: Dokumen Wawancara *Customer* **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3: Dokumen Wawancara *Chef* **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4: Dokumen Wawancara *Manager* **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5: Dokumen Wawancara Kasir **Error! Bookmark not defined.**