

BAB 4 ANALISIS DAN PEMODELAN KEBUTUHAN

4.1 Gambaran Umum Sistem

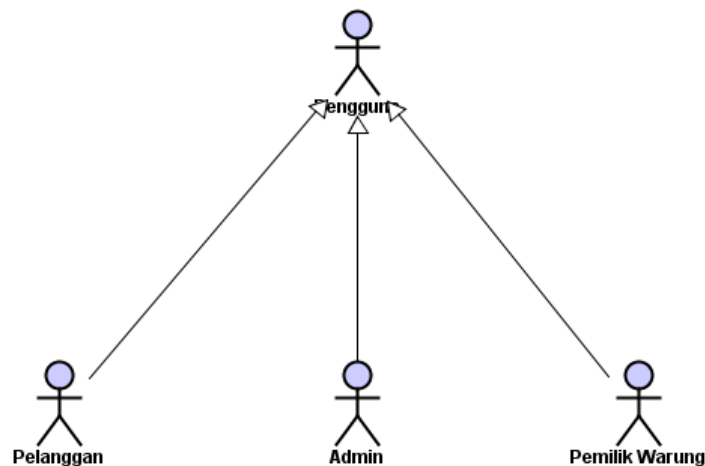
Sistem pemesanan koki dan makanan atau dapat disebut dengan PAWON merupakan perangkat lunak berbasis website yang digunakan sebagai perantara antara penjual dan pembeli yang memiliki selera makan yang berbeda-beda untuk dapat memesan makanan sesuai dengan selera mereka. Sedangkan untuk pemesanan koki dilakukan menggunakan telepon bagi mereka yang membutuhkan koki untuk acara keluarga ataupun hanya sekedar untuk menjamu tamu makan malam. Terdapat empat pemangku kepentingan dalam sistem yaitu pelanggan, pemilik warung, koki, dan admin. Pelanggan merupakan subjek utama dalam dalam pemesanan koki dan makanan, pemilik warung merupakan pihak yang sangat berperan dalam menyediakan makanan, koki dan admin saling berperan untuk menyediakan kebutuhan akan juru masak bagi pelanggan.

4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses analisis kebutuhan merupakan proses yang digunakan untuk mendapatkan kebutuhan-kebutuhan sistem. Tahap- tahap yang diperlukan dalam melakukan analisis kebutuhan antara lain identifikasi aktor, analisis dan spesifikasi kebutuhan, dan kebutuhan fungsional.

4.2.1 Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor bertujuan untuk menggambarkan pengguna yang terlibat dalam sistem dan memberikan gambaran apa yang dikerjakan oleh sistem. Pada Gambar 4.1 merupakan gambar identifikasi aktor dimana terdapat empat aktor yaitu pengguna, pelanggan, admin, dan pemilik warung.



Gambar 4.1 Identifikasi Aktor

Pada Tabel 4.1 merupakan Identifikasi pemangku kepentingan dimana masing-masing akan dijelaskan deskripsi tugas dan peran. Pengguna merupakan *general* aktor dimana merupakan pelanggan umum yang belum terdaftar atau belum berhasil melakukan login. Sedangkan pelanggan, pemilik warung, dan admin merupakan aktor yang telah berhasil melakukan login sesuai dengan levelnya.

Tabel 4.1 Identifikasi Pemangku Kepentingan

Aktor	Spesifikasi	Deskripsi
Pengguna	Pelanggan	Pelanggan merupakan pihak yang sangat penting dalam sistem. Pelanggan merupakan aktor utama dalam melakukan transaksi pembelian dalam sistem
	Pemilik Warung	Pemilik warung merupakan pihak yang akan menerima pesanan makanan dari pelanggan.
	Admin	Pihak yang bertanggung jawab atas manajemen sistem.

4.2.2 Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan

Pada Tabel 4.2 merupakan analisis dan spesifikasi kebutuhan dimana terdapat kode yang merepresentasikan penomoran daftar kebutuhan. Pada deskripsi terdapat deskripsi dari kebutuhan yang kemudian akan dijabarkan pada spesifikasi kebutuhan dengan penomoran yang berbeda pada setiap kebutuhannya.

Tabel 4.2 Analisis Dan Spesifikasi Kebutuhan

Kode	Deskripsi
PAWON-1-100	P/L harus menyediakan halaman untuk manajemen login.
	Spesifikasi Kebutuhan : <ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menyediakan menu login untuk pelanggan sebelum dapat melakukan pembelian makanan yang terdiri dari username dan password. (PAWON-1-101) • P/L harus menyediakan menu pendaftaran untuk pelanggan baru yang terdiri dari username, password, nama, dan email. (PAWON-1-102)
PAWON-1-200	P/L harus menyediakan halaman utama admin untuk melakukan manajemen data.
	Spesifikasi Kebutuhan :

Kode	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menyediakan form pendaftaran koki yang terdapat data diri, nilai masing-masing kriteria, dan spesialis koki. (PAWON-1-201) • P/L harus menyediakan pilihan menu ubah dan hapus pada tabel list koki. (PAWON-1-202) • P/L harus menyediakan pilihan menu pencarian dan show entry pada tabel list koki. (PAWON-1-203) • P/L harus menampilkan tabel hasil peringkat oleh masing-masing spesialis koki. (PAWON-1-204) • P/L harus menyediakan menu pencarian dan <i>show entry</i> pada tabel hasil peringkat oleh masing-masing spesialis koki. (PAWON-1-205) • P/L harus menyediakan form pendaftaran warung yang terdiri dari username, password deskripsi warung, nama pemilik, dan alamat. (PAWON-1-206) • P/L harus menyediakan pilihan menu ubah dan hapus pada tabel list warung. (PAWON-1-207) • P/L harus menampilkan tabel daftar warung yang telah didaftarkan sebelumnya. (PAWON-1-208) • P/L harus menyediakan form pendaftaran untuk pelanggan yang terdiri dari username, password, dan email. (PAWON-1-209) • P/L harus menyediakan pilihan menu ubah dan hapus pada tabel list pelanggan. (PAWON-1-210) • P/L harus menampilkan tabel daftar pelanggan yang telah didaftarkan sebelumnya. (PAWON-1-211) • P/L harus menyediakan form penambahan kredit untuk pelanggan yang terdiri dari username dan nominal kredit. (PAWON-1-212) • P/L harus menyediakan pilihan menu validasi dan hapus pada tabel list pembelian kredit. (PAWON-1-213) • P/L harus menampilkan tabel daftar pembelian baik yang telah tervalidasi maupun yang belum tervalidasi. (PAWON-1-214) • P/L harus menyediakan pilihan menu hapus pada tabel list transaksi. (PAWON-1-215) • P/L harus menampilkan tabel transaksi yang dilakukan oleh pelanggan pada semua warung. (PAWON-1-216) • P/L harus menyediakan pilihan menu hapus pada tabel list feedback. (PAWON-1-217)

Kode	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menampilkan tabel feedback yang telah dikirim oleh pelanggan. (PAWON-1-218)
PAWON-1-300	<p>P/L harus menyediakan halaman utama warung untuk melakukan manajemen data.</p> <p>Spesifikasi Kebutuhan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menyediakan form edit profile untuk input data warung dimana terdapat preview gambar ketika upload gambar telah dipilih. (PAWON-1-301) • P/L harus menyediakan tombol update profile untuk menyimpan profile yang telah dirubah. (PAWON-1-302) • P/L harus menampilkan tabel daftar makanan yang terdapat pada masing-masing warung. (PAWON-1-303) • P/L harus menyediakan menu ubah dan hapus pada tabel list makanan. (PAWON-1-304) • P/L harus menyediakan menu tambah makanan pada menu list makanan. (PAWON-1-305) • P/L harus menyediakan menu export data pada menu list makanan yang terdiri dari csv, txt, xlsx, word, powerpoint, png, dan pdf. (PAWON-1-306) • P/L harus menyediakan menu pencarian dan show entry pada tabel list makanan. (PAWON-1-307) • P/L harus menampilkan tabel daftar transaksi oleh masing-masing warung. (PAWON-1-308) • P/L harus menyediakan menu konfirmasi pada tabel daftar transaksi. (PAWON-1-309) • P/L harus menyediakan menu export data pada menu transaksi yang terdiri dari csv, txt, xlsx, word, powerpoint, png, dan pdf. (PAWON-1-310)
PAWON-1-400	<p>P/L harus menyediakan halaman bagi pelanggan untuk melakukan manajemen data dan lacak pembelian makanan.</p> <p>Spesifikasi Kebutuhan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menyediakan form untuk mengubah data pelanggan yang terdiri dari username, password, nama, dan email. (PAWON-1-401) • P/L harus menampilkan tabel untuk melacak status pemesanan makanan yang terdiri dari nama pemesan, alamat, nama makanan, jumlah, nomor telepon, dan status makanan. (PAWON-1-402)
PAWON-1-500	P/L harus menyediakan sarana bagi pelanggan untuk membeli makanan.

Kode	Deskripsi
	<p>Spesifikasi Kebutuhan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menampilkan daftar makanan yang tersedia pada hari itu beserta deskripsi yang meliputi nama makanan, harga, dan nama warung yang menjual. (PAWON-1-501) • P/L harus menampilkan kategori makanan pada menu sidebar. (PAWON-1-502) • P/L harus menampilkan detail warung makanan yang terdiri dari nama warung makanan, alamat, dan makanan yang dijual. (PAWON-1-503) • P/L harus menampilkan daftar keranjang belanja yang telah ditambahkan oleh pelanggan. (PAWON-1-504) • P/L harus menyediakan menu checkout untuk pembelian barang yang telah berada pada keranjang belanja. (PAWON-1-505) • P/L harus menyediakan form alamat, jam pengiriman, nomor hp, catatan untuk makanan pada menu checkout. (PAWON-1-506) • P/L harus menyediakan menu untuk <i>upload</i> bukti pembayaran kredit. (PAWON-1-507) • P/L harus menyediakan menu untuk menghapus daftar belanja pada keranjang belanja. (PAWON-1-508) • P/L harus menyediakan menu untuk melihat informasi koki. (PAWON-1-509) • P/L harus menyediakan menu untuk melihat jadwal ketersediaan koki. (PAWON-1-510) • P/L harus menyediakan menu untuk mencari makanan yang terdapat pada database. (PAWON-1-511)
PAWON-1-600	<p>P/L harus menyediakan sarana bagi pelanggan untuk informasi pembelian pada website</p> <p>Spesifikasi Kebutuhan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • P/L harus menyediakan menu untuk informasi cara pemesanan. (PAWON-1-601) • P/L harus menyediakan menu untuk memberikan tanggapan kepada admin. (PAWON-1-602) • P/L harus dilengkapi dengan captcha pada menu feedback. (PAWON-1-603) • P/L harus menyediakan menu obrolan langsung kepada admin melalui percakapan. (PAWON-1-604)

4.2.3 Kebutuhan Fungsional Pelanggan

Pada Tabel 4.3 merupakan tabel kebutuhan fungsionalitas yang terdapat pada aktor pelanggan. Pada kebutuhan fungsional pelanggan terdapat 18 kebutuhan dimana pelanggan dapat melakukan login hingga melakukan percakapan pada sistem.

Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Pelanggan

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
1.	PAWON-2-001	Login	Fitur ini berfungsi untuk mendapatkan otorisasi sebagai pelanggan.
2.	PAWON-2-002	Register	Fitur ini berfungsi untuk melakukan pendaftaran pada sistem
3.	PAWON-2-003	Melihat Daftar Makanan	Fitur ini berfungsi untuk melihat daftar makanan yang tersedia.
4.	PAWON-2-004	Melihat Kategori Makanan	Fitur ini berfungsi untuk melihat kategori makanan.
5.	PAWON-2-005	Melihat Profil Warung	Fitur ini berfungsi untuk melihat profil warung.
6.	PAWON-2-006	Melihat Rekomendasi Koki	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekomendasi koki.
7.	PAWON-2-007	Cek Ketersediaan Koki	Fitur ini berfungsi untuk melihat ketersediaan koki
8.	PAWON-2-008	Melihat Cara Pesan Makanan	Fitur ini berfungsi sebagai informasi cara pemesanan pada sistem
9.	PAWON-2-009	Mengirim Tanggapan	Fitur ini berfungsi untuk mengirim tanggapan kepada admin.
10.	PAWON-2-010	Mencari Makanan	Fitur ini berfungsi untuk melakukan pencarian makanan yang tersimpan pada database.
11.	PAWON-2-011	Menambah Keranjang Belanja	Fitur ini berfungsi untuk menambah keranjang belanja makanan.
12.	PAWON-2-012	Menghapus Keranjang Belanja	Fitur ini berfungsi untuk menghapus semua daftar belanja yang berada pada keranjang belanja.
13.	PAWON-2-013	Beli Kredit	Fitur ini berfungsi untuk mengirim bukti pembayaran transfer kredit kepada admin.

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
14.	PAWON-2-014	Checkout	Fitur ini berfungsi untuk validasi data pelanggan terhadap barang pembelian dan memasukan alamat serta informasi yang dibutuhkan sebelum mengakhiri pembelian.
15.	PAWON-2-015	Ubah Data Akun	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password, nama, dan email pelanggan.
16.	PAWON-2-016	Lacak Pesanan	Fitur ini berfungsi untuk melakukan pelacakan terhadap makanan yang telah dibeli.
17.	PAWON-2-017	Signout	Fitur ini berfungsi untuk keluar dari otorisasi pelanggan.
18.	PAWON-2-018	Percakapan	Fitur ini berfungsi untuk mengirim percakapan kepada admin secara realtime.

4.2.4 Kebutuhan Fungsional Warung

Pada Tabel 4.4 merupakan tabel kebutuhan fungsionalitas yang terdapat pada aktor pemilik warung. Pada kebutuhan fungsional pelanggan terdapat 10 kebutuhan dimana pemilik warung dapat melakukan login hingga melakukan signout pada sistem.

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Warung

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
1.	PAWON-3-001	Login	Fitur ini berfungsi untuk mendapatkan otorisasi sebagai warung.
2.	PAWON-3-002	Ubah Data	Fitur ini berfungsi untuk melakukan perubahan data profil pada pemilik warung yang meliputi nama, alamat, dan sebagainya.
3.	PAWON-3-003	Lihat Daftar Makanan	Fitur ini berfungsi untuk melihat daftar makanan yang telah ditambah oleh masing-masing warung.
4.	PAWON-3-004	Tambah Daftar Makanan	Fitur ini berfungsi untuk menambah daftar makanan

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
			pada warung kedalam database.
5.	PAWON-3-005	Ubah Data Makanan	Fitur ini berfungsi untuk mengubah data makanan pada database.
6.	PAWON-3-006	Hapus Data Makanan	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data makanan pada database.
7.	PAWON-3-007	Export Data	Fitur ini berfungsi untuk melakukan export data pada tabel daftar makanan berupa file csv, txt, xlsx, word, powerpoint, png, atau pdf.
8.	PAWON-3-008	Lihat Daftar Transaksi	Fitur ini berfungsi untuk melihat daftar transaksi pembelian.
9.	PAWON-3-009	Konfirmasi Transaksi	Fitur ini berfungsi untuk melakukan konfirmasi bahwa makanan siap untuk dikirim.
10.	PAWON-3-010	Signout	Fitur ini berfungsi untuk keluar dari otorisasi pemilik warung.

4.2.5 Kebutuhan Fungsional Admin

Pada Tabel 4.5 merupakan tabel kebutuhan fungsionalitas yang terdapat pada aktor admin. Pada kebutuhan fungsional pelanggan terdapat 23 kebutuhan dimana admin dapat melakukan login hingga melakukan percakapan ada sistem.

Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Admin

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
1.	PAWON-4-001	Login	Fitur ini berfungsi untuk mendapatkan otorisasi sebagai admin.
2.	PAWON-4-002	Pendaftaran Chef	Fitur ini berfungsi untuk menambahkan data koki pada database sesuai dengan kriteria saat wawancara.
3.	PAWON-4-003	Lihat Daftar Chef	Fitur ini berfungsi untuk menampilkan daftar koki yang berada pada database.
4.	PAWON-4-004	Ubah Data Chef	Fitur ini berfungsi untuk mengubah data koki pada database.

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
5.	PAWON-4-005	Hapus Data Chef	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data koki pada database.
6.	PAWON-4-006	Peringkat Chef	Fitur ini berfungsi untuk melihat peringkat chef berdasarkan kategori spesialisasi.
7.	PAWON-4-007	Pendaftaran Warung	Fitur ini berfungsi untuk menambah data warung pada database.
8.	PAWON-4-008	Lihat Data Warung	Fitur ini berfungsi untuk melihat semua data warung pada database.
9.	PAWON-4-009	Ubah Data Warung	Fitur ini berfungsi untuk mengubah data warung pada database.
10.	PAWON-4-010	Hapus Data Warung	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data warung pada database.
11.	PAWON-4-011	Lihat Data Pelanggan	Fitur ini berfungsi untuk melihat semua data pelanggan yang berapa pada database.
12.	PAWON-4-012	Pendaftaran Pelanggan	Fitur ini berfungsi untuk menambah data pelanggan pada database.
13.	PAWON-4-013	Ubah Data Pelanggan	Fitur ini berfungsi untuk mengubah data pelanggan pada database.
14.	PAWON-4-014	Hapus Data Pelanggan	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data pelanggan pada database.
15.	PAWON-4-015	Tambah Kredit	Fitur ini berfungsi untuk menambahkan nominal kredit pada user tertentu.
16.	PAWON-4-016	Lihat Pembelian Kredit	Fitur ini berfungsi untuk melihat semua daftar pembelian kredit oleh pelanggan.
17.	PAWON-4-017	Validasi Pembelian Kredit	Fitur berfungsi untuk memvalidasi pembelian kredit oleh pelanggan.
18.	PAWON-4-018	Hapus Pembelian Kredit	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data pembelian kredit pada database.

No	Kode	Nama Fungsi	Deskripsi
19.	PAWON-4-019	Lihat Daftar Transaksi Pembelian	Fitur ini berfungsi untuk melihat daftar transaksi pembelian makanan pada semua warung.
20.	PAWON-4-020	Hapus Daftar Transaksi	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data transaksi pembelian makanan.
21.	PAWON-4-021	Lihat Feedback	Fitur ini berfungsi untuk melihat feedback dari semua pelanggan.
22.	PAWON-4-022	Hapus Feedback	Fitur ini berfungsi untuk menghapus data feedback pelanggan pada database.
23.	PAWON-4-023	Signout	Fitur ini berfungsi untuk keluar dari otorisasi pemilik admin.

4.3 Pemodelan Kebutuhan

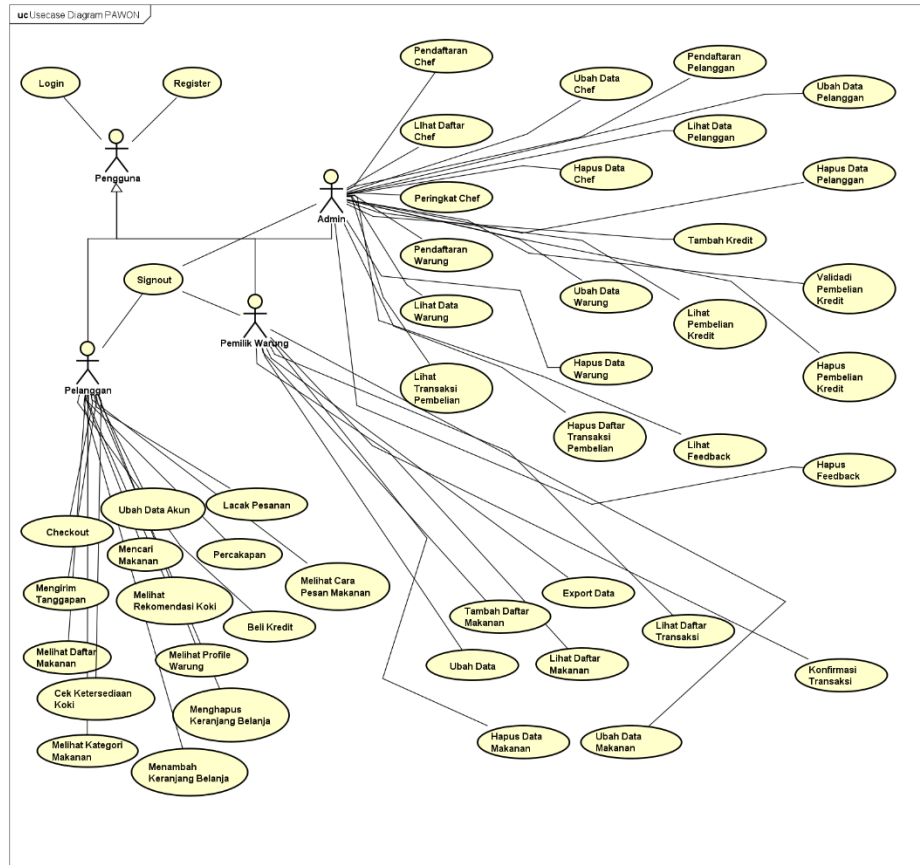
Pemodelan kebutuhan merupakan suatu proses penghubung antara deskripsi sebuah sistem secara keseluruhan dan spesifikasi kebutuhan dengan model perancangan. Tujuan utama dari perancangan adalah deskripsi apa yang dibutuhkan oleh pelanggan, sebagai dasar dalam perancangan pada sebuah perangkat lunak, dan menjadi sumber dalam melakukan validasi kebutuhan. Pemodelan kebutuhan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu pemodelan berorientasi objek dan pemodelan terstruktur. Pada penelitian ini menggunakan pemodelan berbasis objek dengan tambahan metode *Profile Matching* sebagai bahan untuk melakukan perankingan dalam rekomendasi koki.

4.3.1 Pemodelan *Object Oriented*

Dari hasil analisis kebutuhan ditemukan beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem. Maka diagram yang digunakan pada penelitian ini adalah *use-case diagram*, *use-case scenario*, dan *class diagram*.

4.3.1.1 Use-Case Diagram

Use-case diagram merupakan diagram yang menggambarkan sistem yang tampak dari luar. Use-case berisi tentang fungsi-fungsi yang harus dipenuhi sesuai dengan aktornya. Untuk lebih jelas penggambaran use-case diagram terlihat pada Gambar 4.2 dimana pada use-case tersebut aktor dapat melakukan behavioral sesuai dengan kapasitasnya.



Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3.1.2 Use Case Scenario

Use-case scenario merupakan penjelasan scenario dari use-case diagram. Untuk memahami scenario usecase dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.6 Use Case Scenario Login

Login (PAWON-2-001)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor melakukan login untuk masuk ke dalam sistem.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	1. Pelanggan memilih menu login pada header

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem menampilkan halaman login. 3. Pelanggan menginputkan username dan password. 4. Sistem melakukan proses autentifikasi untuk menentukan otorisasi yang akan diberikan kepada aktor sebagai pelanggan.
Alternative flow	1.a Jika <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai, maka Pelanggan tidak bisa masuk ke dalam sistem dan sistem akan menampilkan pesan error.
Post condition	Pelanggan telah masuk ke dalam halaman home sebagai aktor sesuai dengan username dan levelnya.

Tabel 4.7 Use Case Scenario Register

Login (PAWON-2-002)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor melakukan register untuk mendaftar kedalam sistem.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu create account pada header 2. Sistem menampilkan halaman register. 3. Pelanggan menginputkan username, password, nama, dan email. 4. Pelanggan menekan tombol submit.
Alternative flow	<ol style="list-style-type: none"> 3.a Jika username sudah tersedia dalam database sistem akan menampilkan pesan username invalid. 4.a Jika email yang dimasukan tidak valid sistem akan menampilkan pemberitahuan berupa popup bahwa email tidak valid.
Post condition	Sistem menyimpan data register pelanggan pada database.

Tabel 4.8 Use Case Scenario Melihat Daftar Makanan

Melihat Daftar Makanan (PAWON-2-003)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor melihat daftar seluruh makanan yang terdapat pada database.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.

Basic Flow	1. Pelanggan memilih menu makanan pada navbar header.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan daftar makanan yang terdapat pada database

Tabel 4.9 Use Case Scenario Melihat Kategori Makanan

Melihat Kategori Makanan (PAWON-2-004)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor melihat seluruh makanan berdasarkan kategori terdapat pada database.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu makanan pada navbar header. 2. Pelanggan memilih jenis kategori
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan kategori makanan yang terdapat pada database sesuai dengan pilihan pelanggan.

Tabel 4.10 Use Case Scenario Melihat Profile Warung

Melihat Profile Warung (PAWON-2-005)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor melihat profile warung.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu makanan pada navbar header. 2. Pelanggan menekan nama warung yang terdapat pada deskripsi makanan.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan profile warung sesuai dengan pilihan pelanggan.

Tabel 4.11 Use Case Scenario Melihat Rekomendasi Koki

Melihat Rekomendasi Koki (PAWON-2-006)

Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor melihat daftar rekomendasi koki.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	1. Pelanggan memilih menu rekomendasi koki pada navbar header.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan seluruh daftar rekomendasi koki yang terdapat pada database.

Tabel 4.12 Use Case Scenario Cek Ketersediaan Koki

Cek Ketersediaan Koki (PAWON-2-007)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor melakukan cek ketersediaan koki.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	1. Pelanggan memilih menu rekomendasi koki pada navbar header. 2. Pelanggan memilih jenis gender, spesialis masakan, dan tanggal memasak.
Alternative flow	2.a Jika jadwal koki yang dicari tidak tersedia sistem akan menampilkan pemberitahuan bahwa koki tidak tersedia.
Post condition	Sistem menampilkan profile koki sesuai dengan kategori gender, spesialis, dan tanggal yang dimasukan oleh pelanggan.

Tabel 4.13 Use Case Scenario Melihat Cara Pesan Makanan

Melihat Cara Pesan Makanan (PAWON-2-008)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor melihat cara pesan makanan.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	1. Pelanggan memilih menu cara pesan pada navbar header.
Alternative flow	-

Post condition	Sistem menampilkan informasi cara memesan makanan pada sistem.
-----------------------	--

Tabel 4.14 Use Case Scenario Mengirim Tanggapan

Cek Ketersediaan Koki (PAWON-2-009)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor mengirim tanggapan kepada admin
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu hubungi kami pada navbar header. 2. Pelanggan memasukan nama, email, telepon, pesan, captcha
Alternative flow	2.a Jika captcha yang dimasukan salah maka sistem akan menampilkan pesan error dan halaman tanggapan akan diperbarui.
Post condition	Sistem menyimpan tanggapan pada database

Tabel 4.15 Use Case Scenario Mencari Makan

Mencari Makan (PAWON-2-010)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor mencari data makanan yang berada pada database
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu pencarian pada navbar header dengan menekan icon pencarian. 2. Pelanggan memasukan nama berdasarkan keinginan. 3. Sistem menampilkan daftar semua makanan yang mengandung kata sesuai dengan kata kunci 4. Pelanggan menekan enter
Alternative flow	3.a Jika makanan yang dicari tidak terdapat pada database maka sistem akan menampilkan pesan makanan tidak tersedia
Post condition	Sistem menampilkan semua makanan yang sesuai dengan kata kunci.

Tabel 4.16 *Use Case Scenario* Menambah Keranjang Belanja

Menambah Keranjang Belanja (PAWON-2-011)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menambah keranjang belanja
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu makanan pada navbar header . 2. Pelanggan memilih makanan yang diinginkan 3. Pelanggan memasukan jumlah makanan yang ingin dibeli. 4. Pelanggan menekan tombol add to cart pada makanan yang diinginkan
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menambahkan makanan yang diinginkan pada keranjang belanja.

Tabel 4.17 *Use Case Scenario* Menghapus Keranjang Belanja

Menghapus Keranjang Belanja (PAWON-2-012)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus keranjang belanja
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan menekan menu empty cart pada header
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus semua keranjang belanja.

Tabel 4.18 *Use Case Scenario* Beli Kredit

Beli Kredit (PAWON-2-013)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat membeli saldo kredit dengan mengirim bukt transfer
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Pelanggan telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan menekan menu beli kredit pada header.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pelanggan mengunggah foto bukti pembayaran kredit. 3. Pelanggan menekan tombol kirim
Alternative flow	3.a Jika pelanggan belum melakukan login maka sistem akan menampilkan pesan untuk login.
Post condition	Sistem menyimpan data bukti pembayaran kredit pada database.

Tabel 4.19 Use Case Scenario Checkout

Checkout (PAWON-2-014)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan checkout terhadap makanan yang telah dipilih.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pelanggan.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih makanan yg diinginkan pada menu makanan. 2. Pelanggan menekan tombol checkout. 3. Pelanggan memasukkan pilihan note, alamat, dan nomor hp yg bias dihubungi. 4. Pelanggan menekan tombol selesaikan pemesanan.
Alternative flow	<ol style="list-style-type: none"> 2.a Jika keranjang belanja masih kosong maka sistem akan menampilkan popup bahwa list belanja masih kosong dan akan dialihkan ke menu makanan. 4.a Jika total belanja lebih banyak daripada kredit yang dimiliki maka sistem akan menampilkan pesan bahwa kredit tidak mencukupi.
Post condition	Sistem menyimpan data transaksi pada database.

Tabel 4.20 Use Case Scenario Checkout Ubah Data Akun

Ubah Data Akun (PAWON-2-015)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mengubah data akun.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pelanggan.

Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu dropdown pada icon nama yang terdapat pada top header. 2. Pelanggan menekan menu account 3. Pelanggan mengubah password, nama, dan email baru. 4. Pelanggan menekan tombol update.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem memperbarui data akun pelanggan ke dalam database.

Tabel 4.21 Use Case Scenario Lacak Pesanan

Lacak Makanan (PAWON-2-016)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melacak pesanan makanan yang telah dipesan.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pelanggan.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu dropdown pada icon nama yang terdapat pada top header. 2. Pelanggan menekan menu lacak pesanan.
Alternative flow	2.a Jika pelanggan tidak memiliki daftar transaksi makanan maka sistem akan menampilkan popup bahwa belum memiliki daftar transaksi makanan.
Post condition	Sistem menampilkan tabel daftar transaksi yang dilakukan pada hari ini.

Tabel 4.22 Use Case Scenario Signout

Signout (PAWON-2-017)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat keluar dari otorisasi sistem sebagai pelanggan.
Actor	Pelanggan, Pemilik Warung, dan Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pelanggan.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu dropdown pada icon nama yang terdapat pada top header. 2. Aktor menekan menu sign-out
Alternative flow	-

Post condition	Sistem menampilkan halaman utama dimana aktor sudah keluar dari otorisasi sebagai salah satu aktor sistem.
-----------------------	--

Tabel 4.23 Use Case Scenario Percakapan

Percakapan (PAWON-2-018)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan percakapan secara langsung kepada admin.
Actor	Pelanggan
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan memilih menu percakapan yang berada pada pojok kanan bawah footer 2. Pelanggan memasukan nama 3. Pelanggan menulis pesan yang ingin disampaikan 4. Pelanggan menekan enter
Alternative flow	-
Post condition	Sistem mengirim percakapan kepada admin secara realtime.

Tabel 4.24 Use Case Scenario Ubah Data

Ubah Data (PAWON-3-002)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mengubah data profile.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu user profile pada sidebar menu. 2. Aktor memasukan data yang ingin dirubah. 3. Aktor menekan tombol update profile.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menyimpan data profile warung pada database.

Tabel 4.25 Use Case Scenario Lihat Daftar Makanan

Lihat Daftar Makanan (PAWON-3-003)

Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat daftar makanan yang telah ditambahkan sebelumnya.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	1. Aktor memilih menu list makanan pada sidebar menu.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan tabel daftar makanan yang berada pada database.

Tabel 4.26 Use Case Scenario Tambah Daftar Makanan

Tambah Daftar Makanan (PAWON-3-004)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menambah data makanan pada warung mereka.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu list makanan pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol Tambah Makanan. 3. Aktor memasukkan data makanan. 4. Aktor menekan tombol simpan.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menambahkan data makanan pada database.

Tabel 4.27 Use Case Scenario Ubah Data Makanan

Ubah Data Makanan (PAWON-3-005)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mengubah data makanan yang telah ditambahkan sebelumnya pada warung mereka.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	1. Aktor memilih menu list makanan pada sidebar menu.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Aktor menekan tombol update pada tabel daftar makanan yang diinginkan. 3. Aktor merubah data makanan. 4. Aktor menekan tombol simpan.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem merubah data makanan pada database.

Tabel 4.28 Use Case Scenario Hapus Data Makanan

Hapus Data Makanan (PAWON-3-006)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data makanan yang telah ditambahkan sebelumnya pada warung mereka.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu list makanan pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol hapus pada tabel daftar makanan yang diinginkan. 3. Sistem menampilkan pilihan ya atau tidak 4. Aktor menekan tombol Ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data makanan yang dipilih pada database.

Tabel 4.29 Use Case Scenario Export Data

Export Data (PAWON-3-007)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan <i>export data</i> pada tabel daftar makanan.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu list makanan pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol export data pada menu list makanan 3. Aktor memilih jenis data yang diinginkan seperti csv,txt, dan sebayanya

Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan data sesuai dengan tipe data yang dipilih aktor.

Tabel 4.30 Use Case Scenario Lihat Daftar Transaksi

Lihat Daftar Transaksi (PAWON-3-008)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat semua daftar yang dilakukan pelanggan kepada warung.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	1. Aktor memilih menu transaksi pada sidebar menu.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan semua data transaksi yang dilakukan pelanggan kepada warung.

Tabel 4.31 Use Case Scenario Konfirmasi Transaksi

Konfirmasi Transaksi (PAWON-3-009)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan konfirmasi bahwa makanan siap untuk dikirim.
Actor	Pemilik Warung
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai pemilik warung.
Basic Flow	1. Aktor memilih menu transaksi pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol konfirmasi pada daftar tabel makanan yang siap untuk dikirim.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem merubah tombol konfirmasi menjadi confirmed dan tombol menjadi bertipe disable.

Tabel 4.32 Use Case Scenario Pendaftaran Chef

Pendaftaran Chef (PAWON-4-003)

Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan pendaftaran terhadap koki baru yang lolos tahap wawancara.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu chef pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu pendaftaran chef pada menu dropdown yang terdapat pada menu chef. 3. Aktor mengisi form data yang terdapat pada pilihan menu. 4. Aktor menekan tombol submit
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menyimpan data koki pada database.

Tabel 4.33 Use Case Scenario Lihat Daftar Chef

Lihat Daftar Chef (PAWON-4-004)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat daftar koki yang tersimpan pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu chef pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list chef pada menu dropdown yang terdapat pada menu chef.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan semua daftar koki yang terdaftar pada database.

Tabel 4.34 Use Case Scenario Ubah Data Chef

Ubah Data Chef (PAWON-4-004)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mengubah data koki yang tersimpan pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.

Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu chef pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list chef pada menu dropdown yang terdapat pada menu chef. 3. Aktor menekan tombol update yang terdapat pada daftar koki yang diinginkan. 4. Aktor mengubah data yang diinginkan. 5. Aktor menekan tombol update.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menyimpan data perubahan koki pada database.

Tabel 4.35 Use Case Scenario Hapus Data Chef

Hapus Data Chef (PAWON-4-005)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data koki yang tersimpan pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu chef pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list chef pada menu dropdown yang terdapat pada menu chef. 3. Aktor menekan tombol delete yang terdapat pada daftar koki yang diinginkan. 4. Sistem menampilkan <i>popup</i> pilihan ya atau tidak. 5. Aktor menekan tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data koki yang tersimpan pada database.

Tabel 4.36 Use Case Scenario Peringkat Chef

Peringkat Chef (PAWON-4-006)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat hasil dari perankingan koki dari semua spesialis.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu chef pada sidebar menu.

	2. Aktor memilih menu ranking pada menu dropdown yang terdapat pada menu chef.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan hasil perankingan koki dari semua spesialis.

Tabel 4.37 Use Case Scenario Pendaftaran Warung

Pendaftaran Warung (PAWON-4-007)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mendaftarkan warung yang ingin bergabung.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu warung pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu pendaftaran warung pada menu dropdown yang terdapat pada menu warung. 3. Aktor mengisi form data yang terdapat pada pilihan menu. 4. Aktor menekan tombol submit
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menambah data warung pada database.

Tabel 4.38 Use Case Scenario Lihat Data Warung

Lihat Data Warung (PAWON-4-008)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat semua data warung.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu warung pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list warung pada menu dropdown yang terdapat pada menu warung.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan semua data warung yang terdapat pada database.

Tabel 4.39 Use Case Scenario Ubah Data Warung

Ubah Data Warung (PAWON-4-009)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat mengubah data warung pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu warung pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list warung pada menu dropdown yang terdapat pada menu warung. 3. Aktor menekan tombol update pada daftar warung yang diinginkan. 4. Sistem menampilkan form perubahan data warung. 5. Aktor mengisi data perubahan warung 6. Aktor menekan tombol update
Alternative flow	-
Post condition	Sistem merubah data warung pada database.

Tabel 4.40 Use Case Scenario Hapus Data Warung

Pendaftaran Warung (PAWON-4-010)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data warung yang ingin bergabung.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu warung pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list warung pada menu dropdown yang terdapat pada menu warung. 3. Aktor menekan tombol delete yang terdapat pada daftar koki yang diinginkan. 4. Sistem menampilkan <i>popup</i> pilihan ya atau tidak. 5. Aktor menekan tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data warung pada database.

Tabel 4.41 Use Case Scenario Lihat Data Pelanggan

Lihat Data Pelanggan (PAWON-4-011)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat data pelanggan yang berada pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu pelanggan pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list pelanggan pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan data pelanggan yang terdapat pada database.

Tabel 4.42 Use Case Scenario Pendaftaran Pelanggan

Pendaftaran Pelanggan (PAWON-4-012)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melakukan pendaftaran terhadap pelanggan baru.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu pelanggan pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu pendaftaran pelanggan pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor mengisi data yang dibutuhkan pada form menu pendaftaran. 4. Aktor menekan tombol submit
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menyimpan data pelanggan kedalam database.

Tabel 4.43 Use Case Scenario Ubah Data Pelanggan

Ubah Data Pelanggan (PAWON-4-013)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat memperbarui data pelanggan yang ada pada database.

Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu pelanggan pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list pelanggan pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor menekan tombol update pada daftar tabel pelanggan yang diinginkan. 4. Aktor merubah data yang pada form yang disediakan. 5. Aktor menekan tombol update
Alternative flow	-
Post condition	Sistem memperbarui data pelanggan kedalam database.

Tabel 4.44 Use Case Scenario Hapus Data Pelanggan

Hapus Data Pelanggan (PAWON-4-014)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data pelanggan yang ada pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu pelanggan pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list pelanggan pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor menekan tombol delete pada daftar tabel pelanggan yang diinginkan. 4. Sistem menampilkan popup pilihan ya atau tidak. 5. Aktor menekan tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data pelanggan kedalam database.

Tabel 4.45 Use Case Scenario Tambah Kredit

Tambah Kredit (PAWON-4-015)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menambah saldo kredit pada akun pelanggan.

Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu kredit pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu penambahan kredit pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor mengisi username dan jumlah saldo kredit yang di masukkan 4. Aktor menekan tombol submit
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menambah saldo kredit pada akun pelanggan.

Tabel 4.46 Use Case Scenario List Pembelian Kredit

List Pembelian Kredit (PAWON-4-016)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat semua daftar bukti pembayaran kredit oleh pelanggan.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu kredit pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list pembelian pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan daftar bukti pembayaran kredit yang dilakukan pelanggan.

Tabel 4.47 Use Case Scenario Validasi Pembelian Kredit

Validasi Pembelian Kredit (PAWON-4-017)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat memvalidasi pembelian kredit oleh pelanggan.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu kredit pada sidebar menu.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Aktor memilih menu list pembelian pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor menekan tombol validasi pada daftar pembelian kredit. 4. Sistem menampilkan form yang berisi username pembeli dan form untuk memasukkan jumlah saldo yang akan diberikan. 5. Aktor menekan tombol submit.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menambahkan nominal saldo sesuai dengan pembelian dan data disimpan pada database dengan status <i>confirmed</i> .

Tabel 4.48 Use Case Scenario Hapus Pembelian Kredit

Hapus Pembelian Kredit (PAWON-4-018)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus pembelian kredit pada salah satu pelanggan.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu kredit pada sidebar menu. 2. Aktor memilih menu list pembelian pada menu dropdown yang terdapat pada menu pelanggan. 3. Aktor menekan tombol delete pada daftar pembelian kredit. 4. Sistem menampilkan <i>popup</i> pilihan ya atau tidak. 5. Aktor memilih tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data pembayaran kredit pada database.

Tabel 4.49 Use Case Scenario Lihat Daftar Transaksi Pembelian

Lihat Daftar Transaksi Pembelian (PAWON-4-019)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat semua daftar transaksi pembelian yang dilakukan pelanggan.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.

Basic Flow	1. Aktor memilih menu transaksi pada sidebar menu.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan semua daftar transaksi yang ada pada database.

Tabel 4.50 Use Case Scenario Hapus Daftar Transaksi

Hapus Daftar Transaksi (PAWON-4-020)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data transaksi tertentu pada daftar transaksi pelanggan yang berada pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu transaksi pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol delete pada daftar transaksi. 3. Sistem menampilkan popup pilihan ya atau tidak. 4. Aktor menekan tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data transaksi pada daftar transaksi yang berada pada database.

Tabel 4.51 Use Case Scenario Lihat Feedback

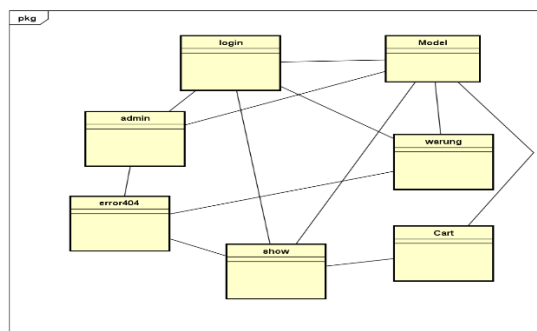
Lihat Feedback (PAWON-4-021)	
Use-case description	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana aktor dapat melihat feedback dari semua pelanggan.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu feedback pada sidebar menu.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menampilkan semua <i>feedback</i> yang berada pada database.

Tabel 4.52 Use Case Scenario Hapus Feedback

Hapus Feedback (PAWON-4-022)	
Use-case description	Use case ini menjelaskan bagaimana aktor dapat menghapus data feedback yang berada pada database.
Actor	Admin
Pre-condition	Aktor telah masuk ke dalam sistem yang terotorisasi sebagai admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih menu transaksi pada sidebar menu. 2. Aktor menekan tombol delete pada daftar transaksi. 3. Sistem menampilkan popup pilihan ya atau tidak. 4. Aktor menekan tombol ya.
Alternative flow	-
Post condition	Sistem menghapus data <i>feedback</i> pada daftar <i>feedback</i> yang berada pada database.

4.3.1.3 Class Diagram Analysis

Class diagram versi analisis adalah gambaran struktur dari sebuah diagram kelas yang menggambarkan hubungan relasi setiap kelas dalam sistem. Kelas-kelas dalam *class diagram* ini merujuk pada entitas-entitas dalam sistem yang bertujuan untuk memodelkan kebutuhan. Untuk lebih memahami tentang *class diagram* versi analisis dapat dilihat pada Gambar 4.3 dimana *class diagram* analysis merupakan gambaran umum *class diagram* yang akan dibahas lebih lanjut pada bab perancangan.



Gambar 4.3 Class Diagram Analysis