

# Software Requirement Specification Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan Berdasarkan ISO/IEC/IEEE 29148-2018

Dwi Januarita<sup>[1]</sup>, Wahyu Adi Prabowo<sup>[2]</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>[1]</sup>, Program Studi Teknik Informatika<sup>[2]</sup>

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

dwijanuarita@ittelkom-pwt.ac.id<sup>[1]</sup>, wahyuadi@ittelkom-pwt.ac.id<sup>[2]</sup>

**Abstract**— The rapid development of technology makes this technology have an impact on many fields, one of which is the business world. The number of businesses that have emerged both small and large businesses that have an impact on competition between these businesses. Today, business in the culinary field is getting tougher. The culinary business sector of restaurants is increasingly popping up in this age. We need to overcome the competition in the emerging restaurant business. By using the stages of making software requirements specifications based on ISO / IEC / IEEE 29148-2018, this restaurant business will have an international standard information system. The result of this method is a software requirements specification document (SKPL) as a reference document for all activities carried out during the development of this information system.

**Keywords**— *Software Requirement Specification, ISO/IEC/IEEE 29148-2018, Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan*

**Abstrak**— Perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat teknologi ini berdampak terhadap banyak bidang, salah satunya adalah dunia usaha. Banyaknya usaha yang bermunculan baik usaha kecil maupun usaha besar yang berdampak pada sebuah persaingan antar usaha tersebut. Pada zaman sekarang, bidang usaha kuliner rumah makan semakin bermunculan. Untuk mengatasi persaingan usaha rumah makan yang bermunculan, diperlukan sebuah strategi untuk mengatasi hal tersebut. Sebuah strategi sistem informasi yang menggunakan software sistem informasi manajemen merupakan salah satu strategi yang bisa dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Dengan menggunakan tahapan pembuatan *Software Requirement Specification* yang berdasarkan ISO/IEC/IEEE 29148-2018, usaha rumah makan ini akan memiliki sebuah sistem informasi yang berstandar internasional. Hasil dari metode ini adalah sebuah dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) sebagai dokumen acuan dari segala aktivitas yang dilakukan selama pengembangan sistem informasi ini berjalan

**Kata kunci**— *Software Requirement Specification, ISO/IEC/IEEE 29148-2018, Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat teknologi ini berdampak terhadap banyak bidang, salah satunya adalah dunia usaha. Munculnya usaha-usaha baik kecil maupun besar dalam berbagai bidang seperti rumah makan, pakaian dan sebagainya. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya rumah makan yang bermunculan baik yang kecil sampai dengan yang besar dan berasal dari dalam negeri maupun rumah makan dari luar negeri. Bahkan lebih lanjut pada artikel yang dikutip dari *marketeers.com* (2019), menyebutkan bahwa Agriculture and Agri-Food Canada melalui *Market Access Secretariat Global Analysis Report* menyebutkan, Indonesia merupakan pasar layanan makanan (*foodservice*) terbesar di antara seluruh negara ASEAN. Nilai penjualan untuk pasar layanan makanan di Indonesia mencapai US\$ 36,8 miliar pada 2014. Restoran dengan layanan lengkap, *fast food*, dan kedai makanan pinggir jalan merupakan tiga jenis restoran teratas yang menggenjot roda bisnis industri restoran di Indonesia [1].

Setiap bulan, pimpinan menerima laporan bisnis rumah makan tersebut untuk mengetahui keuntungan yang dihasilkan. Dalam membuat laporan bisnisnya, mayoritas rumah makan masih menggunakan karyawan yang berkompeten untuk menyusun laporan tersebut secara manual. Proses dalam penyusunan laporan ini, membutuhkan effort dan ketelitian yang besar karena sering kali ditemukan ketidaksinkronan data, sehingga membuat kerugian bagi rumah makan tersebut. Oleh karena itu pimpinan rumah makan harus membuat sebuah strategi dalam hal memantau kinerja laporan dari rumah makan tersebut.

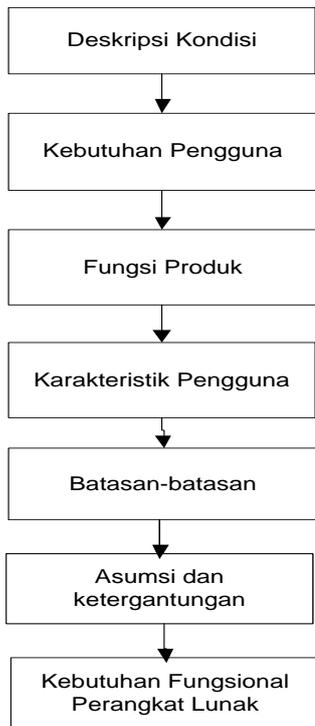
Beberapa peneliti telah merumuskan sebuah solusi sebagai contoh yang mengembangkan sistem manajemen restoran berbasis mobile dalam jaringan lokal. Namun, sistem tersebut tidak menggunakan teknik push dalam mengirimkan data. Akibatnya, aplikasi koki harus terus melakukan refresh data ke server untuk melihat pesanan baru yang dikirimkan oleh aplikasi *waiter* [2]. Penelitian lain menjelaskan tidak menunjukkan bentuk laporan keuangan yang dibutuhkan

oleh pimpinan atau pemilik restoran dalam memantau kinerja bisnis [3].

Dalam penelitian ini, peneliti akan membentuk membuat rancangan dokumen *Software Requirement Specification* (SRS) sistem informasi manajemen rumah makan yang berdasarkan ISO/IEC/IEEE 29148-2018 [4][5].

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan terfokus dalam membuat dokumen SRS sistem informasi manajemen rumah makan yang akan mengambil kasus pada rumah makan salero minang di Jogjakarta yang memiliki beberapa cabang. Prosedur penelitian yang dilakukan adalah dengan melakukan beberapa studi Pustaka tentang SRS yang berdasarkan ISO/IEC/IEEE 29148-2018 dan melakukan observasi secara keseluruhan tentang proses bisnis yang telah berjalan di rumah makan salera minang seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam pengembangan perangkat lunak, sebuah dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) berperan sangat penting dalam mengkomunikasikan kebutuhan perangkat lunak [6]. SKPL ini berdasarkan SRS yang mengacu kepada ISO/IEC/IEEE 29148-2018 agar dapat menjadi acuan dalam tahapan selanjutnya yaitu mengimplementasikan sistem [7]. Perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan ini dikembangkan dengan tujuan untuk :

- 1) Menangani fungsi login
- 2) Menangani ubah data login
- 3) Menangani pesan menu
- 4) Menangani pengelolaan data customer
- 5) Menangani pengelolaan data menu
- 6) Menangani pengelolaan data pesanan
- 7) Mengakses data pesanan customer

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows 7 ke atas.

### A. Deskripsi umum ( Overview )

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi 4 bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi, dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan yang akan dikembangkan mencakup perspektif produk yang, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang terpakai dalam pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan .

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan yang akan dikembangkan. Pada bagian terakhir atau bagian keempat berisi tentang spesifikasi kebutuhan data.

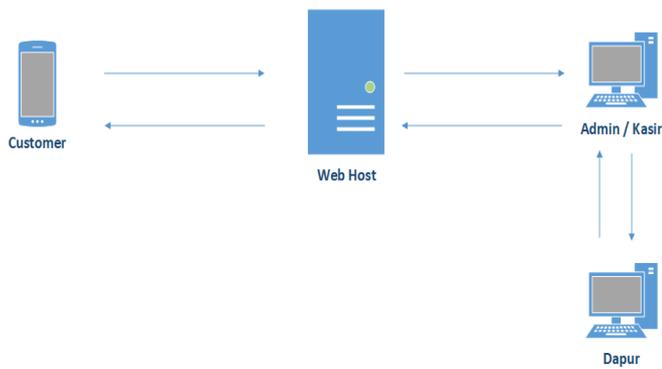
### B. Deskripsi Kebutuhan

#### 1) Perspektif Produk

Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan ini merupakan perangkat lunak yang menyediakan informasi mengenai data menu dan total harga dari menu yang dipesan. Informasi disajikan dalam bentuk tabel menu beserta harga.

Perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan ini berjalan pada platform Windows 7 atau yang lebih tinggi maupun Android Jelly Bean atau versi yang lebih tinggi untuk komputer PC atau *notebook*, yang memiliki *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome* dan terhubung secara *on-line* ke internet. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, CSS, JavaScript. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Sublime Text Editor.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka *Graphical Customer Interface* (GUI). Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan mendapatkan data-data menu dari admin. Admin yang melakukan inputan data menu sesuai dengan menu yang tersedia dengan bantuan web. Data-data menu tersebut kemudian diolah untuk kemudian disimpan dalam database server. Pengolahan data tersebut akan menghasilkan sebuah informasi yang akan ditampilkan dalam tabel menu, skema gambar dapat di lihat pada gambar 2.



Gambar 2. Arsitektur Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan

## 2) Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk halaman web.

## 3) Antarmuka Perangkat Keras

Piranti perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah :

- PC
- Mouse
- Keyboard
- Wifi
- Smartphone

## 4) Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan adalah:

- a) Nama : Windows 7++ & Android  
Sumber : Microsoft & Google Android  
Sebagai Sistem Operasi komputer dan smartphone.
- b) Nama : Localhost PHP My Admin  
Sumber : XAMPP  
Sebagai DBMS yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan .
- c) Nama : Net Framework No Versi: 3.5  
Sumber : Microsoft  
Sebagai pustaka pemrograman yang dibutuhkan dalam menjalankan perangkat lunak WIG.
- d) Nama : Mozilla Firefox  
Sumber : Mozilla  
Sebagai internet browser di mana web dijalankan.
- e) Nama : Google Chrome  
Sumber : Google  
Sebagai internet browser di mana web dijalankan.

## 5) Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi suatu protokol komunikasi yang digunakan dalam mengoperasikan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan yaitu protokol TCP/IP.

## C. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan akan dibagi berdasarkan pengguna atau aktor yang menggunakan perangkat lunak ini :

1) Fungsi *Login* (SKPL-01): merupakan fungsi yang digunakan oleh *customer* untuk masuk ke dalam sistem yang akan digunakan.

2) Fungsi *Ubah Data Login* (SKPL-02): merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data login pengguna.

### a) Customer

i. Fungsi Tambah Akun (SKPL-06), terdiri dari Fungsi Login Customer (SKPL-06-01) yang merupakan fungsi yang digunakan untuk dapat mengakses website Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan dan Fungsi Register (SKPL-06-02), yang merupakan fungsi yang digunakan untuk mendaftarkan diri pada sistem.

ii. Fungsi pesan menu merupakan fungsi yang digunakan untuk memesan menu.

### b) Admin

i. Fungsi Kelola Data *Customer* (SKPL-04), yang terdiri dari Fungsi Tambah Data Customer (SKPL-04-01) yang merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data *customer*, Fungsi Ubah Data Customer (SKPL-04-02) yang digunakan untuk mengubah data *customer*, dan Fungsi Hapus Data Customer (SKPL-04-03) yang digunakan untuk menghapus data *customer*.

ii. Fungsi Kelola Data Menu (SKPL-03), terdiri dari Fungsi Tambah Data Menu (SKPL-03-01) untuk menambahkan data menu, Fungsi Ubah Data Menu (SKPL-03-02) yang digunakan untuk mengubah data menu dan Fungsi Hapus Data Menu (SKPL-03-03) yang digunakan untuk menghapus data menu.

iii. Fungsi kelola data pesanan, merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pesanan *customer*. Fungsi kelola data pesanan terdiri dari Fungsi Tambah Data Pesanan (SKPL-03-01) yang digunakan untuk menambahkan data pesanan yang terdiri dari makanan, minuman, dan makanan penutup, Fungsi Ubah Data Pesanan (SKPL-03-02) yang digunakan untuk mengubah data pesanan dan Fungsi Hapus Data Pesanan (SKPL-03-03) yang digunakan untuk menghapus data pesanan.

### c) Dapur

Fungsi Akses Pesanan *Customer* (SKPL-07) merupakan fungsi yang digunakan untuk mengakses pesanan *customer*

## D. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak yaitu :

### 1) Admin

- a) Mengerti pengoperasian komputer
- b) Memahami sistem komputer tempat perangkat lunak dijalankan
- c) Memahami perangkat lunak yang digunakan
- d) Memiliki sedikit kemampuan pemrograman
- e) Mengerti proses pengelolaan data
- f) Memahami konsep basis data

- 2) Customer
  - a) Mengerti pengoperasian PC
- 3) Dapur
  - a) Mengerti alur sistem

**E. Batasan – Batasan**

Batasan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan yaitu :

- 1) Kebijakan umum: Mengacu pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan yaitu untuk mempermudah pemesanan makanan.
- 2) Keterbatasan perangkat keras: Ditentukan kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

**F. Asumsi dan Ketergantungan**

Kebutuhan dari Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan ini yaitu yang sifatnya non-fungsionalitas adalah :

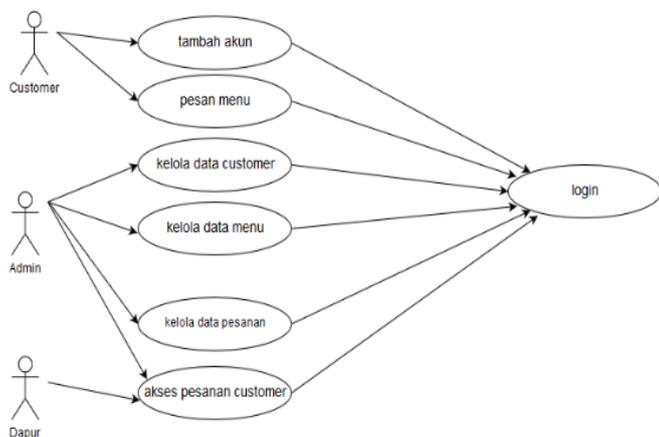
- 1) Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan
- 2) Tersedianya web browser atau web service untuk akses internet

**G. Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak**

Sistem ini dibangun dengan adanya sebuah layanan, fitur dan fungsi fungsi yang akan digunakan oleh pengguna. Kebutuhan fungsional perangkat lunak ini merupakan fungsi dan layanan yang menggambarkan kegiatan-kegiatan yang terjadi ketika akan menggunakan sistem.

**1) Use Case Diagram**

Model sistem informasi manajemen rumah makan yang ada didalam usecase diagram ini menggambarkan behavior sistem yang akan di bangun yang terdiri atas 3 user yaitu customer, admin dan dapur. Yang masing-masing user mempunyai peranan yang berbeda dalam penggunaan sistemnya. Use case diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Use Case Diagram

**2) Use Case Specification**

Spesifikasi use case ini menjelaskan secara detail tentang hubungan antara aktor dan sistem yang akan dapat membantu mengetahui fungsi-fungsi yang terdapat di dalam sebuah sistem

**a) Use case Spesification :Login**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu customer name dari customer dan password yang berupa rangkaian karakter. Primary actor dalam use case ini adalah admin dan customer, dapat dilihat pada tabel 1.

TABEL 1. USE CASE : LOGIN

<b>Primary Actor</b>	Admin, Customer
<b>Supporting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login 2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login 3. Aktor memasukkan customername dan password 4. Sistem memeriksa customername dan password yang diinputkan aktor E-1 Customername atau Password tidak sesuai 5. Sistem memberikan akses ke aktor 6. Use Case ini selesai
<b>Alternative Flow</b>	-
<b>Error Flow</b>	E-1 Customername atau Password tidak sesuai 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa customer_name atau password tidak sesuai 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3
<b>PreConditions</b>	-
<b>PostConditions</b>	Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi dalam sistem sesuai dengan hak akses yang diberikan.

**b) Use case Spesification :Ubah Data Login**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu customer name dari customer dan password yang berupa rangkaian karakter yang dapat dilihat pada tabel 2.

TABEL 2. USE CASE : UBAH DATA LOGIN

<b>Primary Actor</b>	Admin, Customer
<b>Supporting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login 2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login 3. Aktor memasukkan customername dan password 4. Sistem memeriksa customername dan password yang diinputkan aktor E-1 Customername atau Password tidak sesuai 5. Sistem memberikan akses ke aktor 6. Use Case ini selesai
<b>Alternative Flow</b>	-
<b>Error Flow</b>	E-1 Customername atau Password tidak sesuai 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa customer_name atau password tidak sesuai

	2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3
<b>PreConditions</b>	-
<b>PostConditions</b>	Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi dalam sistem sesuai dengan hak akses yang diberikan.

<b>Error Flow</b>	-
<b>PreConditions</b>	1. Use Case Login telah dilakukan 2. Aktor berhasil memasuki sistem
<b>PostConditions</b>	Customer berhasil melakukan pemesanan menu

c) *Use case Spesification* :Tambah Akun

*Use case* ini digunakan oleh customer untuk melakukan registrasi dan masuk ke sistem. Setelah registrasi data *user* akan bertambah dan akan menjadi data baru di dalam sistem. Dapat dilihat pada tabel 3.

TABEL 3. *USE CASE*: TAMBAH AKUN

<b>Primary Actor</b>	Customer
<b>Supporting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk membuat akun 2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan buat akun 3. Aktor menginputkan data customer 4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data customer yang telah diinputkan 5. Sistem mengecek data customer yang telah diinputkan E-1 Data menu yang diinputkan sudah ada 6. Sistem menyimpan data customer ke database 7. Use Case selesai
<b>Alternative Flow</b>	-
<b>Error Flow</b>	E-1 Data menu yang diinputkan sudah ada 1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data customer yang diinputkan sudah ada 2. Kembali ke Basic Flow langkah 4
<b>PreConditions</b>	1. Use Case Login telah dilakukan 2. Aktor berhasil memasuki sistem
<b>PostConditions</b>	Data customer bertambah, diubah atau telah terhapus

d) *Use case Spesification* :Pesan Menu

*Use case* ini digunakan oleh aktor *customer* untuk melakukan proses pemesanan menu makanan, *use case* ini dapat dilihat pada tabel 4.

TABEL 4. *USE CASE* : PESAN MENU

<b>Primary Actor</b>	Customer
<b>Supporting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	1. Use Case ini dimulai ketika Sistem menampilkan antarmuka menu 2. Aktor melakukan proses memilih menu yang diinginkan 3. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pemilihan dan pemesanan menu sesuai yang tersedia 4. Aktor menginputkan data pesanan 5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pesanan yang telah diinputkan 6. Sistem mengecek data pesanan 7. Sistem menyimpan data pesanan 8. Use Case selesai
<b>Alternative Flow</b>	-

e) *Use case Spesification* :Kelola Data Customer

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data-data customer. Aktor ini hanya bisa dikelola oleh admin sebagai aktor tertinggi dalam pengelolaan data. Penjelasan ini dapat dilihat pada tabel 5.

TABEL 5. *USE CASE* : KELOLA DATA CUSTOMER

<b>Primary Actor</b>	Admin
<b>Supporting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data customer 2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data customer 3. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah, ubah atau hapus data customer 4. Aktor memilih untuk melakukan tambah data customer A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data customer A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data customer 5. Aktor menginputkan data customer 6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data customer yang telah diinputkan 7. Sistem mengecek data customer yang telah diinputkan E-1 Nama customer yang diinputkan telah terpakai 8. Sistem menyimpan data customer ke database 9. Use Case selesai
<b>Alternative Flow</b>	A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data customer 1. Aktor menginputkan nama customer yang akan diubah 2. Sistem menampilkan detail data customer 3. Aktor mengubah data customer 4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data customer yang telah diubah 5. Sistem menyimpan data customer yang telah diubah ke database 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9  A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data customer 1. Aktor memilih melakukan hapus data customer 2. Sistem menampilkan semua data customer yang diperlukan oleh customer 3. Aktor memilih data yang akan dihapus 4. Sistem melakukan konfirmasi kepada aktor 5. Sistem menghapus data dari database 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9
<b>Error Flow</b>	
<b>PreConditions</b>	1. Use Case Login telah dilakukan 2. Aktor berhasil memasuki sistem
<b>PostConditions</b>	Data customer bertambah atau telah berubah

f) *Use case Spesification* :Kelola Data Menu

*Use case* ini digunakan oleh aktor admin untuk menampilkan data menu. Data menu ini diakses penuh untuk menambah dan mengurangi data-data terkait detail data menu yang dikelola oleh admin. Penjelasan *use case* ini dapat dilihat pada tabel 6.

TABEL 6. USE CASE : KELOLA DATA MENU

<b>Primary Actor</b>	Admin
<b>Supprting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data menu</li> <li>2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data menu</li> <li>3. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah, ubah atau hapus data menu</li> <li>4. Aktor memilih untuk melakukan tambah data menu</li> <li>A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data menu</li> <li>A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data menu</li> <li>5. Aktor menginputkan data menu</li> <li>6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data menu yang telah diinputkan</li> <li>7. Sistem mengecek data menu yang telah diinputkan</li> <li>E-1 Menu yang diinputkan telah terpakai</li> <li>8. Sistem menyimpan data menu ke database</li> <li>9. Use Case selesai</li> </ol>
<b>Alternative Flow</b>	<p>A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data menu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor menginputkan menu yang akan diubah</li> <li>2. Sistem menampilkan detail data menu</li> <li>3. Aktor mengubah data menu</li> <li>4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data menu yang telah diubah</li> <li>5. Sistem menyimpan data menu yang telah diubah ke database</li> <li>6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9</li> </ol> <p>A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data menu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor memilih melakukan hapus data menu</li> <li>2. Sistem menampilkan semua data menu yang diperlukan oleh customer</li> <li>3. Aktor memilih data yang akan dihapus</li> <li>4. Sistem melakukan konfirmasi kepada aktor</li> <li>5. Sistem menghapus data dari database</li> <li>6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9</li> </ol>
<b>Error Flow</b>	<p>E-1 Nama menu yang diinputkan telah terpakai</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan peringatan bahwa menu yang diinputkan telah terpakai</li> <li>2. Kembali ke Basic Flow langkah 4</li> </ol>
<b>PreConditions</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case Login telah dilakukan</li> <li>2. Aktor berhasil memasuki sistem</li> </ol>
<b>PostConditions</b>	Data menu bertambah, berubah atau telah terhapus

g) *Use case Spesification* :Kelola Data Pesanan

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pesanan customer. Data ini akan disimpan di dalam sistem yang akan di kelola oleh admin. *Use case* ini dapat dilihat pada tabel 7.

TABEL 7. USE CASE : KELOLA DATA PESANAN

<b>Primary Actor</b>	Admin, Customer
<b>Supprting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pesanan</li> <li>2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pesanan</li> <li>3. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah, ubah atau hapus data pesanan</li> <li>4. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pesanan</li> <li>5. Aktor memilih untuk melakukan ubah data pesanan.</li> <li>6. Aktor memilih untuk melakukan hapus data pesanan</li> <li>7. Aktor menginputkan data pesanan</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pesanan yang telah diinputkan</li> <li>9. Sistem mengecek data pesanan yang telah diinputkan</li> <li>10. Sistem menyimpan data pesanan ke database</li> <li>11. Use Case selesai</li> </ol>
<b>Alternative Flow</b>	<p>A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data pesanan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor menginputkan pesanan yang akan diubah</li> <li>2. Sistem menampilkan detail data pesanan</li> <li>3. Aktor mengubah data pesanan</li> <li>4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pesanan yang telah diubah</li> <li>5. Sistem menyimpan data pesanan yang telah diubah ke database</li> <li>7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9</li> </ol> <p>A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pesanan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Aktor memilih melakukan hapus data pesanan</li> <li>9. Sistem menampilkan semua data pesanan yang diperlukan oleh customer</li> <li>10. Aktor memilih data yang akan dihapus</li> <li>11. Sistem melakukan konfirmasi kepada aktor</li> <li>12. Sistem menghapus data dari database</li> <li>13. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9</li> </ol>
<b>Error Flow</b>	-
<b>PreConditions</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case Login telah dilakukan</li> <li>2. Aktor berhasil memasuki sistem</li> </ol>
<b>PostConditions</b>	Data pesanan bertambah, berubah atau telah terhapus

h) *Use case Spesification* :Akses Pesanan Customer

*Use case* ini digunakan oleh aktor dapur untuk mengakses pesanan customer. Pesanan ini akan masuk ke dalam sistem dapur yang akan di akses oleh bagian dapur agar pesanan dapat diolah oleh koki lalu dihantarkan ke costumer. Detail *use case* ini dapat dilihat pada tabel 8.

TABEL 8. USE CASE : AKSES PESANAN CUSTOMER

<b>Primary Actor</b>	Dapur
<b>Supprting Actor</b>	-
<b>Basic Flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan akses pesanan customer</li> <li>2. Sistem menampilkan antarmuka pesanan customer</li> <li>3. Sistem menampilkan nama pesanan yang telah diinputkan oleh customer</li> <li>4. Aktor memilih pesanan yang harus diproses terlebih dahulu</li> <li>5. Use Case selesai</li> </ol>
<b>Alternative Flow</b>	-
<b>Error Flow</b>	-
<b>PreConditions</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Use Case Login telah dilakukan</li> <li>2. Aktor berhasil memasuki sistem</li> </ol>
<b>PostConditions</b>	Akses pesanan customer telah berhasil ditampilkan.

IV. PENUTUP

Munculnya usaha rumah makan membuat sebuah rumah makan tersebut harus memiliki strategi dalam mengatasi persaingan. Sistem informasi bagi sebuah industri usaha dapat meningkatkan persaingan antar usaha tersebut. Software sistem informasi manajemen merupakan salah satu strategi yang bisa

dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Dari permasalahan tersebut, dengan menggunakan *Software Requirement Specification* berdasar ISO/IEC/IEEE 29148-2018, dihasilkan sebuah dokumen spesifikasi perangkat lunak (SKPL) sebagai acuan dari aktivitas yang dilakukan selama pengembangan sistem informasi ini berjalan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Teknologi Telkom Purwokerto atas dukungan penuh pendanaan internal penelitian dan Rumah Makan Salero Minang Yogyakarta sebagai tempat objek penelitian yang telah memberikan data dan informasi. Terimakasih juga kepada redaksi jurnal sisfokom yang telah bersedia menerbitkan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herianto, M dan Gunawan, J. "Identifikasi Karakteristik Pada Industri Restoran di Surabaya". *Jurnal Sains dan Seni ITS* Vol.8, No.2 2019, 2337-3520 (2301-928XPrint).
- [2] Perkasa, Kridalukmana dan Widiyanto. "Perancangan Sistem Manajemen Restoran dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile dalam Jaringan Lokal. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* Vol.4, No.2 April 2016.
- [3] Agustina, Suprianto, dan Muslimin. "Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android". *Smatika Jurnal: STIKI Informatika Jurnal*, Vol.7 No.02. 2017.
- [4] Noviarani, K dan Sukmana, F. "Software Requirement Specification Untuk Aplikasi Rekomendasi Ijin Penelitian", *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIP)*, Vol.04 No.02. Desember 2019 hal 148-155
- [5] <https://standards.ieee.org/standard/29148-2018.html> 29148-2018 - ISO/IEC/IEEE International Standard - Systems and software engineering -- Life cycle processes -- Requirements engineering yang diakses pada hari Kamis 4 Juni 2020 pukul 21.08
- [6] Sarwono, A. Kurniawan, Y. " Revaluasi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi Akademik Terintegrasi", *KURAWAL Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, Vol.2 No.1 Maret 2019
- [7] Pertiwi, K. Kurniawan, Y. "Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Informasi Akademik Universitas Ma Chung Malang". *Jurnal SIMETRIS* Vol.7 No.2 November 2016.