UI UX | Front End Developer

SIRESTO

SISTEM INFORMASI RESTORAN

Feb 2024 - Mei 2024

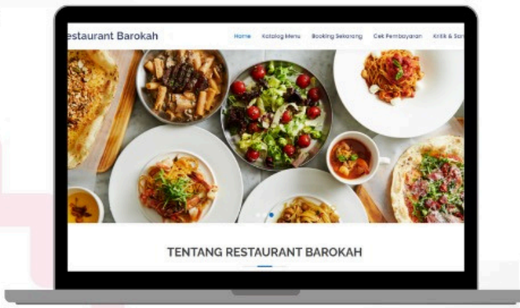
SiResto

Sistem Informasi Restoran Berbasis Web

Nikmati kemudahan memesan dan mengelola makanan secara online. Pelanggan dapat melihat menu lengkap, memesan dengan mudah, dan mendapatkan informasi restoran. Pemilik restoran dapat mengelola stok, memantau pesanan, dan menganalisis penjualan secara efisien.

Fitur

1. Menu digital interaktif tentang restoran beserta gambar dan menu
2. Pemesanan online dan reservasi tempat
3. Data master pengelola restoran



Download Now

https://github.com/KelvinDWI/SIResto

OUR TEAM



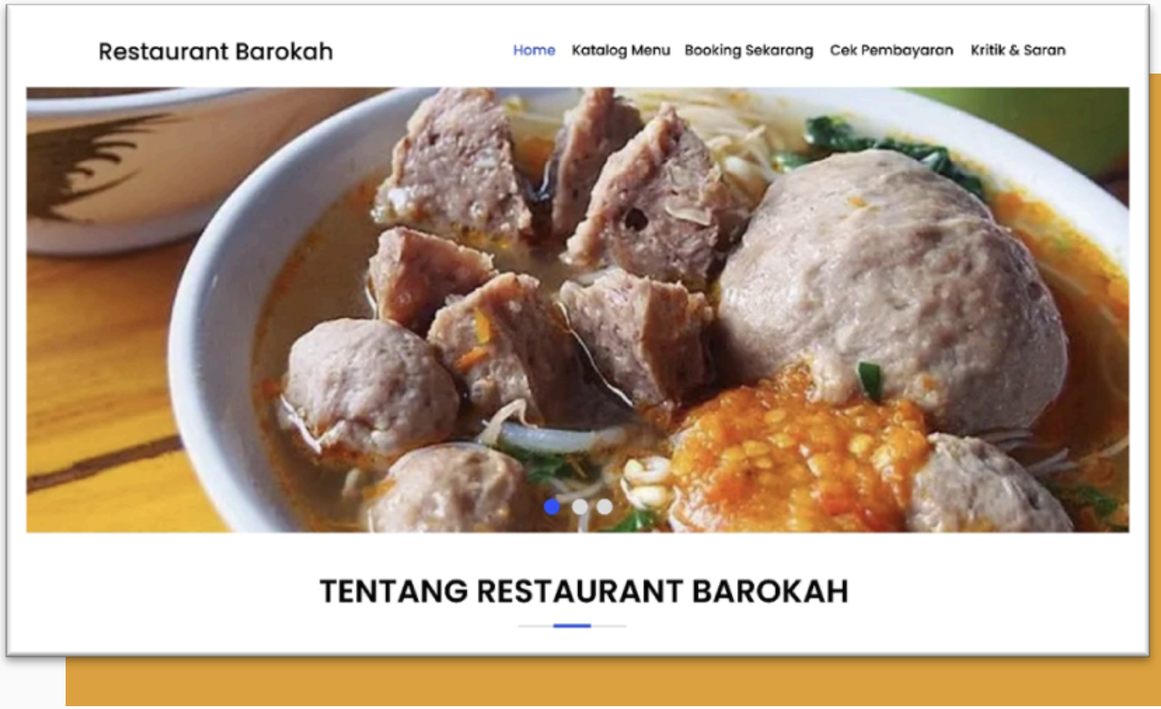






SIResto : Sistem Informasi Restoran

Feb - Mei 2024



Overview

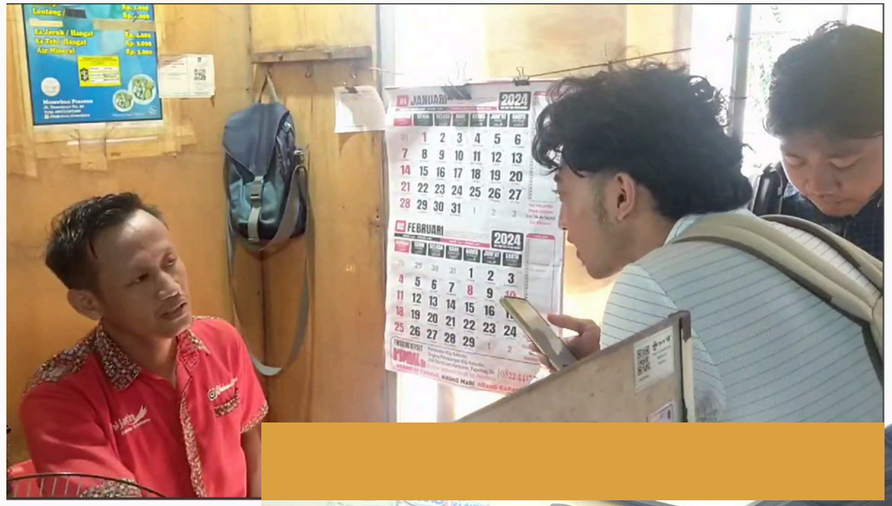
SIResto adalah sebuah sistem yang dirancang khusus untuk membantu pengelolaan restoran menjadi lebih mudah dan efisien. Bayangkan saja, dengan SIResto, pemilik restoran dan stafnya dapat mengelola segala sesuatu mulai dari pesanan pelanggan, stok inventaris, keuangan, hingga layanan pelanggan, semuanya dalam satu tempat yang terintegrasi.

Proses

1. Design Thinking adalah pendekatan inovatif dalam pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna. memunculkan ide kreatif dan menciptakan solusi efektif
2. SDLC (Software Development Life Cycle) adalah metode dalam pengembangan perangkat lunak yang mengatur tahapan perencanaan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan produk secara sistematis

Empathize

1. Wawancara dengan pihak restoran untuk memahami kebutuhan dan harapan.
2. Observasi langsung terhadap pengalaman konsumen dan admin restoran.
3. Analisis data untuk mengidentifikasi pola dan kebutuhan umum.



Define

1. **Analisis data dan temuan dari tahap empati.**
2. **Merumuskan tujuan dan kriteria keberhasilan sistem manajemen.**



Ideate

1. Sesi brainstorming untuk menghasilkan ide kreatif.
2. Pengelompokan ide menjadi tema yang kohersif.
3. Evaluasi ide berdasarkan kritik dan saran dari konsumen.

Prototype

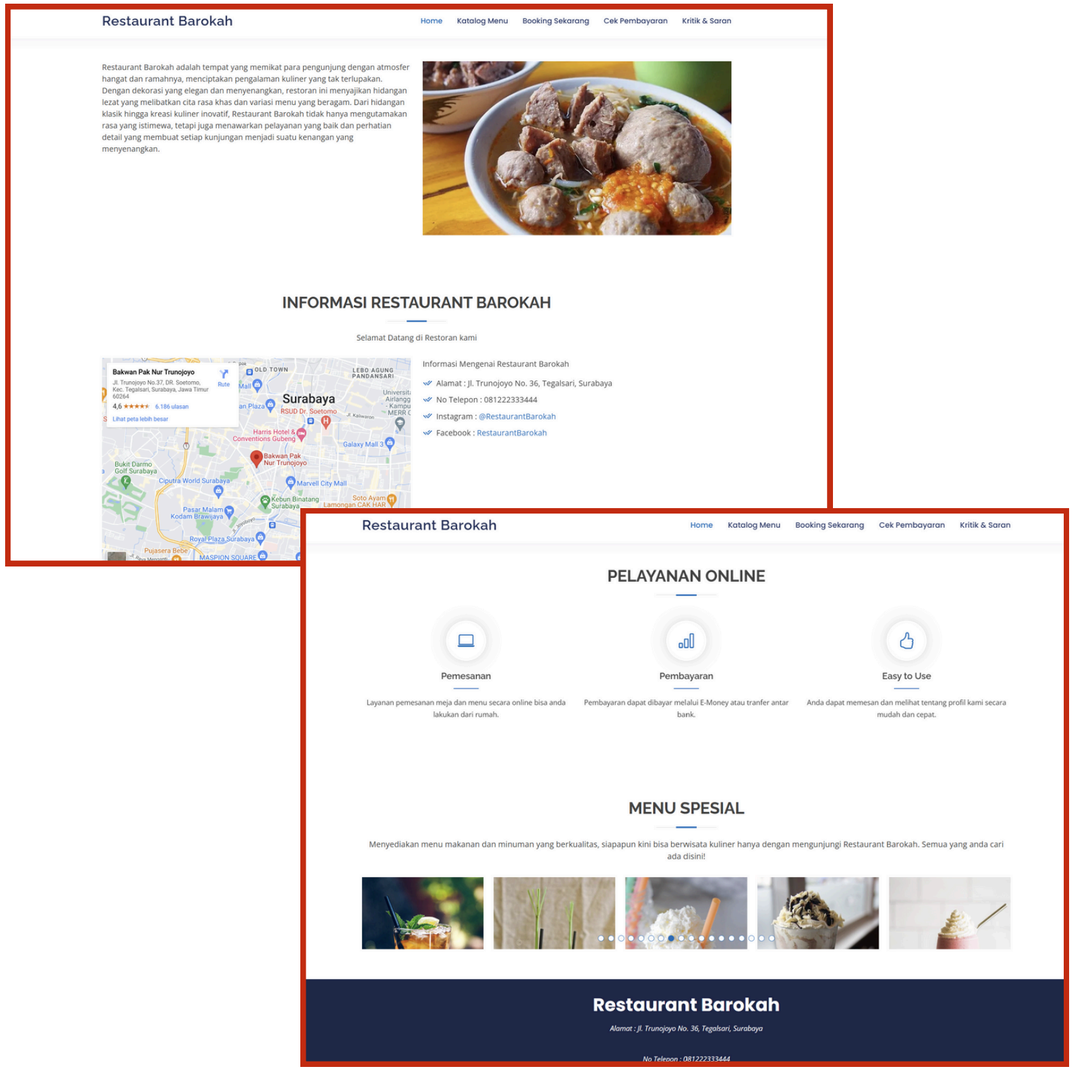
1. Desain awal struktur website antarmuka pengguna.
2. Pengembangan prototype website yang sederhana.
3. Uji coba prototype dengan kelompok kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik

Tes

1. Analisis umpan balik dari pengujian prototype
2. identifikasi kelemahan dan area perbaikan
3. koreksi dan penyempurnaan desain berdasarkan temuan uji coba

Untuk lebih detail Scan Barcode berikut:

https://bit.ly/KelvinDWI-SIResto



THANK YOU VERY MUCH!

