	Template	
	Dokumen Requirement Perangkat Lunak	
	Nomor Dokumen: FO SE 4.0	Revisi No.: 00
	Berlaku Sejak: 12 Maret 2022	Halaman: 1 dari 20

Jl. Umban Sari 1 Rumbai, Pekanbaru 28265 – Riau. Telp: 0761-53939, Fax: 0761-554224



Jurusan Teknologi Informasi

Program Studi D4 Teknik Informatika

Template: DOKUMEN REQUIREMENT WEBSITE LUMERPEKANBARU

Di siapkan oleh:

1. Berton Charlie
2. Jafar Sodiq
3. Muhammad Ramadhani
4. Salman Hammad Zaky

2022

Ringkasan

Project LumerPekanbaru ini merupakan sebuah *website* yang dibuat untuk sebuah UMKM yang bergerak dibidang *Food and Beverages* khususnya dalam penjualan donat bomboloni yang berada di Pekanbaru. LumerPekanbaru tidak memiliki *offline store* sehingga semua proses bisnis dilakukan secara *online* ataupun *by chat*. LumerPekanbaru mengakui tantangan terbesar yang mereka hadapi selama menjalankan bisnis ini adalah pada pemasaran digital atau *digital marketing*. Dimana mereka berharap dengan dibuatnya *website* ini dapat menjadi langkah pertama dalam mengembangkan *digital marketing* dari LumerPekanbaru sendiri. *Project* LumerPekanbaru ini dinilai layak dari segi apapun, sehingga *project* ini boleh dilanjutkan.

Daftar Isi

Ringkasan	i
Daftar Isi	ii
1. Pendahuluan	1
2. System Request	2
3. Feasibility Analysis	3
4. Penjadwalan Proyek	5
5. Business Process System	6
6. Kegiatan Requirement System	7
7. Kebutuhan Pengguna (User Requirement)	9
8. Kebutuhan Sistem (System Requirement)	10
9. Kebutuhan Data	12
10. Identifikasi User Story	15
11. Prioritas Kegiatan (Eisenhower Matrix)	16
REFERENSI	17

1. Pendahuluan

1.1. Deskripsi Proyek

Proyek ini adalah sebuah website untuk sebuah UMKM *FnB* yang dikhususkan pada donat bomboloni yang berada di pekanbaru, yaitu LumerPekanbaru. Dimana LumerPekanbaru merupakan UMKM yang tidak memiliki *offline store*, sehingga semua proses bisnis dilakukan secara *online* atau *by chat*.

Dimana LumerPekanbaru menginginkan sebuah *website* yang dapat membantu mereka dalam melakukan *digital marketing* atau pemasaran digital. LumerPekanbaru mengakui bahwa permasalahan terbesar mereka terletak pada kurangnya *influence* mereka terhadap masyarakat. Oleh karena itu, mereka berharap dengan dibuatnya *website* LumerPekanbaru ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan *influence* mereka.

Pada *website* tersebut dapat menampilkan *landing page* dari LumerPekanbaru, *company profile*, *testimony*, serta katalog produk dari LumerPekanbaru. Namun kita tidak dapat melakukan pembelian ataupun proses bisnis pada *website* tersebut. Melainkan terdapat fitur yang dapat langsung mengredireksi pengunjung atau pembeli ke whatsapp LumerPekanbaru. Sehingga pembeli tidak perlu lagi menambahkan kontak dari LumerPekanbaru secara manual sebelum menghubunginya.

1.2. Tujuan Proyek

Proyek ini dibangun adalah untuk membantu LumerPekanbaru dalam mempromosikan donat bomboloni yang mereka jual.

1.3. Tim Proyek

Kelompok 4b:

1. Berton Charlie
 - Membuat ringkasan, pendahuluan, *system request*, *feasibility analysis*, WBS, requirement system, user story, Eisenhower matrix.
2. Jafar Sodik,
 - Membuat ERD dan BPMN *visitor side*.
3. Muhammad Ramadhani,
 - Membuat BPMN *admin side*, *system requirements*.
4. Salman Hammad Zaky
 - Membuat gantt chart, *data dictionary*, *user requirements*.

2. System Request

2.1. Proyek Sponsor

Nama: Fadel

Perusahaan : LumerPekanbaru

Jabatan : Pemilik

No Hp : 081230019030

Email : captfadelmi@gmail.com

2.2. Business Need

Membantu *client* dalam mempromosikan produk mereka dengan membuatkan sebuah *website* yang dapat berfungsi sebagai tempat promosi dan juga sebagai *menu* katalog. Oleh sebab itu, Proyek ini dibangun untuk :

1. Membantu LumerPekanbaru dalam mempromosikan donat bomboloni dari LumerPekanbaru.
2. Untuk mempermudah pengunjung dalam melihat produk dari LumerPekanbaru.

2.3. Business Requirement

Sistem yang mendukung untuk LumerPekanbaru. Kebutuhan fungsional yang ada:

1. *Home Page*: Fitur yang menampilkan halaman utama website bagi user,
2. *Profile Page*: Fitur yang menampilkan *company profile* dari LumerPekanbaru.
3. *Product Page*: Fitur yang menampilkan informasi tambahan dari sebuah produk.
4. *Contact*: Fitur yang berisikan kolom komentar, dimana pengunjung dapat memberikan komentar kepada website tersebut dari fitur *contact* ini.
5. *On Click WA*: Fitur dimana saat pengunjung menekan logo whatsapp dari web tersebut, maka akan langsung teredireksi ke whatsapp dari LumerPekanbaru.
6. *Admin Page*: Fitur yang memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, melihat, dan menghapus produk dan isi dari *website* tersebut.

Selain dari kebutuhan fungsional, terdapat juga kebutuhan non-fungsional, antara lain:

1. *System* sudah dapat dijalankan pada *web browser* seperti google chrome, internet explorer dan lain sebagainya.
2. Proses dari pengguna membuka laman *website* tersebut sampai *system* menampilkan seluruh kontennya berlangsung tidak lebih dari 5 detik.
3. *System* juga dikembangkan dengan *system* yang tidak rawan akan *error*.
4. *System* yang dikembangkan harus memastikan bahwa data yang digunakan dalam *system* harus terlindungi dan aman

2.4. Business Value

Dengan terbentuknya website ini, kami memiliki beberapa target yang harus dicapai, antara lain:

Tangible :

1. Diharapkan dapat meningkatkan penjualan LumerPekanbaru sebesar 5-10%.

Intangible:

1. Diharapkan dapat membantu LumerPekanbaru dalam mempromosikan produk mereka.

3. Feasibility Analysis

3.1. Kelayakan Teknis

1. *Familiarity with application*

Familiarity with application dapat dikategorikan sebagai resiko yang sedang. Karena tim pengembang merupakan sekelompok mahasiswa/i yang baru pertama kali mengerjakan proyek secara riil, namun tim pengembang sudah mempelajari dan memahami dasar-dasar dalam pemrograman web seperti html, css, javascript, bootstrap, dll.

2. *Familiarity with Technology*

Familiarity with Technology dapat dikategorikan sebagai resiko yang rendah. Karena proses pengembangan dari aplikasi ini sendiri menggunakan *code editor* Visual Studio Code. Dan proses pembuatan databasenya menggunakan *tools* xampp untuk menghubungkan program dengan apache dan mysql. Dimana tim pengembang sudah sangat familiar dengan teknologi tersebut.

3. *Project Size*

Project size dapat dikategorikan sebagai resiko yang sedang. Karena proyek dikerjakan oleh tim pengembang yang terdiri dari 4 orang mahasiswa dengan jumlah waktu yang dapat dikategorikan singkat, yaitu 2 bulan.

4. *Compatible with technical infrastructure*

Compatible with technical infrastructure dikategorikan sebagai resiko yang rendah. Karena sistem yang digunakan kompatibel dengan *website* yang akan dibangun.

3.2. Kelayakan Ekonomi

Economic Feasibility Details

ECONOMIC FEASIBILITY				
	2022	2023	2024	TOTAL
BENEFIT				
Peningkatan Penjualan Dari LumerPekanbaru	-	Rp1.500.000	Rp1.575.000	Rp3.175.000
TOTAL BENEFIT	-	Rp1.500.000	Rp1.575.000	Rp3.175.000
PV BENEFIT	-	Rp1.386.834	Rp 1.400.169	Rp2.787.004
PV ALL BENEFIT	-	Rp1.386.834	Rp2.787.004	Rp4.173.838
DEVELOPMENT COST				
Honor Tim	Rp1.000.000	-	-	Rp1.000.000
TOTAL DEV. COST	Rp1.000.000	-	-	Rp1.000.000
OPERATIONAL COST				
Hosting	-	Rp200.000	Rp200.000	Rp400.000
Honor Pengelola Web	-	Rp200.000	Rp200.000	Rp400.000
TOTAL OP. COST		Rp400.000	Rp400.000	Rp8.000.000
TOTAL COST	Rp1.000.000	Rp400.000	Rp400.000	Rp1.800.000
PV COST	Rp961.538	Rp369.822	Rp355.599	Rp1.686.959
PV ALL COST	Rp961.538	Rp1.331.361	Rp1.686.959	Rp4.253.670
TOTAL COST LESS BENEFIT	- Rp1.000.000	Rp1.100.000	Rp1.175.000	Rp1.275.000
YEARLY NPV	-Rp961.538	Rp1.017.012	Rp1.044.571	Rp1.100.044
CUMULATIVE NPV	-Rp961.538	Rp55.473	Rp1.100.044	Rp193.979
ROI = 65,2%	0,652086847			
BEP =	1,946893617 Tahun			

3.3. Kelayakan Organisasi

- Anggota tim
 - User/Product Owner : Fadel
 - Project Manager: Rika Perdana Sari S.T., M.Eng.
 - Developer: Berton Charlie, Jafar Sodik, Muhammad Ramadhani, Salman Hammad Zaky
- Apakah website selaras dengan visi dan misi organisasi? Ya
- Apakah website sesuai dengan tugas dan fungsi unit kerja organisasi? Ya
Tujuan dari pembuatan website ini adalah meningkatkan promosi dan juga penjualan dari LumerPekanbaru yang sesuai dengan unit kerja organisasi.
- Apakah website mengautomasi proses bisnis unit kerja organisasi? Ya
Secara organisasi resikonya rendah

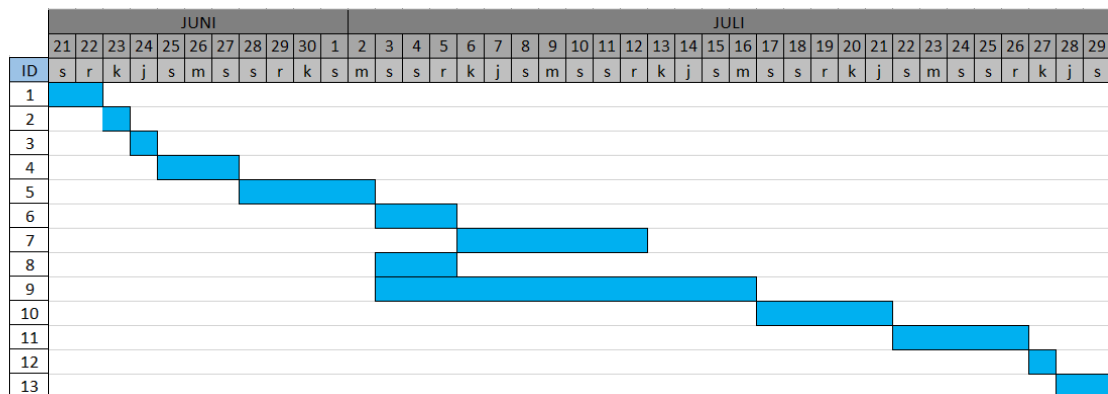
4. Penjadwalan Proyek

4.1. Work Breakdown System

ID	Task Name	Duration	Prede	PIC
1	Making Stimulus User Research	2 Days		All
2	Make An Appointment With Client	1 Day	1	Ramadhani
3	Interviewing Client	1 Day	2	All
4	Indentify The Problem	3 Days	3	Berton
5	Make A Requirement System Documents	5 Days	4	Berton
6	Designing The UI/UX	3 Days	5	Salman
7	Designing The Front-end (Color Pallete n Design)	7 Days	6	Salman
8	Designing The Database	3 Days	5	Jafar
9	Writing Program	14 Days	5	Jafar
10	Integrating Everything	5 Days	7,8,9	Ramadhani
11	Testing Phase	5 Days	10	Berton
12	Client Reviews	1 Day	11	Client
13	Final Revision	3 Days	12	All
Total Duration		53 Days		

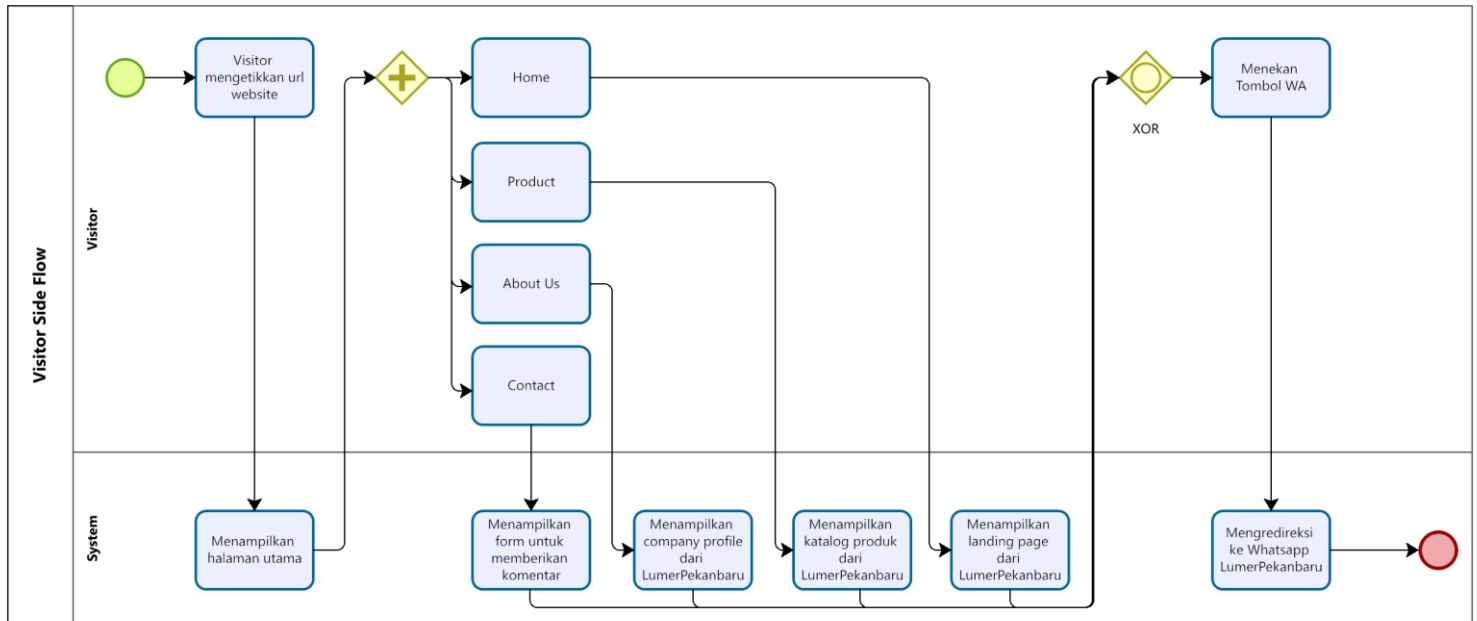
4.2. Gantt Chart System

ID	Task Name	Start Date	Duration
1	Making Stimulus User Research	20/06/2022	2
2	Make An Appointment With Client	22/06/2022	1
3	Interviewing Client	23/06/2022	1
4	Indentify The Problem	24/06/2022	3
5	Make A Requirement System Documents	27/06/2022	5
6	Designing The UI/UX	02/07/2022	3
7	Designing The Front-end (Color Pallete n Design)	05/07/2022	7
8	Designing The Database	02/07/2022	3
9	Writing Program	02/07/2022	14
10	Integrating Everything	16/07/2022	5
11	Testing Phase	21/07/2022	5
12	Client Reviews	26/07/2022	1
13	Final Revision	27/07/2022	2

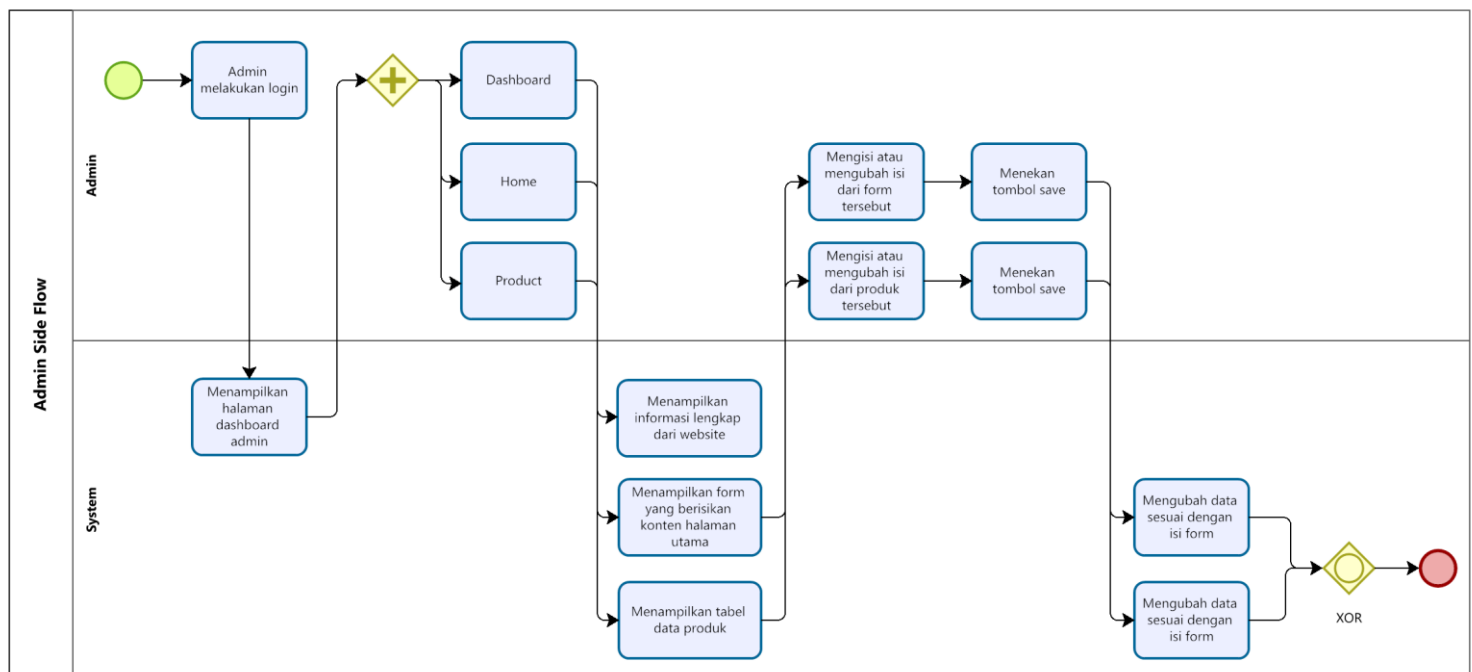


5. Business Process System

5.1. Visitors Side Flow



5.2. Admin Side Flow



6. Kegiatan Requirement System

Untuk mendapatkan data yang kami perlukan, maka kami melakukan kegiatan:

1. Wawancara

6.1. Hasil Kegiatan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang melatarbelakangi berdirinya UMKM bapak?	Bisnis ini sudah berdiri sejak 2016, namun menunya berbeda (bukan donat bomboloni). Kalo usaha donatnya itu mulai dari 2019 sampai sekarang.
2	Bagaimana proses terbentuknya usaha bapak hingga bertahan sampai saat ini?	Ini merupakan bisnis yang didirikan berdua, bapak fadel dan ibu dari fadel sendiri. Ibu memang backgroundnya kuliner (30 tahun). Sebelumnya tinggal di duri namun memutuskan untuk menjual rumah yang berada di duri dan pindah ke pekanbaru, dan membuat usaha yang berkecimpung di dunia <i>FnB</i> yaitu toko kue. maka terbentuk LumerPekanbaru. lumerpekanbaru merupakan kue-kue yang terbuat dari coklat makanya namanya LumerPekanbaru.
3	Apa saja produk yang bapak produksi?	Dari 2016-2018 itu menjual <i>mini lava cake</i> . Karena minat dari <i>lava cake</i> sendiri masih kurang dan kefamiliaran masyarakat terhadap <i>lava cake</i> sendiri masih sangat minim, maka berganti ke donat pada 2019 oktober ke donat bomboloni. Bomboloni adalah donat yang isinya selai (stroberi). Di LumerPekanbaru terdapat 7 jenis varian selai.
4	Proses bisnis bapak dilakukan secara <i>online</i> atau <i>offline</i> ?	Pada tahun 2016-2018 itu offline di jalan sisingamaraja, lalu memutuskan untuk tutup dan berjualan secara online melalui gofood dan grabfood. Jadi dari 2019 sampai sekarang masih online. Dan promosi dilakukan di Instagram.
5	Target pasar bapak kira-kira siapa ya pak?	Karena promosi dilakukan melalui instagram, maka targetnya itu dari umur 18-34. kebanyakan konsumen itu merupakan mahasiswa, karyawan maupun pekerja kantor.
6	Selama menjalankan bisnis bapak, kira-kira apa kendala yang bapak hadapi?	Tantangan terbesarnya itu promosi. Apalagi sekarang zaman sudah berubah, dimana promosi itu sudah tidak lagi dalam bentuk fisik, melainkan sudah digital semua. Jadi pemasaran secara digital itu menjadi tantangan. Apalagi background saya sendiri tidak ada sama sekali yang tentang digital marketing. jadi lumer itu naik turunnya karena kurangnya promosi. karena konsumen yang datang itu kebanyakan ga sampai jadi konversi penjualan, melainkan hanya penasaran aja.

7	Dari jawaban bapak pada pertanyaan sebelum-sebelumnya mengenai berjualan melalui aplikasi-aplikasi <i>digital</i> . Apa saja kendala-kendala bapak saat menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut?	Untuk grabfood dan gofood itu sekarang sudah tidak pakai lagi. Jadi pengantaran dilakukan oleh kami sendiri. Yang sering dikeluhkan oleh konsumen itu merupakan <i>margin</i> harga yang dari kita jual dengan yang ada di <i>platform digital</i> . Dimana dari gofood itu 20% pajaknya, mau ga mau maka harga jual harus kita naikkan.
8	Apakah ada bapak menggunakan website untuk menjalankan bisnis bapak?	Untuk <i>website</i> sendiri tidak ada, namun <i>landing page</i> ada (linktree). Sekarang sedang mengikuti sebuah <i>bootcamp</i> BelajarLagi, dimana belajar tentang <i>digital marketing</i> . Dimana katanya akan dibuatkan sebuah <i>website</i> untuk <i>landing page</i> .
9	Gambaran seperti apa yang bapak harapkan untuk bisnis bapak?	Untuk gambaran bapaknya masih bingung, karena memang kurang ada gambaran. Namun jika dari temen-temen PCR ada ide ataupun goal yang lain untuk UMKM saya ikut saja.
10	Untuk memastikan kembali, jadi bisa dibilang bapak menyerahkan proses pembuatan website dan konsep ini kepada kami?	Iya
11	Untuk design <i>website</i> itu bapak inginnya yang seperti apa?	Kalau untuk warna, LumerPekanbaru sudah ada <i>color pallet</i> nya. Nanti akan dikirimkan <i>filenya</i> . Maunya webnya itu <i>user friendly</i> yang <i>simple</i> , tampilannya ga terlalu banyak.

7. Kebutuhan Pengguna (User Requirement)

1. *Website* dibangun menggunakan bahasa Indonesia.
2. Desain dan konsep *website* ditentukan oleh tim pengembang.
3. *Website* diharapkan dapat menampilkan menu atau katalog dari produk yang dapat dilihat oleh pengguna.
4. *Website* dapat dikelola oleh *admin*, dimana *admin* dapat menambah, mengubah serta menghapus konten dari *website* tersebut.
5. Di dalam *website* tersebut diharapkan terdapat sebuah icon Whatsapp yang diharapkan dapat mengredireksi langsung pengguna ke Whatsapp LumerPekanbaru dengan template yang sudah ditentukan.

8. Kebutuhan Sistem (System Requirement)

8.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional		
No	Proses Berjalan (As-Is)	Sistem yang akan dibuat (To-Be)
1	-	<i>System</i> dapat menampilkan halaman utama dari <i>website</i> tersebut yang berisikan <i>landing page, company profile, gallery</i> katalog produk.
2	-	<i>System</i> dapat menampilkan informasi lengkap mengenai produk apabila gambar produk pada halaman utama ditekan.
3	-	<i>System</i> dilengkapi dengan logo whatsapp yang dapat ditekan yang kemudian mengredireksi pengguna ke whatsapp dari LumerPekanbaru.
4	-	<i>System</i> juga dilengkapi dengan <i>admin side</i> , dimana admin dapat mengelola segala isi dari <i>website</i> tersebut.

8.2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional		
No	Proses Berjalan (As-Is)	Sistem yang akan dibuat (To-Be)
A	Operational Requirement	
1	Promosi hanya dijalankan di Instagram saja.	Promosi sudah bisa dilakukan melalui Instagram dan <i>dengan sistem yang dapat dijalankan pada web browser seperti chrome, dll</i>
B	Performance Requirement	
1	-	<i>Website</i> akan dikembangkan dengan menggunakan <i>system</i> yang ringan, sehingga kecepatan respon dapat dipastikan baik.

C	Reliability Requirement	
1	-	<i>Website</i> dikembangkan dengan <i>system error handling</i> yang sangat baik, sehingga <i>system</i> tidak rentan terkena <i>error</i> .
D	Safety Requirement	
1	-	<i>Website system</i> tidak mengizinkan pengoperasian admin side tanpa melakukan <i>login</i>
E	Security Requirement	
1	-	Terdapat level otoritas dimana hanya admin yang dapat mengelola <i>website</i> tersebut.
F	Usability Requirement	
1	-	Admin dapat dengan mudah mengelola konten dari <i>website</i> tersebut pada laman admin.

9. Kebutuhan Data

9.1. Data Dictionary

1. Product Table

1.1. ProductID

- Berisikan kode dari sebuah produk.
- Tipe datanya adalah char.
- Maksimal karakter adalah 4 karakter.
- Berupa gabungan dari huruf P dan angka representasi produk ('P001').
- Angka yang merepresetasikan produk bersifat *incremental* (001, 002).
- ProductID bersifat *primary* yang berarti tidak boleh sama.
- ProductID tidak dapat bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

1.2. ProductName

- Berisikan nama dari sebuah produk.
- Tipe datanya adalah varchar.
- Maksimal karakter adalah 100 karakter.
- Karakter dapat berupa *uppercase*, *lowercase*, angka dan juga *symbol*.
- ProductName tidak boleh bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

1.3. ProductImg

- Berisikan gambar dari sebuah produk.
- Tipe datanya adalah varchar.
- Yang disimpan merupakan url dari sebuah *image*.
- Maksimal karakter adalah 200 karakter.
- ProductImg tidak boleh bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

1.4. ProductDesc

- Berisikan deskripsi dari sebuah produk.
- Tipe datanya adalah varchar.
- Maksimal karakter adalah 500 karakter.
- Karakter dapat berupa *lowercase*, *uppercase*, angka dan *symbol*.
- ProductDesc tidak boleh bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

2. User Table

2.1. UserID

- Merupakan kode dari seorang user.
- Tipe datanya adalah char.
- Maksimal karakter adalah 5 karakter.
- Berupa gabungan antara huruf U dan angka representasi user ('U0001').
- Angka yang merepresentasikan user bersifat *incremental* (0001, 0002).
- UserID bersifat *primary* yang berarti tidak boleh sama.
- UserId tidak dapat bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

2.2. UserName

- Merupakan nama dari seorang user.
- Tipe datanya adalah varchar.
- Maksimal karakter adalah 100 karakter.
- Karakter dapat bernilai *uppercase*, *lowercase*, angka dan *symbol*.
- UserName tidak dapat bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

2.3. UserPP

- Merupakan gambar profil dari seorang user.

- Tipe datanya adalah varchar.
- Maksimal karakter adalah 100 karakter.
- Data yang disimpan berupa url dari sebuah *image*.
- UserPP dapat bernilai *null* atau dapat dikosongkan.

3. Comment

3.1. CommentID

- Berisikan kode dari sebuah comment.
- Tipe datanya adalah char.
- Maksimal karakter adalah 9 karakter.
- CommentID merupakan gabungan dari ProductID dan UserID ('P001U0001').
- CommentID bersifat *primary* yang berarti tidak boleh sama.
- CommentID tidak dapat bernilai *null* atau tidak boleh kosong.

3.2. UserID

- Berisikan kode dari user yang melakukan *comment*.
- UserID bersifat *foreign* yang berarti nilainya diambil dari tabel lain.

3.3. ProductID

- Berisikan kode dari product yang di *comment*.
- ProductID bersifat *foreign* yang berarti nilainya diambil dari tabel lain.

3.4. UserName

- Berisikan nama dari user yang melakukan *comment*.
- UserName bersifat *foreign* yang berarti nilainya diambil dari tabel lain.

3.5. UserPP

- Berisikan gambar profil dari user yang melakukan *comment*.
- UserPP bersifat *foreign* yang berarti nilainya diambil dari tabel lain.

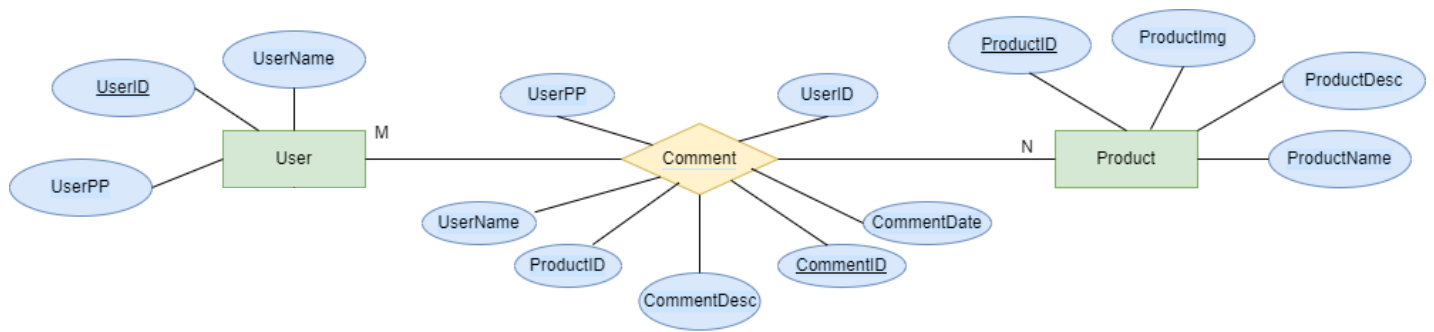
3.6. CommentDesc

- Berisikan deskripsi ataupun isi dari sebuah *comment*.
- Tipe datanya adalah varchar.
- Maksimal karakternya adalah 500 karakter.
- Karakter dapat berupa *uppercase*, *lowercase*, angka ataupun *symbol*.
- CommentDesc tidak dapat bernilai *null* atau tidak dapat dikosongkan.

3.7. CommentDate

- Berisikan tanggal dari terbuatnya *comment*.
- Tipe datanya adalah time stamp.
- CommentDate tidak diinputkan melainkan diproses melalui *system*.

9.2. Entity Relationship Diagram



10. Identifikasi User Story

Epic	User stories		Acceptance criteria
Epic 1: Visitor Side	Landing Page	Sebagai Pengunjung, saya ingin dapat melihat halaman awal pada website LumerPekanbaru agar saya dapat mengetahui gambaran singkat mengenai LumerPekanbaru	Jadi saat saya membuka website LumerPekanbaru, saya tahu bahwa LumerPekanbaru menjual donat bomboloni
	Company Profile	Sebagai Pengunjung, saya ingin dapat melihat <i>company profile</i> dari LumerPekanbaru sehingga saya dapat mengetahui informasi mengenai UMKM LumerPekanbaru	Saat saya membuka laman <i>company profile</i> , saya dapat mengetahui latar belakang dan informasi mengenai UMKM LumerPekanbaru
	Product Page	Sebagai Pengunjung, saya ingin dapat melihat katalog produk dari LumerPekanbaru sehingga saya dapat mengetahui informasi lengkap mengenai setiap produk LumerPekanbaru.	Saat saya membuka laman <i>product page</i> , saya dapat mengetahui informasi detail mengenai setiap produk yang dijual oleh LumerPekanbaru
	Contact Us	Sebagai Pengunjung, saya ingin dapat memberikan komentar kepada LumerPekanbaru sehingga LumerPekanbaru dapat berkembang dari komentar-komentar tersebut.	Saat saya membuka laman <i>contact us</i> , saya dapat memberikan komentar kepada LumerPekanbaru dan LumerPekanbaru dapat melihat serta menampilkan komentar yang saya beri
	On Click Whatsapp	Sebagai Pengunjung, saya ingin dapat menghubungi whatsapp LumerPekanbaru melalui <i>website</i> sehingga saya dapat menghubungi LumerPekanbaru tanpa menambahkan kontaknya.	Saat saya menekan logo whatsapp pada website tersebut, maka saya akan langsung dialihkan ke whatsapp dari LumerPekanbaru.
Epic 2: Admin Side	Login	Sebagai admin, saya ingin melakukan login terlebih dahulu sebelum memasukin laman dashboard admin agar keamanan dari laman admin dapat terjaga.	Saat saya memasukkan url untuk admin, saya dialihkan ke halaman login terlebih dahulu. Yang kemudian jika login tersebut bernilai benar, akan dialihkan ke halaman dashboard dari admin.
	Home Page	Sebagai admin, saya ingin dapat mengelola isi dari semua konten yang terdapat pada home page pengunjung sehingga konten yang ditampilkan dapat sesuai dengan yang saya inginkan.	Saat saya memasukkan ataupun mengubah data pada form yang terdapat pada Home Page, maka data yang dimasukkan tersebutlah yang akan ditampilkan pada Home Page visitor.
	Product Page	Sebagai admin, saya ingin dapat mengelola isi dari setiap konten produk sehingga konten produk yang ditampilkan pada product page sesuai dengan keinginan saya.	Saat saya memasukkan ataupun mengubah data pada form yang terdapat pada Product Page, maka data yang dimasukkan tersebutlah yang akan ditampilkan pada Product Page visitor.

11. Prioritas Kegiatan (Eisenhower Matrix)

ASPEK	MENDESAK	TIDAK MENDESAK
PENTING	<u>Lakukan :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Product Page (Admin Side) - Product Page (Visitor Side) - Home Page (Visitor Side) - Home Page (Admin Side) 	<u>Jadwalkan :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Login (Admin Side) - Company Profile (Visitor Side) - Contact Us
TIDAK PENTING	<u>Delegasikan :</u> <ul style="list-style-type: none"> - On Click Whatsapp (Visitor Side) 	<u>Jangan Dilakukan :</u> <ul style="list-style-type: none"> -

REFERENSI

- Roger S. Pressman. (2014). Software Engineering: A Practitioner Approach, 8th edition.
- Lamsweerde, Axel Van. (2009). Requirements Engineering: from system goals to UML models to software specifications. England: John Wiley and Sons Inc.
- Ian Sommerville. (2015). Software Engineering, 10th edition.
- Dennis, Alan dkk. (2015). System Analysis & Design: An Object-Oriented Approach with UML 5th. Wiley.
- Brian Berenbach dkk. (2009). Software & System Requirements Engineering: In Practice. McGraw Hill.
- Patton, Jeff. (2000). User Story Mapping: Discover the whole story, build the right product. O'reilly
- Foster, Elvis C. Software Engineering A Methodical Approach.