Nama Anggota Kelompok

Manager : Mohammad Sahal Mahfudz (2020-412)

Planner : Muhammad Akmal Ryandi (2020-418)

Initiator : Angga Fadhil Maulana (2020-416)

Executor : Zaidan Halim (2020-395)

Closing : Branstito Inggil Pakerti S. (2020-258)

**Kegiatan 1**

Studi Kasus : Sistem Informasi Penjualan

SDLC yang digunakan berupa linear dengan jenis Waterfall

Kelebihan

+ Sistem rangkaian jelas

Memiliki alur yang jelas, membuat pengerjaan proyek akan semakin mendetail. Dengan begitu, kesalahan bisa dikurangi. Semakin terperinci tugas yang akan dikerjakan, maka semakin kecil juga potensi kesalahan yang akan dilakukan.

+ Gambaran akhir yang jelas

Pada tahap awal pengembangan melalui metode ini, dibutuhkan analisa data yang jelas dan lengkap. Hal tersebut membuat proyek memiliki tujuan akhir yang jelas. Dengan begitu, tentu produk yang dihasilkan akan setia pada konsep awal.

+ Baik dalam dokumentasi

Salah satu kelebihan yang ada dalam model ini adalah baik dalam dokumentasi. Karena hal tersebut, setiap progres dan informasi bisa tercatat dan dapat diakses oleh pengembang yang lain.

Kekurangan

- Tidak fleksibel

Jika klien memiliki perubahan visi di tengah jalan, tentu akan sulit bagi pengembang untuk melakukan perubahan. Pengerjaan yang linear memaksa hasil akhir harus setia dengan konsep di awal.

-Memakan waktu yang lama

Pengerjaan yang linear dan struktural tersebut, memaksa proses yang dilakukan menjadi lama. Pengerjaan yang tidak bisa dilakukan secara paralel, tentu bisa lebih memakan banyak waktu.

- Potensi kenaikan biaya yang besar

Karena produk software baru bisa dilihat setelah hasil akhirnya jadi, maka jika ada rasa tidak puas dan revisi dari klien, dibutuhkan pengerjaan ulang. Karena pengulangan tersebut tentu biaya dan tenaga yang dikeluarkan akan lebih besar.

Tahapan dalam pengembangan sistem waterfall sebagai berikut :

1. Analisis dan definisi kebutuhan. Layanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan bersama dengan pengguna atau pengguna.

2. Desain sistem dan perangkat lunak. Proses desain sistem membagi persyaratan menjadi sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Fungsi ini mendefinisikan arsitektur total dari sistem. Desain melibatkan mengidentifikasi dan menjelaskan abstraksi yang mendasari sistem perangkat lunak.

3. Implementasi dan Tes Pertama. Pada fase ini, desain perangkat lunak diimplementasikan dengan program atau unit program. Tes ini memastikan bahwa setiap unit memenuhi persyaratan.

4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individu diintegrasikan sebagai sistem keseluruhan dan diuji untuk memastikan bahwa persyaratan sistem terpenuhi.

5. Operasi dan pemeliharaan, yaitu. menggunakan program di lingkungannya dan melakukan pekerjaan pemeliharaan. Ini biasanya fase terpanjang dari siklus hidup. Pemeliharaan meliputi perbaikan berbagai bug yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya, perbaikan implementasi unit sistem dan pengembangan layanan sistem, serta penambahan persyaratan baru

**Kegiatan 2**

**Pernyataan Masalah**

Maraknya kegiatan yang berlangsung dewasa ini menimbulkan peluang bisnis bagi banyak pihak. Tidak terkecuali pihak yang memiliki fasilitas sebagai wadah untuk menyelenggarakan suatu acara. Acara yang kini sangat popular seperti konser, pameran, serta beberapa acara lainnya tentunya membutuhkan persiapan yang tidak mudah mengingat *venue* atau lokasi haru dipersiapkan guna menunjang lancarnya sebuah acara.

UMM sendiri memiliki banyak fasilitas yang bisa digunakan sebagai venue untuk menyelenggarakan acara baik itu yang bersifat indoor maupun outdoor. Pemanfaatan secara maksimal ini dapat menjadi peluang sumber bisnis bagi UMM. UMM memang belum memiliki sistem informasi yang mewadahi calon client untuk mendapatkan informasi seputar persewaan venue di UMM.

**Analisa Situasi Keadaan**

Dengan sistem website *UMM Rent* diharapkan dapat memudahkan proses persewaan venue untuk sebuah acara tentunya dengan beberapa persyaratan dan perjanjian yang tertera dan nantinya dapat diteruskan kepada diskusi secara langsung bila memang diperlukan. Website *UMM Rent* Sendiri mampu menjadi *jembatan* untuk mempromosikan venue yang ada di UMM kepada calon client yang biasanya berupa sebuah Event Organizer dengan cara yang lebih modern, mudah diakses, dan menyertakan detail yang jelas.

**Kebutuhan Bisnis**

* Website akan menampilkan gambar venue yang akan disediakan oleh UMM untuk disewakan
* Website menampilkan jadwal tentang tersedia / tidaknya venue tersebut pada waktu tertentu
* Website menampilkan dan menjelaskan detail yang memuat harga, kapasitas, fasilitas, lokasi serta kebutuhan lain yang diperlukan
* Terdapat juga syarat mengenai persewaan serta tahapan persewaan, booking hingga pembayaran
* Terdapat contact person dan juga sosial media sebagai media branding dan media penghubung bila terdapat informasi yang kurang jelas

**Solusi Masalah**

Menyediakan informasi terkait dengan venue yang disediakan seperti jadwal yang tersedia, fasilitas apa saja yang ada, setelah itu juga diberikan tempat pemesanan venue yang dipilih untuk mempermudah pemesanan yang awalnya harus dilakukan secara tatap muka, namun sekarang sebagian dari prosesnya bisa dilakukan secara online.

**Konsistensi dengan misi organisasi**

* Menampilkan seluruh jadwal venue yang tersedia
* Memberikan kenyamanan terhadap rang yang menginginkan penyewaan terhadap venue

**Manfaat yang diharapkan**

* Dengan adanya sistem informasi penyewaan venue, dapat membantu masyarakat, Event Organizer, serta pihak UMM sebagai penyedia layanan sewa
* Dengan adanya sistem informasi penyewaan venue, masyarakat, Event Organizer, serta pihak UMM dapat mengetahui informasi peminjaman venue dan venue yang tersedia.