



SISTEM INFORMASI SENIKERSKU
KELOMPOK C09

RENCANA MANAJEMEN KEBUTUHAN

DOCUMENT CONTROL

DOCUMENT INFORMATION

	Information
Document Id	#1
Document Owner	<i>Bontang Hebat 2021</i>
Issue Date	<i>21 September 2021</i>
Last Saved Date	<i>21 September 2021</i>
File Name	<i>RMP(1.0) - Bontang Hebat</i>

DOCUMENT HISTORY

Version	Issue Date	Changes
<i>[1.0]</i>	<i>21 - 09 - 2021</i>	

DOCUMENT APPROVALS

Role	Name	Signature	Date
Project Sponsor	Bambang Suardi		
Project Review Group	Sarwosri, S.Kom. M.T		
Project Manager	Aji Rindra Fakhrezi Putra Faisal		

Quality Manager	Christian Bennett Robin		
Procurement Manager	Gerald Elroy Van Ryan		
Communications Manager	Gerald Elroy Van Ryan		
Project Office Manager	Sarwosri, S.Kom. M.T		

Table of Contents

<PROJECT NAME>	I
<PROJECT REFERENCE>	I
REQUIREMENTS MANAGEMENT PLAN	I
DOCUMENT CONTROL	I
DOCUMENT INFORMATION	I
DOCUMENT HISTORY	I
DOCUMENT APPROVALS	I
TEMPLATE GUIDE	1
REQUIREMENTS COLLECTION	2
REQUIREMENTS ANALYSIS	2
CATEGORIES	3
DOCUMENTATION	3
PRIORITISATION	3
REQUIREMENT / PRODUCT METRICS	4
TRACEABILITY STRUCTURE	4
PROGRESS TRACKING	4
REPORTING	4
VALIDATION	4
CHANGE MANAGEMENT	4

TEMPLATE GUIDE

How to use this template

This is a guide to the common sections included in a Requirements Management Plan. Sections may be added, removed or amended to suit your project. Example tables, have been added (where relevant) these are just a suggestion, you may decide to format these sections differently.

Text in Blue italics is designed to assist you in completing the template. Delete this text before sharing the final document.

KUMPULAN KEBUTUHAN

Analisis kebutuhan dari Sistem Informasi Senikersku, kami melakukan wawancara dengan pemilik Senikersku tentang proses bisnis yang akan digunakan.

Kebutuhan sistem sebagai berikut :

- 1. Sistem dapat dibangun dengan membuat sebuah perencanaan apa yang harus dilakukan oleh bisnis tersebut*
- 2. Sistem memerlukan feedback dari pembeli/pembeli untuk meningkatkan konsistensi dari web dan app nya.*
- 3. Sistem dapat menyediakan pembayaran melalui Virtual Account atau E-money agar dapat melakukan verifikasi pembelian secara otomatis.*
- 4. Sistem dapat menyediakan page baru untuk pembeli agar dapat melihat history pembelian yang sudah dilakukan*
- 5. Sistem menyediakan filter barang agar pembeli dapat mencari barang yang diinginkan lebih detail, mudah, dan cepat*
- 6. Sistem dapat menampilkan barang yang sedang ramai dibeli atau barang terbaru*
- 7. Sistem dapat menampilkan proses pembelian barang dari pembeli*
- 8. Sistem dapat menampilkan lokasi barang yang sedang dalam proses pengiriman*
- 9. Sistem menyediakan form untuk pembeli agar dapat melakukan proses pembelian barang*
- 10. Sistem dapat menampilkan gambar barang serta detail barang dan harga barang tersebut*
- 11. Sistem dapat menyediakan fitur untuk pembeli agar dapat mengganti detail dari akun pembeli tersebut*
- 12. Sistem menyediakan page wishlist agar dapat menyimpan barang yang ingin dibeli untuk kedepannya*
- 13. Sistem dapat melakukan query untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan pencarian peserta*
- 14. Sistem dapat mengarahkan pembeli ke page untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan*
- 15. Sistem dapat menampilkan ulasan/review dari pembeli*
- 16. Sistem dapat menyediakan fitur keranjang belanja untuk pembeli menaruh satu/beberapa barang yang akan dibeli*
- 17. Sistem dapat mengenali kode kupon/voucher untuk mendapatkan diskon*
- 18. Sistem dapat menyimpan data pembeli dalam pembuatan akun*
- 19. Sistem dapat menampilkan daftar pesanan yang telah dilakukan oleh pembeli*

ANALISA KEBUTUHAN

Analisis kebutuhan dari Sistem Informasi Senikersku, kami melakukan wawancara dengan pemilik Senikersku tentang proses bisnis yang akan digunakan.

Kebutuhan sistem sebagai berikut :

Sistem dapat dibangun dengan membuat sebuah perencanaan apa yang harus dilakukan oleh bisnis tersebut

Sistem memerlukan feedback dari pembeli/pembeli untuk meningkatkan konsistensi dari web dan app nya.

Sistem dapat menyediakan pembayaran melalui Virtual Account atau E-money agar dapat melakukan verifikasi pembelian secara otomatis.

Sistem dapat menyediakan page baru untuk pembeli agar dapat melihat history pembelian yang sudah dilakukan

Sistem menyediakan filter barang agar pembeli dapat mencari barang yang diinginkan lebih detail, mudah, dan cepat

Sistem dapat menampilkan barang yang sedang ramai dibeli atau barang terbaru

Sistem dapat menampilkan proses pembelian barang dari pembeli

Sistem dapat menampilkan lokasi barang yang sedang dalam proses pengiriman

Sistem menyediakan form untuk pembeli agar dapat melakukan proses pembelian barang

Sistem dapat menampilkan gambar barang serta detail barang dan harga barang tersebut

Sistem dapat menyediakan fitur untuk pembeli agar dapat mengganti detail dari akun pembeli tersebut

Sistem menyediakan page wishlist agar dapat menyimpan barang yang ingin dibeli untuk kedepannya

Sistem dapat melakukan query untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan pencarian peserta

Sistem dapat mengarahkan pembeli ke page untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan

Sistem dapat menampilkan ulasan/review dari pembeli

Sistem dapat menyediakan fitur keranjang belanja untuk pembeli menaruh satu/beberapa barang yang akan dibeli

Sistem dapat mengenali kode kupon/voucher untuk mendapatkan diskon

Sistem dapat menyimpan data pembeli dalam pembuatan akun

Sistem dapat menampilkan daftar pesanan yang telah dilakukan oleh pembeli

CATEGORIES

Kebutuhan pada sistem akan dikategorikan sebagai berikut :

A. *High Level Requirements*

1. Memfasilitasi pembeli untuk mencari dan membeli barang yang sedang trend dan mendapatkannya secara online sehingga menghemat waktu dan tenaga.
2. Menambah wawasan dan kenyamanan pembeli.
3. Mengakomodasi sistem pembayaran yang baik bagi pembeli.

B. *User Level Requirements*

1. Admin :
 - i. Menerima pembayaran barang yang dilakukan oleh konsumen
 - ii. Melihat info dan statistik pengunjung website
 - iii. Memperbarui barang secara detail, seperti ukuran dan spesifikasi
 - iv. Menawarkan produk baru kepada pembeli dengan iklan melalui e-mail.
 - v. Admin dapat melihat daftar pesanan yang telah dilakukan oleh pembeli
2. Pembeli :
 - i. Mendaftarkan akun ke website Senikersku
 - ii. Melakukan konfirmasi pembelian secara otomatis dengan sistem yang disediakan oleh bisnis ini
 - iii. Memilih metode pembayaran
 - iv. Melihat barang tanpa harus datang ke lokasi
 - v. Membeli barang yang ada di katalog toko
 - vi. Melakukan pengecekan terhadap barang yang dipesan kapanpun pembeli mau

C. *System Level Requirements*

1. Fungsional
 - i. *Process oriented* :
 - a. Sistem harus bisa menerima order dan melakukan transaksi oleh pembeli
 - b. Sistem dapat menyimpan barang berupa detail, harga, dan foto dari barang tersebut.
 - c. Penambahan fitur proses pengiriman produk agar pembeli merasa aman dan terus terbaru oleh informasi tentang letak barangnya.
 - d. Sistem menambahkan fitur pembayaran yang dapat langsung di konfirmasi agar pembeli lebih nyaman melakukan transaksi.
 - e. Sistem memungkinkan pembeli memilih beberapa barang yang ingin dibeli dalam satu fitur keranjang belanja sebagai bagian dari proses belanja
 - f. Sistem menyimpan data pembeli untuk pembuatan akun
 - g. Sistem menyimpan metode pembayaran yang dipilih dan digunakan oleh pelanggan
 - ii. *Information oriented* :

- a. Sistem menyediakan detail ukuran, spesifikasi dan review dari barang yang ada di katalognya.
- b. Sistem memungkinkan admin mengubah detail dan review dari sebuah barang
- c. Sistem menyediakan fitur untuk pembeli memfilter barang yang ingin dicari
- d. Sistem melakukan *tracking* terhadap barang yang dibeli pembeli
- e. Sistem menambahkan fitur barang terbaru, barang terbaik tiap bulannya dan barang terpopuler
- f. Sistem ditambahkan fitur history agar pembeli bisa melihat barang-barang yang sudah dibeli dalam jangka waktu tertentu
- g. Sistem memungkinkan pembeli untuk mengganti detail dari akunnya.
- h. Sistem menampilkan data pengunjung kepada administrator dan manajer.
- i. Sistem memperlihatkan proses pembelian dari barang
- j. Sistem menyimpan barang yang diinginkan pembeli melalui wishlist yang dapat langsung diakses ketika pembeli akan membeli
- k. Sistem menampilkan daftar pesanan dari pembeli

2. Non-Fungsional

i. *Operational :*

- a. Dapat membuat mobile app untuk bisnis tersebut agar bisa dipakai dimanapun
- b. Sistem dapat bekerja secara konsisten pada browser apapun
- c. Sistem dapat bekerja secara terintegrasi dengan sistem inventory yang ada
- d. Sistem menerapkan prinsip “user friendly” yang memudahkan pembeli menggunakan web tersebut

ii. *Performance :*

- a. Website dan Aplikasi harus terhindar dari delay dan lag serta interaksi yang maksimal 2 menit
- b. Sistem harus tersedia selama 24 jam sehari dan 365 hari satu tahun

iii. *Security :*

- a. Sistem harus bisa memastikan data aman
- b. Senikersku harus memastikan bahwa Mobile App dan Websitenya aman dari Virus, Trojan Horse, ataupun malware berbahaya.
- c. Sistem memiliki *confirm password* saat proses register

iv. *Cultural and Political :*

- a. Mendatangkan orang dari perusahaan pembuat barang yang dijual sebagai quality control dari barang yang dijual
- b. Sistem harus menggunakan mata uang rupiah sebagai mata uang utama.

- c. Sistem menggunakan media sosial yang umum digunakan oleh massa.

DOCUMENTATION

Dokumentasi mengenai proyek dicantumkan berupa dokumen-dokumen berikut ini:

1. **Dokumen Project Charter**, yang berisi mengenai inisiasi awal dari proyek Sistem Informasi Senikersku. Dokumen ini memuat penjabaran umum dari proyek yang akan dikembangkan.
2. **Dokumen Manajemen Ruang Lingkup (*Scope Management Plan*)**, memuat isi dari cakupan proyek berupa pendefinisian proyek, WBS (*Work Breakdown Structure*), kamus WBS, validasi dan persetujuan, serta pengendalian ruang lingkup proyek.
3. **Dokumen Manajemen Kebutuhan (*Requirements Management Plan*)**, merupakan dokumen yang memuat hasil dari penggalian kebutuhan, analisis kebutuhan, pengelompokan prioritas kebutuhan, struktur pelacakan kebutuhan, pelacakan kemajuan, ketentuan pelaporan, validasi dan manajemen perubahan dari proyek.
4. **Dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)**, yang berisi use case spesifikasi, Diagram Aktivitas, Diagram Sekuens, Diagram Collaboration, Diagram Kelas, dan Kebutuhan Sistem.
5. **Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak)**, yang berisi Physical Data Mode, Tabel Aplikasi, Diagram Komponen, Diagram Deployment, Antarmuka dan spesifikasi, dan Rincian Kelas.

PRIORITISATION

Prioritas kebutuhan akan ditentukan berdasarkan prioritas MoSCoW. Ada 4 skala prioritas yang terbagi pada prioritas MoSCoW :

1. *Must have*, kebutuhan tersebut harus dipenuhi sebagai target minimal bisnis bisa berjalan.
2. *Should have*, kebutuhan tidak terlalu vital, tetapi tetap harus ada untuk melancarkan proses bisnis.
3. *Could have*, kebutuhan ini tidak terlalu penting karena ada alternatif, tetapi akan baik jika bisa direalisasikan.
4. *Won't or would have*, kebutuhan ini adalah kebutuhan yang kemungkinan bisa dikembangkan setelah proyek ini selesai.

Dari prioritas tersebut, kebutuhan di proyek ini dibagi sebagai berikut:

No.	Kebutuhan	MoSCoW
1	Sistem dapat dibangun dengan membuat sebuah perencanaan apa yang harus dilakukan oleh bisnis tersebut	Must Have
2	Sistem memerlukan feedback dari pembeli/pembeli untuk meningkatkan konsistensi dari web dan app nya.	Must Have
3	Sistem dapat menyediakan pembayaran melalui Virtual Account atau E-money agar dapat melakukan verifikasi pembelian secara otomatis.	Must Have
4	Sistem dapat menyediakan page baru untuk pembeli agar dapat melihat history pembelian yang sudah dilakukan	Should Have
5	Sistem menyediakan filter barang agar pembeli dapat mencari barang yang diinginkan lebih detail, mudah, dan cepat	Should Have
6	Sistem dapat menampilkan barang yang sedang ramai dibeli atau barang terbaru	Should Have
7	Sistem dapat menampilkan proses pembelian barang dari pembeli	Must Have
8	Sistem dapat menampilkan lokasi barang yang sedang dalam proses pengiriman	Should Have
9	Sistem menyediakan form untuk pembeli agar dapat melakukan proses pembelian barang	Must Have
10	Sistem dapat menampilkan gambar barang serta detail barang dan harga barang tersebut	Must Have
11	Sistem dapat menyediakan fitur untuk pembeli agar dapat mengganti detail dari akun pembeli tersebut	Should Have

12	Sistem menyediakan page wishlist agar dapat menyimpan barang yang ingin dibeli untuk kedepannya	Should Have
13	Sistem dapat melakukan query untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan pencarian peserta	Could Have
14	Sistem dapat mengarahkan pembeli ke page untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan	Should Have
15	Sistem dapat menampilkan ulasan/review dari pembeli	Won't Have

REQUIREMENT/PRODUCT METRICS

Product Metrics yang akan digunakan pada proyek ini adalah sebagai berikut :

1. **Ketepatan**, sistem informasi yang dihasilkan tepat dengan kebutuhan proyek
2. **Konsistensi**, kemampuan sistem informasi untuk menjaga integritas data
3. **Keamanan**, kemampuan sistem informasi untuk mencegah terjadinya akses data yang tidak seharusnya untuk diakses.
4. **Mudah Dipahami**, sistem informasi yang dihasilkan harus mudah dipahami oleh pengguna awam.
5. **Mudah Dipelihara**, sistem informasi mudah untuk dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang, ketika terdapat kebutuhan yang baru.
6. **Dapat Diandalkan**, sistem informasi harus bisa menjalankan seluruh fungsinya tanpa ada kendala
7. **Portable**, sistem informasi harus bisa berjalan di banyak platform

TRACEABILITY STRUCTURE

Traceability structure mengacu pada analisis kebutuhan, dan berfungsi untuk melacak kesuksesan dari setiap kebutuhan. kami menggunakan requirement traceability matrix dengan tabel berisi daftar dari kebutuhan, beserta prioritasnya untuk menjamin semua kebutuhan bisa dipenuhi. semua kebutuhan yang sudah melalui tahap testing, akan dimasukkan dalam Requirement Traceability Matrix.

Berikut adalah struktur dari Requirement Traceability Matrix :

Requirement Traceability Matrix	
ID	Nomor Use Case

Deskripsi	Deskripsi singkat mengenai use case
Project Objectives	Tujuan dari sebuah use case
WBS ID	Id yang merujuk kepada diagram WBS
Prioritas	Menunjukkan tingkat urgensi dari kebutuhan tersebut (MoSCoW).
Status Perancangan	Menjelaskan mengenai proses perancangan saat ini
Status Pengerjaan	Menjelaskan mengenai proses pengerjaan saat ini
Test Case yang dibutuhkan	Merupakan list sejumlah test case yang akan digunakan untuk pengujian requirement
Status Pengujian	Menjelaskan mengenai status pengujian saat ini.

PELACAKAN PROGRES

Pelacakan progres yang diterapkan oleh tim adalah dengan menetapkan target dan timeline. Sebisanya mungkin para anggota tim harus dapat melaksanakan pekerjaan mereka sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Untuk memonitor progres juga akan dilakukan rapat 2 minggu sekali untuk membahas apa yang telah dikerjakan oleh masing-masing anggota tim. Selain itu akan juga dibuat suatu logbook untuk mendokumentasi pekerjaan yang telah dilakukan.

PELAPORAN

Pelaporan mengenai Sistem Informasi Senikersku dilakukan dengan online meeting platform seperti Google Meet dan juga melalui grup chat WhatsApp, dengan menyerahkan beberapa kelengkapan dokumen kepada *stakeholder* terkait, sebagai berikut:

1. Dokumen Project Charter.
2. Dokumen Manajemen Ruang Lingkup (*Scope Management Plan*).
3. Dokumen Manajemen Kebutuhan (*Requirements Management Plan*).
4. Dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak).
5. Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).

VALIDASI

Dalam proyek pembuatan Sistem Informasi Senikersku ini, akan ada 2 metode validasi yang digunakan, yaitu secara internal dengan melibatkan anggota tim dan yang kedua secara external dengan melibatkan stakeholder. Secara internal, validasi dilakukan dengan cara melakukan uji coba terhadap setiap fitur dengan berbagai skenario. Jika lulus validasi oleh internal, maka fitur tersebut dapat di demonstrasikan kepada stakeholder. Setelah itu stakeholder dapat memberi masukan atau input terkait hasil demonstrasi.

MANAJEMEN PERUBAHAN

Jika terdapat perubahan kebutuhan, maka prosedur perubahan kebutuhan harus dipatuhi oleh semua elemen proyek. Semua permintaan perubahan kebutuhan harus diserahkan kepada Project Manager untuk dikaji dan dievaluasi. Setelah itu perubahan yang telah disetujui akan dikomunikasikan kepada analyst dan stakeholder terkait. Prosedur perubahan kebutuhan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Project Manager membuat proposal perubahan kebutuhan secara rinci dan detail untuk diserahkan kepada stakeholder proyek.
2. Project Manager akan merancang sebuah pertemuan dengan stakeholder proyek untuk membicarakan perubahan kebutuhan yang diajukan.
3. Jika stakeholder setuju dengan proposal perubahan kebutuhan yang diajukan maka perubahan kebutuhan akan dilakukan dengan kebutuhan yang baru, namun jika tidak disetujui maka perubahan kebutuhan tidak akan dilakukan dan project manager akan melaksanakan strategi lain agar kualitas produk akhir sesuai dengan ekspektasi stakeholder proyek.
4. Jika perubahan kebutuhan dilaksanakan maka tim proyek akan melakukan pembaharuan terhadap seluruh dokumen dan sistem sesuai dengan proposal perubahan yang telah disepakati.