Tugas Kelompok 1

Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak



Disusun oleh : Achmad Fachriatsa Sofiyulloh A11.2019.11731

Dahlia Maya Sofa A11.2019.12264

Ericko Putra Samudra A11.2019.12611

Universitas Dian Nuswantoro Fakultas Ilmu Komputer

Tahun Ajaran 2021/2022

Bagian-bagian dalam tugas project :

1. User Story
2. Poin-poin yang terdapat pada User Story
3. Requirment Gathering (Technical & Non-Technical)
4. Work Breakdown Structure (WBS)
5. Gantt Chart

1. User Story :

Terdapat sebuah warung / kafe yang cukup unik karena menyediakan board game atau papan permainan yang mana nantinya para pelanggan yang mengunjungi kafe tersebut juga dapat memainkannya secara gratis. Walaupun begitu, ada beberapa kendala yang terdapat pada saat para pengunjung meminjam atau memainkan board game tersebut, yaitu ketika para pengunjung memainkan board game tersebut, terkadang ada satu komponen yang terdapat pada permainan tersebut yang hilang pada saat seusai dimainkan

Masalah atau hal lain yang masih berkaitan dengan board game tersebut adalah belum tersedianya katalog untuk board game tersebut yang mana pada akhirnya para pelanggan menjadi tidak mengetahui ada permainan apa saja yang disediakan oleh kafe tersebut

Selain masalah mengenai board game, ada beberapa masalah lain yang terdapat pada kafe ini, yaitu seperti bagaimana caranya agar para pengunjung dapat memesan menu dan juga melakukan pembayaran dengan mudah tanpa harus datang ke kasir atau waitress yang datang ke meja pengunjung, segalanya dapat dilakukan di meja, mulai dari pemesanan ataupun pembayaran.

Kafe ini nantinya juga berharap dapat mengumpulkan data para pelanggan yang nantinya kafe ini juga dapat memberikan pelayanan yang lebih maksimal seperti contohnya jika ada pelanggan yang berulang tahun di hari itu, maka akan diberikan diskon atau semacamnya.

2. Poin-poin yang terdapat pada user story :

* Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kafe / warung tersebut, salah satunya adalah yang berkaitan dengan board game
* Selain beberapa permasalahan, kafe / warung tersebut juga ingin menjadikan kafe tersebut menjadi kafe yang lebih fleksibel bagi para pengunjungnya
* Permasalahan yang terdapat pada masalah board game yang pertama adalah sering hilangnya beberapa komponen permainan yang terdapat pada board game
* Permasalah yang terdapat pada masalah board game yang kedua adalah belum tersedianya katalog yang terkadang membuat para pengunjung tidak mengetahui ada permainan apa saja di dalam kafe / warung tersebut
* Permasalah lainnya yaitu seperti melakukan upgrade terhadap beberapa hal seperti fasilitasi dan pelayanan diantaranya adalah pengunjung nantinya dapat memesan dan juga melakukan pembayaran hanya melalui meja masing-masing tanpa harus berdiri menuju kasir atau waitress yang harus datang ke meja pelanggan.
* Selain itu juga nantinya kafe ini berencana mengumpulkan data pelanggan guna memberikan pelayanan yang maksimal kedepannya

3. Requirment Gathering :

Technical :

* Terkait dengan permasalahan sering hilangnya beberapa komponen yang terdapat pada board game, ada baiknya sebelum pelanggan melakukan peminjaman, dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu pada board game yang akan dipinjamkan, jika nanti board game telah selesai dipinjam, ada baiknya karyawan melakukan pengecekan kembali terhadap board game sebelum pelanggan pulang dari warung / kafe. Jika ada beberapa komponen yang hilang, maka nantinya si peminjam dimintai pertanggung jawaban terkait kehilangan tersebut
* Terkait dengan permasalahan katalog, ada baiknya kafe atau warung menyediakan katalog supaya pengunjung dapat lebih mengetahui board game apa saja yang disediakan tanpa perlu bertanya atau memberi tahu terlebih dahulu, atau jika tidak, mungkin semua board game bisa di display atau diletakan di suatu rak khusus agar nantinya pelanggan memiliki banyak pilihan tanpa harus bertanya kepada karyawan kafe / warung.
* Terkait permasalahan pengunjung agar bisa memesan menu & membayar, ada baiknya kafe / warung mengembangkan sebuah sistem aplikasi yang nantinya pemesanan menu dan pembayaran dapat dilakukan secara praktis dan fleksibel.
* Permasalah terakhir yaitu terkait dengan pengumpulan data, ada baiknya sejak awal kafe / warung buka, pelanggan nantinya dimintai data dengan catatan pelanggan tersebut bersedia untuk di data, lalu kemudian data yang sudah diperoleh dimasukan di dalam database agar nanti tidak perlu repot-repot untuk melakukan pendataan / pengecekan ulang, itu dilakukan setiap kali ada pengunjung baru / lama yang datang.

Non-technical :

* Terkait dengan permasalahan hilangnya komponen yang terdapat pada board game ,memberikan sosialisasi kepada pengunjung kafe yang akan menggunakan fasilitas game board dengan memberitahu aturan dan sanksi apabila menghilangkan atau merusak board game di kafe .
* Terkait dengan permasalahan Katalog untuk board game , dengan cara mengantar dan menunjukan tempat bermain game beserta apa saja macam macam game tersebut secara langsung oleh pelayan.
* Terkait dengan permasalahan pengunjung agar bisa memesan menu dan membayar dengan metode non-technical yaitu dengan cara memberikan aturan kefe yaitu dengan dating langsung pesan ke kasir dan bayar terlebih dahulu sehingga Ketika nanti sudah masuk kafe pengunjung bisa menikmati makanan dan minuman dan sudah di bayar di awal .
* Untuk permasalahan terakhir mengenai pengumpulan data yang dilakukan secara non-technical yaitu pengumpulan data jumlah pengunjung secara general (dilakukan secara tidak langsung) dengan menggunakan cctv yang sudah terpasang di kafe ,sehingga kita bisa menghitung berapa banyak pengunjung kafe yang datang setiap harinya .

4. Work Breakdown Structure (WBS)

Penyelesaian Masalah Kafe

Komponen Board Game Yang Hilang

Katalog Untuk Board Game

Pengumpulan Data Costumer / Pelanggan

Pemesanan dan Pembayaran menu yang fleksibel

Setelah semua data terkumpul dan masuk kedalam database, nantinya kafe dapat membuat beberapa program guna meningkatkan kualitas pelayanan dari data yang telah dikumpulkan tersebut

Pengunjung tidak perlu lagi datang langsung ke kasir / waitress datang ke meja konsumen

Jika board game di display di etalase / katalog, pengunjung dapat melihat secara langsung tanpa harus bertanya terlebih dahulu

Jika nanti ada komponen yang kurang saat pengecekan, pengguna diminta untuk bertanggung jawab seperti ganti rugi / mengganti komponen yang hilang

Data yang sudah dikumpulkan nantinya akan dimasukan kedalam database milik kafe

Meminta data secara langsung kepada pelanggan yang berkenan guna meningkatkan kepuasan pelanggan

Mendisplay Board Game di etalase agar semua pengunjung tahu

Aplikasi bisa berupa Web/App yang terhubung langsung kedalam sistem kafe

Melakukan pengecekan kembali terhadap komponen board game

Membuat katalog berupa katalog / e-katalog yang memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian

Membuat sebuah aplikasi pemesanan dan pembayaran

Melakukan pendataan bagi peminjam board game

5. Gantt Chart

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktivitas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Ket |
| Mempelajari dan menganalisa masalah yang terdapat pada kafe |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan pencarian penyelesaian masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyelesaian Masalah Pada permasalahan Board game |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan penyuluhan terhadap karyawan untuk melakukan pengecekan saat pengunjung selesai menggunakan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyelesaian Masalah pada permasalahan katalog board game |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat katalog untuk board game |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyelesaian masalah pada pengumpulan data pengunjung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan pengumpulan data pengunjung |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat aplikasi berbasis App / Web untuk  Pembayaran dan pemesanan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penginputan data yang telah dikumpulkan kedalam aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Catatan :

* Pengumpulan data pengunjung dilakukan terlebih dahulu agar nantinya data pengunjung juga bisa dimasukan kedalam aplikasi pembayaran dan pemesanan yang telah dibuat guna efisiensi untuk kedepannya
* Pembuatan aplikasi pembayaran dilakukan secara bersamaan dengan pengumpulan data. Setiap data yang masuk nantinya juga akan langsung dilakukan penginputan
* Pembuatan aplikasi memiliki rentang waktu 5 bulan
* Sedangkan untuk pengumpulan data lebih lama yaitu 6 bulan, agar nantinya data pengunjung dapat terkumpul lebih banyak lagi