**PROYEK PERANGKAT LUNAK  
PROJECT BOARD GAME COFFEE**



**Oleh:**

**James Victorio - A11.2020.13209 (A11.4605)**

**Fauzan Azmi - A11.2019.12181 (A11.4605)**

**Agung Laksono - A11.2019.12328 (A11.4605)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

**USER STORY**

Pak Bagus menjalankan sebuah bisnis makanan dan minuman, semacam café. Tempat makan ini special dikarenakan tempat makan ini menyediakan board game yang bisa di mainkan oleh pengunjung sambil menunggu makanan mereka datang, secara gratis. Namun karena itu, memanage game – game milik café menjadi susah karena tidak ada pencatatan inventory. Karena banyak orang yang memainkan game tersebut, tentunya ada resiko bisa hilang atau rusak. Bagaimana cara mendata orang yang memainkan game tersebut hingga Pak Bagus bisa mengetahui siapa yang terakhir memainkan game tersebut hingga rusak atau hilang.

Ketika pelanggan menjadi loyal customer (sudah datang beberapa kali), namun Pak Bagus bingung mau memberi member loyal tersebut benefit seperti apa. Menu dari café perlu bisa diganti dengan mudah, tanpa mengeluarkan uang (optional).

**KEBUTUHAN TEKNIS DAN NON-TEKNIS**

1. **Kebutuhan Teknis**

* Terdapat sistem Login yang dapat membedakan user.
* Terdapat Input, Edit, dan Delete pada tampilan menu makanan.
* Terdapat Input, Edit, dan Delete pada tampilan transaksi.
* Terdapat Input, Edit, dan Delete pada tampilan peminjaman board game.
* Terdapat fitur voucher pada harga makanan.
* Terdapat fitur voucher pada harga pinjam board game.

1. **Kebutuhan Non-Teknis**

* Tampilan sederhana sehingga pengunjung mudah memahami.
* Hanya user yang sudah login dapat input, edit, dan delete.
* Sistem berbasis web sehingga dapat di akses diberbagai browser dan device.

**WORK BREAKDOWN STRUCTURE**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KEGIATAN PELAKSANAAN** | **Mei** | | | | **Juni** | | | | **Juli** | | | | **Agustus** | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Analisa dan Desain Sistem** |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Menganalisa bagaimana sistem berjalan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Desain Aplikasi** |  |  |  |  |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Membuat desain menu aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Programming** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |  |  |  |  |
| Membuat alur program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Menulis logika serta bahasa program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Testing Program** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Melakukan test terhadap program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Menganalisa kesalahan program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Pemeliharaan** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyempurnaan aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Training User** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Melakukan pelatihan kepada user |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Dokumentasi** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**GANTT CHART**

**COST ANALYSIS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Activity** | **Cost** |
| **Analisa dan Desain Sistem** | Rp500.000,00 |
| **Desain Aplikasi** | Rp1.200.000,00 |
| **Programming** | Rp1.500.000,00 |
| **Testing Program** | Rp500.000,00 |
| **Pemeliharaan** | Gratis 2x; Rp200.000,00 = 1x |
| **Training User** | Rp100.000,00 / hari |
| **Dokumentasi** | Gratis |
| Total | Rp3.800.000,00 |

**DESAIN UI**

1. Halaman Menu Utama dan Daftar Game

![Graphical user interface

Description automatically generated]()

![Shape

Description automatically generated with medium confidence]()

1. Halaman Daftar Kopi dan Menu Order

Graphical user interface

Description automatically generated

![Graphical user interface, text, application, chat or text message

Description automatically generated]()

1. Halaman Konfirm Peminjaman dan Registrasi

Graphical user interface, chart

Description automatically generated

Graphical user interface

Description automatically generated

1. Halaman Login dan Scan Barcode

![Qr code

Description automatically generated]()

Graphical user interface, application, website

Description automatically generated