**SPRINT 4**

**USER STORY**

1. Melihat Data Pasar

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| **Sebagai :** Owner  **Saya Ingin :** Melihat Data Pasar  **Sehingga :** Menampilkan dan membuka Data Pasar | **Title :** Melihat Data Pasar  **Actor :** Owner  **Scenario :**   * Owner masuk ke dalam sistem * Owner memilih menu Pasar * Sistem menampilkan data pasar |

1. Menambah Data Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| **Sebagai :** Owner  **Saya Ingin :** Menambah data pesanan  **Sehingga :** Menyiapkan data produk | **Title :** Menambah Data Pesanan  **Actor :** Owner  **Scenario :**   * Owner masuk ke dalam sistem * Owner memilih menu Pasar * Sistem menampilkan data produk * Owner memilih produk yang akan di tambahkan ke keranjang * Owner memilih icon keranjang yang ada pada produk * Sistem menyimpan data |

1. Melihat Data Keranjang

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Melihat Data Keranjang  Sehingga :Menampilkan dan Membuka Data Keranjang | Title : Melihat Data Keranjang  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk ke dalam system * Owner memilih menu keranjang * Sistem menampilkan data produk yang ada di dalam keranjang |

1. Mengubah Data Keranjang

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Mengubah Data Keranjang  Sehingga :Menampilkan dan Membuka Data Keranjang | Title : Mengubah Data Keranjang  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu keranjang * Sistem menampilkan data produk yang ada di keranjang * Owner memilih icon edit * Sistem menampilkan form edit pada laman pasar * Owner mengubah data produk * Owner memilih button “Masukkan Kerjanga” * Sistem menyimpan perubahan data |

1. Melakukan Pemesanan Produk

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Melakukan Pemesanan Produk  Sehingga :Menyiapkan Data Produk | Title : Melakukan Pemesanan Produk  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu keranjang * Sistem menampilkan data produk yang ada di keranjang * Owner memilih produk yang akan dipesan * Owner memilih button checkout * Sistem menampilkan form checkout * Owner mengisi form checkout * Owner memilih button pesan * Sistem menyimpan data. |

1. Melihat Detail Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Melihat Detail Pesanan  Sehingga : Menampilkan dan Membuka Data Pesanan | Title : Melihat Detail Pesanan  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu Pesanan * Sistem menampilkan data Pesanan * Owner memilih button Detail Pesanan * Sistem menampilkan form detail pesanan |

1. Menambah Data Bukti Pembayaran

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Menambah Data Pembayaran  Sehingga : Menyiapkan Data Pembayaran | Title : Menambah Data Bukti Pembayaran  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu Pesanan * Sistem menampilkan data Pesanan * Owner memilih menu detail pesanan * Sistem menampilkan data detail pesanan * Owner memilih button “Tambah Bukti Pembayaran” * Owner memasukkan bukti pembayaran * Sistem menyimpan data |

1. Membatalkan Pemesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Membatalkan Pemesanan  Sehingga : Menyiapkan pesanan yang akan dibatalkan | Title : Membatalkan Pemesanan  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu Pesanan * Sistem menampilkan data Pesanan * Owner memilih menu detail pesanan * Sistem menampilkan data detail pesanan * Owner memilih button batalkan pesanan * Sistem membatalkan pesanan |

1. Konfirmasi Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| **User Story** | **Story Point** |
| Sebagai : Owner  Saya Ingin : Konfirmasi Pesanan  Sehingga : Menampilkan data pesanan | Title : Konfirmasi Pesanan  Actor : Owner  Scenario :   * Owner masuk kedalam system * Owner memilih menu Pesanan * Sistem menampilkan data Pesanan * Owner memilih menu detail pesanan * Sistem menampilkan data detail pesanan * Owner memilih button “Pesanan Selesai” * Sistem menyimpan data |

**Analisa Kebutuhan Sistem**

**Sprint 4**

1. Analisis Kebutuhan Fungsional
   1. Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

1. Owner dapat melihat data pasar dengan memilih menu Pasar kemudian system akan menampilkan rincian data pasar.
2. Untuk menambahkan data pesanan kedalam keranjang Owner dapat memilih menu pasar, kemudian memilih produk yang akan di tambahkan kedalam keranjang, Owner klik icon keranjang. Setelah selesai menambahkan data produk ke dalam keranjang system akan menyimpan data.
3. Owner dapat melihat data yang telah di tambahkan ke dalam keranjang dengan memilih menu Keranjang kemudian system akan menampilkan rincian data keranjang.
4. Jika Owner ingin mengubah data keranjang, owner dapat memilih menu keranjang, kemudian memilih icon edit. System akan menampilkan form edit data. Selanjutnya Owner dapat memilih button Masukkan keranjang dan system akan menyimpan perubahan data tersebut.
5. Untuk melakukan pemesanan produk owner dapat memilih menu keranjang, kemudian memilih produk yang akan dipesan, Selanjutnya owner dapat memilih button checkout dan system menampilkan form checkout yang berisi :

* Pilih Pengiriman : Memilih jenis pengiriman
* Catatan : Memasukkan catatan pesanan

Setelah selesai mengisi form checkout, Owner dapat memilih button pesan kemudian system akan menyimpan data pesanan.

1. Jika owner ingin melihat detail pesanan, owner dapat memilih menu pesanan, kemudian owner klik button detail pesanan dan system akan menampilkan data rincian pesanan owner. Untuk membatalkan pesanan, Owner dapat memilih menu pesanan, kemudian klik detail pesanan, dan memilih button batalkan pesanan. Selanjutnya system akan membatalkan pesanan owner.
2. Owner dapat menambahkan bukti pembayaran dengan memilih menu pesanan, memilih button detail pesanan dan system akan menampilkan form detail pesanan, selanjutnya owner dapat memilih button Tambah Bukti Pembayaran kemudian owner memasukkan bukti pembayaran dan system akan menyimpan data
3. Jika pesanan telah di terima, Owner dapat mengubah status pemesanan dengan memilih menu pesanan, Kemudian memilih button detail pesanan, system akan menampilkan detail pesanan. Selanjutnya owner memilih button pesanan selesai dan system akan menyimpan data.

1.2 Analisis Business Rules

Aturan memulai sistem :

1. Owner dapat menambahkan data produk yang sama berkali-kali ke dalam keranjang
2. Pada isian form edit data keranjang tidak boleh kosong
3. Owner hanya bisa menambah bukti pembayaran jika pesanan telah di konfirmasi oleh supplier
4. Analisa kebutuhan non fungsional

2.1 Analisa kebutuhan perangkat lunak

1. Sistem dibuat berbasis website

2. Menggunakan database

3.Implementasi coding menggunakan framework Laravel dengan Bahasa Pemrograman HTML, PHP dan CSS.

4. Pembuatan WBS dan Gannchart menggunakan Project Libre

5. Pembuatan design UML menggunakan Enterprise Architect

2.2 Analisa kebutuhan perangkat keras

1. Menggunakan hp, komputer/laptop yang terhubung dengan koneksi internet.

2. Menggunakan laptop dengan spesifikasi : core i5, Nvida GEOFORCE 820M, HDD 500GB, RAM 4GB.