

TUGAS KELOMPOK USER STORY

Oleh

MUHAMMAD IRFAN DZIKI (A11.2019.12135)
BADAI HIKAM IBNU A (A11.2019.12141)
M IQBAL ALIEGARH A (A11.2019.12168)

Tugas diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk menyelesaikan Mata Kuliah Proyek Perangkat Lunak



**FAULTAS ILMU KOMPUTER
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2022**

- **User Story**

Client Bernama : Ardiawan Bagus

Ardiawan Bagus memiliki sebuah bisnis food and beverage atau biasa disebut kafe di daerah Semarang yang bernama dadu cafe yaitu warung berbisnis makanan dan minuman. Dimana didalam café tersebut memiliki perbedaan dari café yang lain yaitu dapat memainkan game dengan gratis saat menunggu pesanan datang, akan tetapi dalam system peminjaman game.

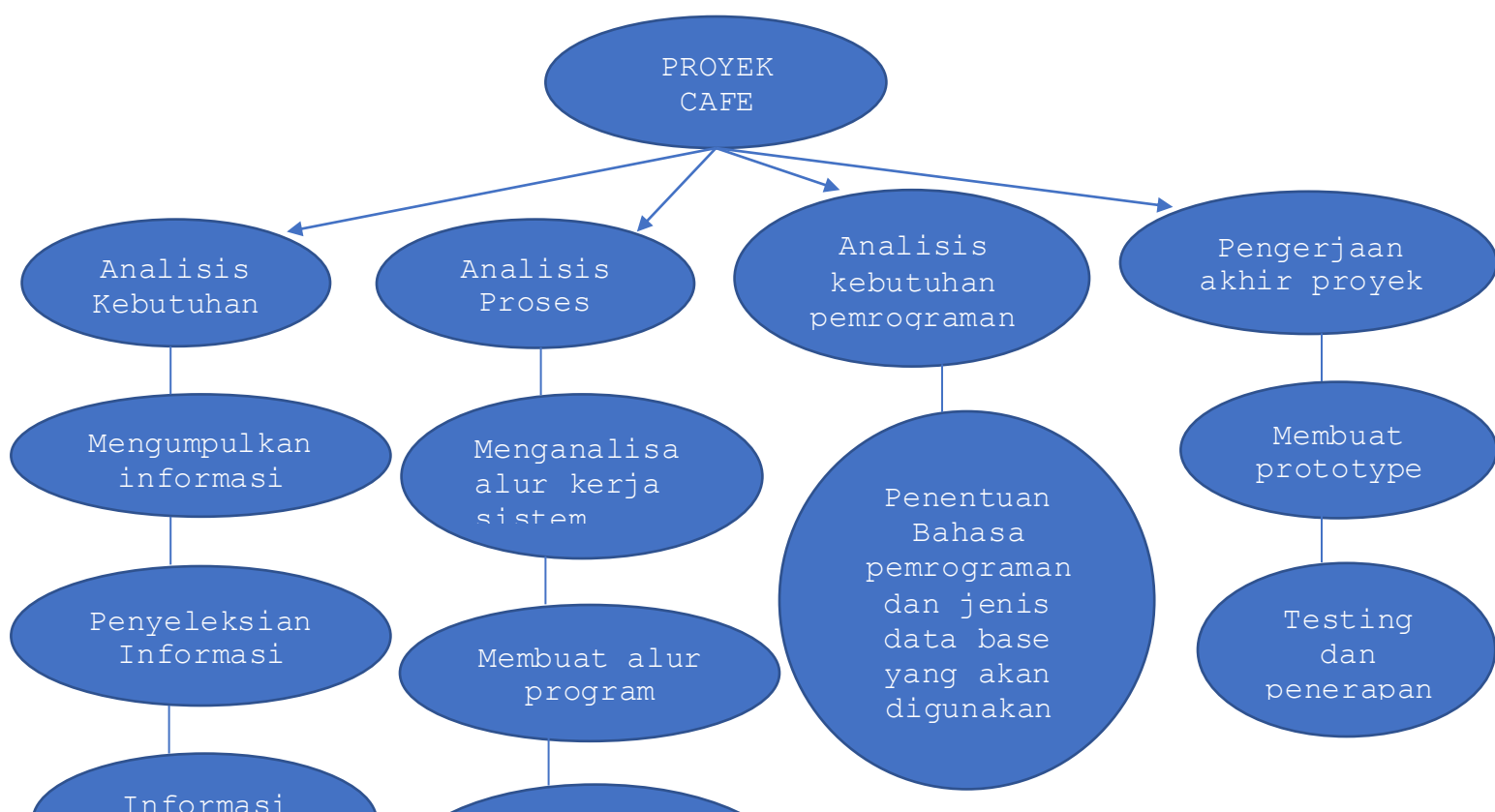
Catatan:

1. Client menginginkan sebuah system inventory dan katalog untuk pelanggan yang telah meminjam gamenya.
2. Client belum memiliki ide untuk memberi reward kepada pelanggan tetap
3. Client masih mengalami kesulitan dalam membuat menu secara digital supaya dapat mengganti, menambahkan ,atau bahkan menghapus menu yang ada di daftar menu pesanan.

- **Kebutuhan Teknis dan NonTeknis software developmet**

- Kebutuhan Teknis : kebutuhan yang menyangkut pengembangan perangkat lunak secara langsung dan memiliki peran utama dalam proses pembuatan,pengembangan hingga testing.contoh dalam proses pengembangannya adalah SDLC dan contoh basis tekniknya adalah sistem yang akan dibentuk,bahasa pemrograman yang akan digunakan,serta tools yang akan ditentukan.
- Kebutuhan Non teknis:kebutuhan tambahan dalam pengembangan perangkat lunak yang tidak memengaruhi proses atau jalannya sistem utama dalam pengembangan perangkat lunak.contoh: waktu yang ditentukan dalam pengembangan,jaringan yang digunakan,softskill dan hardskill.

- **WBS**



- **Gantt Chart**

		Week 1					Week 2					Week 3				
		senin	selasa	rabu	kamis	jumat	senin	selasa	rabu	kamis	jumat	senin	selasa	rabu	kamis	jumat
Task 1	Mengumpulkan Informasi															
	Penyeleksian Informasi															
	Informasi Akhir															
Task 2	Menganalisa Alur Kerja															
	Membuat Alur Kerja															
	Membuat logika Pemrograman															
Task 3	Penentuan Bahasa Pemrograman dan Jenis Database															
task 4	Membuat Prototype															
	Testing dan Penerapan															