**TUGAS KELOMPOK 1**

**User Story**

Dosem Pembimbing :

****

Disusun Oleh :

Kelompok 7

Angelita Nadia Aulia Pramesti (A11.2019.12282)

Humaid Zhofranurafi’ V Nurudin (A11.2019.12373)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

Poin penting:

1. Terdapat studi kasus mengembangkan proyek, contohnya di kafe eksklusif. Dimana dalam kafe tersebut selain menyediakan makanan dan minuman juga dilengkapi fasilitas game eksklusif seperti board game (contohnya seperti catur, uno, monopoli) secara gratis. Ada beberapa kendala. Ketika ada pelanggan main game, ada komponen yang hilang. Pelanggan tadi tidak tahu ketika ada suatu komponen yang hilang ini sebelumnya yang memainkan siapa. Bagaimana caranya untuk mengetahui siapa yang menghilangkan komponen game tadi. Bagaimana cara klien bisa mengetahui datanya dari customer jika sebelumnya belum mencatat data-data customer.

2. Dari permasalahan yang tadi bisa merambat ke permasalahan yang lain. Biasanya jika ada customer yang ingin tahu gamenya apa saja, owner langsung menunjukkan game di rak. Padahal jika manajemennya bagus mereka harus punya inventory, sementara mereka belum mempunyai inventory.

3. Bagaimana pelanggan yang datang ke tempat tersebut di meja bisa memesan menu yang diinginkan dan membayar di aplikasi tanpa harus ke kasir (sebenarnya tidak masalah jika tetap membayar di kasir, tapi ini demi kenyamanan pelanggan maka dibuat sepraktis mungkin).

4. Owner harus memiliki data pelanggan untuk mengetahui apa saja game yang pernah dimainkan. Sehingga ketika pelanggan itu ulang tahun bisa diberikan diskon.

Jawab :

1. Dari point pertama catatan transaksi/laporan penjualan biasanya memiliki tanggal dan waktu transaksi serta daftar menu yang dipesan. bila melakukan transaksi secara tunai kita memang tidak mengetahui pasti siapa yang menghilangkan komponen game. akan tetapi, dunia sudah berkembang dimana pembayaran tagihan bisa menggunakan kartu kredit atau aplikasi pembayaran yang mana itu perlu identitas diri pemiliknya sehingga kita bisa tahu tanggal, waktu dan identitas pelanggan yang menghilangkan komponen game. kafe ekslusif biasanya memasang cctv untuk keamanan, kita bisa menggunakan informasi dari catatan akuntansi/ laporan penjualan (bukti transaksi) pada rekaman cctv untuk mengetahui siapa yang menghilangkan komponen game tersebut.

2. Point kedua dari permasalahan diatas bisa disimpulkan bahwa jika customer ingin melihat game yang dimiliki kafe esklusif, customer akan ditujukan kepada rak yang menyimpan game oleh owner dikarneakan belum adanya sistem inventory jika di era sekarang game dapat dilakukan melalui ponsel ataupun perangkat yang cerdas lainnya tetapi permasalahan pada point kedua ini game yang dilakukan secara nyata atau ada tand afisiknya oleh sebab itu owner memberi tahu bahwa game bisa dilihat di rak bukan inventory.

3. karena bertujuan membuat kenyamanan pelanggan yang sepraktis mungkin, maka setiap meja di kafe diberi Ipad yang diinstal aplikasi kafe milik kafe itu sendiri dan melalui aplikasi tersebut, pelanggan bisa memesan menu yang diinginkan dengan menekan layar saja dan membayar tagihan dengan scan kode QR yang ditampilkan di Ipad dan atau memasukkan pin E- Banking lalu makanan diantarkan kemeja. Setiap Ipad disetiap meja dikafe sudah terhubung dengan kasir sehingga pelanggan tidak perlu pergi ke kasir. (karena merupakan kafe ekslusif, mereka pasti mampu melakukan ini dan hal ini tidak berlaku pada pelanggan yang membayar pakai uang tunai)