**ANALISA STUDI KASUS**

**TUGAS KELOMPOK 7 : USER STORY**

****

Disusun Oleh :

Kelompok 7

Angelita Nadia Aulia Pramesti (A11.2019.12282)

Humaid Zhofranurafi’v Nurudin (A11.2019.12373)

Andika Juliant (A11.2019.12266)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

**1.) User Story**

Terdapat sebuah 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.

Dari permasalahan yang tadi, muncul 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 dan owner ingin mempunyai inventory supaya para costumer tahu game apa saja yang ditawarkan.

Setelahnya ada masalah tambahan yaitu 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).

“Owner harus memiliki data pelanggan untuk mengetahui apa saja game yang pernah dimainkan. Sehingga ketika pelanggan itu ulang tahun bisa diberikan diskon.” Keinginan owner yang lainnya yang mana ingin data diri costumernya supaya dapat melakukan sebuah event diskon pada saat pelanggan yang ulang tahun berkunjung ke kafe dan bermain permainan disana.

Solusi :

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 dapat 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. Untuk kedepannya pihak kafe dapat menggunakan solusi seperti di poin kedua dan ketiga, yaitu dengan menggunakan Ipad yang terhubung langsung dengan kasir dalam setiap peminjaman game. Sehingga kasir juga dapat memiliki data customer yang meminjam game, yang mana hal ini akan berguna apabila ada komponen game yang hilang.
2. Point kedua dari permasalahan diatas bisa disimpulkan bahwa jika customer ingin melihat game apa saja yang disediakan kafe tersebut, pihak kafe dapat membuatkan daftar yang berisikan game apa saja yang dapat digunakan oleh customer. Daftar game ini nantinya dapat di integrasikan dengan fasilitas pada poin ketiga. Dan untuk peminjamannya, customer dapat mengajukannya melalui Ipad yang langsung terhubung ke bagian kasir.
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). Dan jikapun masih ada yang menggunakan uang tunai, customer dapat membayarnya melalui waitress yang nantinya akan mebawakan bill payment bersamaan dengan diantarkannya makanan.
4. Untuk point keempat, pihak kafe dapat menggunakan data yang dimiliki kasir tentang data peminjaman game untuk mengetahui game apa saja yang sering dimainkan oleh seorang pelanggan tersebut, dan untuk diskon kepada pelanggan yang berulang tahun, pihak kafe dapat mengadakan promosi berupa diskon bagi pelanggan yang berulang tahun dengan syarat menunjukkan identitas diri. Sehingga dapat dipastikan pelanggan yang berulang tahun akan mendapatkan diskon. Lalu data tersebut akan dimasukkan ke database dan kedepannya jika pelanggan tersebut datang kembali ke kafe pada tanggal ulang tahunnya, maka system akan langsung otomatis memberikan diskon kepada pelanggan tersebut.

**2.) Points**

Poin penting dari user story diatas adalah:

* Terdapat permasalahan bisnis di sebuah cafe ekslusif yang menyediakan makanan dan minuman serta memiliki fasilitas game ekslusif seperti board game secara gratis.
* Masalah pertama adalah masalah terkait hilangnya komponen board game dan owner kafe ingin mengetahui siapa yang menghilangkan komponen game meski tidak memilki data kostumer sebelumnya.
* Masalah kedua adalah tentang manajemen game. Owner ingin mempunyai inventory supaya para costumer tahu game apa saja yang ditawarkan di kafe.
* Masalah ketiga adalah masalah layanan pelanggan terkait kenyamanan pelanggan. Owner kafe ingin para pelanggannya bisa memesan menu dan membayar dimeja mereka masing-masing tanpa perlu pergi menuju kekafe. (masalah tambahan yang bersifat opsional tergantung kenyamanan pelanggan yang dibuat sepraktis mungkin)
* Masalah keempat adalah masalah owner kafe yang ingin data costumernya untuk mengetahui game apa saja yang dimainkannya supaya saat costumer tersebut ulang tahun bisa diberikan diskon.

**3.) Requirement Gathering (Technical & Non Technical)**

1. Technical

* Hilangnya komponen board game

Melakukan pelengkapan komponen board game yang hilang dulu dan lakukan pengecekan komponen game sebelum dan sesudah digunakan. Bila setelah melakukan peminjaman terjadi kehilangan komponen, maka pelanggan yang meminjam harus bertanggung jawab.

* Inventory

Inventory merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam manajemen game supaya para costumer dapat mengetahui game apa saja yang disediakan kafe.

* Pemesanan menu dan pembayaran tagihan

Dibuatkan aplikasi yang memudahkan costumer membuat pesanan dan melakukan pembayaran supaya pelanggan tidak perlu kekasir.

* Pengumpulan data pelanggan

Setiap costumer yang datang kekafe baik costumer baru atau lama wajib mendaftar dan mendata diri dikafe disetiap kunjungan.

1. Non Technical

* Hilangnya komponen board game

Memberikan penyuluhan kepada pelanggan saat pelanggan meminjam game apabila terjadi kehilangan komponen game.

* Inventory

Memberikan penjelasan tentang game apa saja yang disediakan kepada costumer.

* Pemesanan menu dan pembayaran tagihan

Costumer dapat memesan menu diawal dan membayar tagihannya setelah menikmati pesanan yang dipesan.

* Pengumpulan data pelanggan

Pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan seberapa seringnya kunjungan seorang costumer kekafe.

**4.) Work Breakdown Structure**

**5.) Gantt Chart**

Pelaksanaan gantt chart digunakan sebagai estimasi waktu pembuatan penjadwalan dengan jumlah minggu dan bulan untuk setiap tahap dalam kegiatan menjadikan proses pembuatan terstruktur dan lebih efisien.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktifitas | Bulan ke-1 | | | | Bulan ke-2 | | | | Bulan ke-3 | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Analisa masalah dan persiapan desain system |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan desain aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Programming |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Instalasi program dan training user |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Cost Estimate

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Unit/day | Cost/unit/day | Subtotal | WBS lv.1 total | % of total |
| WBS Items |  |  |  |  |  |
| 1. Project Management |  |  |  | Rp.29.060.000 | 20% |
| Project Manager | 66 | Rp.150.000 | Rp.9.900.000 |  |  |
| Project team member | 132 | Rp.130.000 | Rp.17.160.000 |  |  |
| Contractor |  |  | Rp2.290.000 |  |  |
| 1. Hardware |  |  |  | Rp.64.000.000 | 5% |
| 2.1 handheld devices | 60 | Rp.1.000.000 | Rp.60.000.000 |  |  |
| 2.2 servers | 4 | Rp.1.000.000 | Rp.4.000.000 |  |  |
| 1. Software |  |  |  | Rp.15.000.000 | 40% |
| 3.1 Licensed Software | 10 | Rp.1.000.000 | Rp.10.000.000 |  |  |
| 3.2 Software Development |  |  | Rp.5.000.000 |  |  |
| 1. Testing(10% of total hardware & software costs) |  |  |  | Rp.7.900.000 | 5% |
| 1. Training & support |  |  |  | Rp.67.320.000 | 13% |
| Trainee Costs | 60 | Rp.1.000.000 | Rp.60.000.000 |  |  |
| Travel Costs | 30 | Rp.200.000 | Rp.6.000.000 |  |  |
| Project Team Members | 132 | Rp.100.000 | Rp.1.320.000 |  |  |
| 1. Reserves(20% of total estimate) |  |  |  | Rp.37.256.000 |  |
| Total Project Cost Estimate |  |  |  | Rp.220.536.000 |  |

Cost Budeting

Cost Controlling