



DOKUMEN PERENCANAAN PROYEK

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website

Disusun Tanggal:

26 Maret 2025

Disusun oleh:

MPTI A Kelompok 4

Ariski Ade Raharjo	232410101015
Azzahro Alfi Nabila	232410101024
Mohammad Raihan Rabbani	232410101059
Elsa Alifatul Mu'Azaroh	232410101093

Sebagai kelengkapan Tugas Mata Kuliah Manajemen Proyek TI pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Abstrak:

Dokumen ini berisikan tentang objektif dari proyek yang ingin dicapai, *deliverables*, *scope* dari proyek, perencanaan jadwal pelaksanaan proyek, asumsi, *constraint*, *dependency*, dan struktur dari organisasi proyek. Selain itu pada dokumen ini mendeskripsikan proyek yang akan dikerjakan, *requirement* dan karakteristik proyek, daftar resiko yang mungkin akan ditemui, estimasi waktu dari setiap kegiatan yang ada, kriteria penerimaan produk, dan deskripsi dari requirement persetujuan.

DAFTAR ISI

Project Charter.....	3
1. Project Goals.....	3
2. Project Description.....	4
3. Project Organizational Structure.....	5
4. Roles and Responsibilities.....	8
5. Assumptions and Constraints.....	11
Project Scope Statement.....	13
6. Scope Description.....	13
7. Project Deliverables.....	14
8. Product Requirement.....	15
9. Work Breakdown Structure (WBS).....	39
a. WBS by Product.....	39
b. WBS by Activity.....	41
c. WBS by Product Dictionary.....	45
d. WBS by Activity Dictionary.....	48
Project Time Management.....	56
10. Activity Duration Estimates.....	56
11. Project Schedule (Gantt Chart).....	60
Project Resource Management.....	69
12. RACI Chart.....	69
Project Cost Management.....	73
13. Rancangan Anggaran Biaya.....	73

Project Charter

1. Project Goals

Proyek ini bertujuan untuk membangun sistem informasi berbasis website untuk WIB Fish Farm guna meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, serta mempermudah pengelolaan stok dan transaksi bisnis ikan hias. Dengan sistem manajemen stok yang otomatis, pencatatan menjadi lebih akurat serta mengurangi potensi kesalahan manual, sementara otomatisasi transaksi dan laporan keuangan membuat operasional lebih efektif. Selain itu, proyek ini dirancang untuk meningkatkan daya saing WIB Fish Farm dengan memanfaatkan website *e-commerce* serta integrasi pemasaran digital melalui media sosial guna menarik lebih banyak pelanggan dan memperkuat citra merek. Sistem ini juga mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi dan melakukan pembelian ikan hias secara *online*, serta menyediakan halaman utama owner untuk mengelola stok, transaksi, laporan penjualan, dan catatan keuangan demi mendukung pengambilan keputusan strategis. Dengan mengatasi kendala seperti keterbatasan pemasaran yang selama ini bergantung pada media sosial serta sistem pencatatan manual, proyek ini diharapkan dapat menghasilkan website *e-commerce* yang responsif, sistem manajemen stok, halaman utama owner serta strategi pemasaran digital yang lebih luas. Secara keseluruhan, sistem ini akan membantu WIB Fish Farm berkembang menjadi bisnis yang lebih modern, efisien, dan kompetitif dalam industri ikan hias.

Hasil akhir dari proyek ini mencakup beberapa produk utama yang akan memberikan manfaat langsung bagi WIB Fish Farm, antara lain:

1. Website *e-commerce* yang memungkinkan pelanggan melihat, memilih, dan membeli ikan hias secara *online*.
2. Sistem manajemen stok ikan yang dapat memperbarui data secara otomatis dan *real-time* untuk menghindari kesalahan pencatatan.
3. Halaman utama *owner* yang berfungsi untuk mengelola stok, transaksi, laporan penjualan, serta catatan keuangan.
4. Dokumentasi sistem dan panduan penggunaan yang akan membantu pengguna dalam mengoperasikan sistem dengan lebih mudah.

Dengan adanya sistem informasi WIB Fish Farm ini, bisnis diharapkan dapat mengalami peningkatan dalam berbagai aspek, di antaranya:

1. Efisiensi operasional, dengan pencatatan stok dan transaksi yang lebih akurat serta otomatis.
2. Peningkatan daya saing, melalui strategi pemasaran digital yang lebih luas dan efektif.
3. Kemudahan bagi *customer*, dengan sistem pembelian yang lebih fleksibel dan transparan.
4. Optimalisasi pengelolaan bisnis, dengan analisis data bisnis yang lebih baik untuk pengambilan keputusan strategis.

2. Project Description

WIB Fish Farm merupakan sebuah sistem informasi berbasis website yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan serta pemasaran ikan hias. WIB Fish Farm menghadapi berbagai tantangan dalam operasionalnya, seperti keterbatasan pemasaran yang hanya mengandalkan media sosial dan jaringan pertemanan, sistem pencatatan stok yang masih manual, serta kurangnya sistem pencatatan transaksi yang terstruktur. Oleh karena itu, sistem informasi ini akan dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan daya saing dan efisiensi bisnis WIB Fish Farm.

Proyek ini akan dikembangkan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat rancangan sistem, dilakukan analisis kebutuhan untuk menggali permasalahan yang dihadapi oleh *stakeholder*. Proses ini dilakukan melalui wawancara secara langsung kepada *stakeholder*, dan menghasilkan kesepakatan untuk solusinya adalah dengan membuat sistem informasi berbasis website yaitu WIB Fish Farm. Kemudian dilakukan analisis lebih lanjut untuk menemukan fitur-fitur yang diperlukan, yang mana akan dimasukkan ke dalam *System Request* dan SRS. Selain itu juga terdapat dokumen seperti BPMN sebelum dan sesudah sistem, serta *Use Case Diagram* yang akan mempermudah *stakeholder* dan *developer* untuk mengerjakan proyek ini.

2. Perancangan Sistem

Setelah analisis kebutuhan tersusun dalam dokumen-dokumen tersebut, maka dilanjutkan dengan tahap perancangan sistem. Sistem ini akan dikembangkan dengan menggunakan SDLC yang telah ditentukan pada Gantt Chart yang telah disusun. Perancangan sistem yang rinci untuk tiap-tiap komponen sistem sangat penting.

3. Implementasi

Setelah proses perancangan sistem selesai, maka sistem dapat diimplementasikan. Pada tahap ini, sistem sudah siap untuk dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga kita akan mengetahui apakah sistem yang dibuat telah efektif ataukah belum.

4. Pengujian

Pengujian dapat dilakukan pada sistem yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kekurangan dari sistem tersebut dan memastikan sistem sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat di awal serta dapat berfungsi secara optimal.

5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang mana dari hasil pengujian sebelumnya, kita dapat langsung melihat apakah sistem tetap sesuai dengan perencanaan awal yang sudah dibuat. Hasil evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada sistem.

3. Project Organizational Structure

Function	Name	Role
Scrum Master	Elsa Alifatul Mu'Azaroh	<ul style="list-style-type: none">Melakukan persiapan sumber daya manusia serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan

		<p>dalam melakukan kegiatan proyek.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun jadwal dan memastikan pengerjaan perancangan dan pengembangan sistem dapat diselesaikan sesuai jadwal yang telah dibuat. • Menyusun dokumen perencanaan proyek • Melakukan <i>monitoring</i> dan <i>controlling</i> selama kegiatan proyek berlangsung. • Menyusun dokumen laporan kegiatan dan dokumentasi proyek.
<i>Product Owner</i>	Azzahro Alfi Nabila	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan analisis kebutuhan sistem • Membuat <i>user story</i> untuk mendefinisikan penggunaan sistem • Membuat dokumen <i>System Request</i> dan <i>Software Requirement System</i> • Membuat prioritas <i>product backlog</i>
<i>Developer Team</i> (System Designer)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elsa Alifatul Mu'Azaroh 2. Azzahro Alfi Nabila 3. Ariski Ade Raharjo 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan sistem meliputi <i>activity diagram</i>, <i>scenario</i>, <i>sequence diagram</i>, ERD, <i>class diagram</i> • Melakukan koordinasi dengan programmer untuk

		memastikan rancangan sistem yang akan dikembangkan.
<i>Developer Team</i> (Programmer)	Mohammad Raihan Rabbani	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sistem sesuai rancangan sistem. • Memastikan keseimbangan antara fitur fungsional dengan estetis sistem. • Membuat rancangan database. • Menemukan solusi untuk permasalahan yang muncul pada sistem yang berhubungan dengan server.
<i>Developer Team</i> (Tester)	Ariski Ade Raharjo	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun dokumen <i>testing plan</i>. • Melakukan <i>testing</i> sistem untuk mengetahui <i>performance</i> dan kemungkinan bug yang muncul. • Menyusun dokumen <i>testing</i>. • Memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang ditemukan ketika kegiatan <i>testing</i>.

4. Roles and Responsibilities

Role	Name	Authority	Responsibilities
<i>Scrum Master</i>	Elsa Alifatul Mu'Azaroh	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan SDLC yang cocok dalam pembuatan sistem Membangun komunikasi internal dan eksternal Mengatur penjadwalan dalam perancangan sistem Mengatur dan <i>monitoring</i> kinerja anggota tim Memfasilitasi diskusi dan pertemuan anggota tim Menengahi konflik dan mencari jalan keluar dari konflik dalam tim Meningkatkan kolaborasi dan efisiensi kerja antar anggota 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Scrum Master</i> bertanggung jawab atas keberlangsungan kegiatan proyek. Memastikan pengerjaan proyek dapat diselesaikan sesuai jadwal yang telah dibuat. <i>Controlling</i> dan <i>monitoring</i> kinerja anggota tim. Memastikan produk yang dihasilkan berkualitas dan <i>deliverables</i>.

		tim	
<i>Product Owner</i>	Azzahro Alfi Nabila	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan analisis kebutuhan sistem • Melakukan identifikasi apabila terdapat perubahan sistem • Membuat dan menyusun prioritas <i>product backlog</i> dan mengkoordinasi-kannya kepada <i>developer team</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Product Owner</i> bertanggung jawab untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan nilai bisnis dari produk yang dikembangkan • Mendefinisikan permasalahan mitra ke dalam kebutuhan perancangan sistem • Menganalisa kebutuhan perancangan sistem berdasarkan hasil wawancara • Mengkomunikasikan keputusan strategis dan analisis terkait pembangunan sistem dengan <i>scrum master</i> dan <i>developer team</i> • Memantau kerja dan fungsi sistem sesuai definisi

			awal berdasarkan kebutuhan pengguna
<i>Developer Team – Designer</i>	1. Elsa Alifatul Mu'Azaroh 2. Azzahro Alfi Nabila 3. Ariski Ade Raharjo	<ul style="list-style-type: none"> • Terlibat dalam penyusunan desain rancangan sistem • Terlibat dalam proses penyusunan sistem untuk memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan desain yang dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Designer</i> bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan terkait analisis jalannya sistem dengan <i>product owner</i> • Membuat desain rancangan sistem (<i>activity diagram, scenario, sequence diagram, class diagram, dan wireframe</i>) • Memastikan sistem yang dibuat sesuai dengan desain
<i>Developer Team – Programmer</i>	Mohammad Raihan Rabbani	<ul style="list-style-type: none"> • Memegang penuh tampilan website • Memegang penuh kendali program • Berkolaborasi dengan <i>designer</i> tentang penggunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Programmer</i> bertanggung jawab dalam mengimplementasikan desain sistem ke dalam kode pemrograman • <i>Programmer</i> bertanggung

		website	jawab dalam keamanan sistem yang dibuat <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan sistem yang dibuat tidak akan mengalami <i>error</i> saat dijalankan dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat
<i>Developer Team – Tester</i>	Ariski Ade Raharjo	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan seluruh tahapan pengujian sistem • Merencanakan, menganalisis serta mencatat <i>error</i> dan <i>bug</i> pada sistem dalam dokumen • Mengajukan revisi kepada <i>programmer</i> berdasarkan hasil <i>testing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab dalam pengujian pada keseluruhan tahap • Mengidentifikasi terjadinya <i>error</i> • Memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan dokumentasi perencanaan kebutuhan sistem sebelumnya

5. Assumptions and Constraints

Asumsi:

1. Menghasilkan sistem informasi berbasis website yang dapat membantu WIB Fish Farm untuk menjangkau pemasaran yang lebih luas serta mempermudah pengelolaan produk dan juga keuangan.
2. Pengguna website WIB Fish Farm bisa mengoperasikan komputer atau smartphone dan memiliki akses internet yang baik.

3. Anggaran yang disediakan mencukupi untuk terselesaikannya pengembangan proyek sehingga dihasilkan sistem yang berkualitas dan bermanfaat.
4. *Developer* yang membuat sistem ini memiliki kemampuan yang diperlukan dalam menjalankan proyek.

Batasan:

- **Akses hanya diberikan setelah login:** Pengguna harus melakukan registrasi (kecuali owner) dan login untuk mengakses seluruh fitur di dalam website.
- **Sistem berjalan 24 jam:** Selama tidak ada perbaikan atau pemeliharaan, sistem dapat diakses kapan saja selama 24 jam penuh.
- **Keterbatasan akses sistem:** Sistem hanya dapat diakses jika koneksi internet tersedia, dan tidak dapat diakses secara offline.
- **Waktu dan anggaran:** Pengerjaan proyek ini dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan serta anggaran yang tersedia. Setiap perubahan atau penambahan fitur harus memperhitungkan waktu dan anggaran yang ada.
- **Fitur terbatas pada halaman tertentu:** Ketika pengguna belum login, website hanya akan menampilkan halaman landing yang berisi katalog produk, tanpa akses ke fitur lainnya.
- **Perawatan sistem:** Maintenance sistem dilakukan secara terjadwal setiap satu bulan sekali, yang mungkin mengganggu ketersediaan sistem pada periode tersebut.
- **Platform berbasis website:** Sistem ini tidak mencakup pengembangan aplikasi mobile atau desktop, hanya website yang menjadi platform untuk akses pengguna.

Project Scope Statement

6. Scope Description

Proyek WIB Fish Farm: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website ini akan digunakan oleh WIB Fish Farm untuk mengelola data-data terkait produknya dalam rangka mengembangkan pemasaran produk. Website ini memiliki beberapa fitur yang dapat membantu mencapai tujuan mitra, yakni:

1. **Fitur Login:** digunakan untuk masuk sebagai akun owner atau customer
2. **Fitur Register:** untuk membuat data akun customer
3. **Fitur Katalog:** digunakan untuk menampilkan produk-produk ikan yang tersedia di WIB Fish Farm.
4. **Fitur Manajemen Produk:** untuk memudahkan owner dalam mengelola stok ikan.
5. **Fitur Keranjang:** digunakan untuk menyimpan produk-produk yang ingin dibeli.
6. **Fitur Pesanan:** untuk memudahkan proses transaksi customer dan owner.
7. **Fitur Pengembalian:** untuk memberikan fasilitas pengembalian apabila produk yang sampai mati.
8. **Fitur Catatan Keuangan:** dapat digunakan owner untuk mencatat pengeluaran dan menampilkan pemasukan dari transaksi yang telah dilakukan customer.
9. **Fitur Laporan Penjualan:** untuk melihat data laporan penjualan bulanan dari WIB Fish Farm
10. **Fitur Keluhan:** untuk memberikan fasilitas kepada customer apabila ada keluhan mengenai sistem ataupun pelayanan dari WIB Fish Farm.
11. **Fitur Ulasan:** digunakan untuk memberikan ulasan mengenai produk yang telah dibeli.
12. **Fitur Notifikasi:** untuk pemberitahuan mengenai status pesanan, penambahan produk baru, dan lain-lain.
13. **Fitur Profil:** digunakan untuk melihat data customer dan owner.
14. **Logout:** untuk melakukan logout

7. Project Deliverables

A. Dokumen Proyek

1. Dokumen perencanaan sistem berisikan dokumen yang digunakan yang berisi rancangan pengembangan awal dan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak. Dokumen ini terdiri dari:
 - a. *System Request* (SR)
 - b. *Software Requirement Specification* (SRS)
 - c. Business Process Model and Notation (BPMN)
 - d. Use Case
 - e. Gantt Chart
 - f. Work Breakdown Structure (WBS)
2. Dokumen Rancangan Sistem Berisikan dokumen yang dihasilkan selama proses pengembangan perangkat lunak oleh *product owner*, *designer* dan *tester*. Dokumen ini terdiri dari:
 - a. *User Story*
 - b. Analisis Kebutuhan Sistem
 - c. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
 - d. *Activity Diagram*
 - e. *Scenario*
 - f. *Sequence Diagram*
 - g. *Class Diagram*
 - h. *Software Testing Planning*
 - i. *Software Testing Report*
3. Laporan Progress Pengembangan Sistem Mingguan. Dokumen ini berisikan laporan pekerjaan yang berhasil diselesaikan oleh tiap anggota tim dalam tiap minggunya sebagai laporan pengerjaan kepada stakeholder.

B. Hasil Akhir Proyek

1. Sistem WIB FISH FARM berupa perangkat lunak yang siap dipakai dan diimplementasikan dalam bentuk website yang dapat diakses oleh pelanggan dan calon pembeli ikan hias.
2. Dokumentasi Sistem
 - a. Manual penggunaan untuk Owner
 - b. Manual penggunaan untuk Customer
 - c. Dokumentasi teknis
3. *Source Code* dan *Database*
 - a. Kode sumber website WIB Fish Farm
 - b. Struktur dan *backup* database

8. Product Requirement

1. Kebutuhan Fungsional

Pengguna WIB FISH FARM yaitu *owner* dan *customer*. Tiap pengguna memiliki kebutuhan fungsional yaitu sebagai berikut :

Pengguna	Fitur	Kebutuhan
Owner	Fitur Login	1. Melakukan login
	Fitur Laporan Penjualan	1. Melihat data laporan penjualan
	Fitur Manajemen Produk	1. Membuat data produk 2. Melihat data produk 3. Menghapus data produk 4. Mengupdate data produk
	Fitur Pesanan	1. Melihat data pesanan 2. Melihat data riwayat pesanan 3. Mengupdate status pesanan

	Fitur Pengembalian	1. Melihat data pengembalian
	Fitur Catatan Keuangan	1. Membuat data keuangan 2. Melihat data keuangan 3. Mengupdate data keuangan
	Fitur Keluhan	1. Melihat data keluhan
	Fitur Ulasan	1. Membuat data ulasan 2. Melihat data ulasan
	Fitur Notifikasi	1. Melihat data notifikasi
	Fitur Profil	1. Melihat data profil 2. Mengupdate data profil
	Fitur Logout	1. Melakukan logout dari sistem
Customer	Fitur Login	1. Melakukan login
	Fitur Register	1. Membuat data akun
	Fitur Katalog	1. Melihat data produk
	Fitur Pesanan	1. Membuat data pesanan 2. Melihat data pesanan 3. Melihat data riwayat pesanan
	Fitur Pengembalian	1. Membuat data pengembalian 2. Melihat data pengembalian
	Fitur Keluhan	1. Membuat data keluhan 2. Melihat data keluhan

	Fitur Ulasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat data ulasan 2. Melihat data ulasan
	Fitur Keranjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat data keranjang 2. Melihat data keranjang 3. Menghapus data keranjang 4. Mengupdate data keranjang
	Fitur Notifikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat data notifikasi
	Fitur Profil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat data profil 2. Mengupdate data profil
	Fitur Logout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan logout dari sistem

Analisis Prosedur Sistem

1. Prosedur Memulai Sistem Fitur Login dan Register
 - a. Owner
 - i. Prosedur Login
 1. Pengguna masuk website
 2. Sistem menampilkan halaman utama
 3. Pengguna klik "Masuk"
 4. Sistem menampilkan halaman form login
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Password: VARCHAR (255)
 5. Pengguna mengisi form login
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Password: VARCHAR (255)

DOKUMEN BERSIFAT RAHASIA

Hanya diproduksi dan dipergunakan di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

6. Pengguna klik tombol "Masuk"

- a. Jika klik tombol masuk tetapi terdapat kolom form yang kosong, maka akan menampilkan pesan "Data harus diisi"
- b. Jika klik tombol masuk terdapat isi dari kolom form yang salah, maka akan menampilkan pesan "Data yang diinputkan salah"
- c. Jika klik tombol kembali maka akan menampilkan halaman utama

7. Sistem menampilkan halaman utama

b. Customer

i. Prosedur Register

1. Pengguna klik "Daftar"
2. Sistem menampilkan halaman form daftar
 - a. Nama : VARCHAR (255)
 - b. Email: VARCHAR (255)
 - c. Password: VARCHAR (255)
3. Pengguna mengisi form, kemudian klik tombol "Daftar"
 - a. Jika klik tombol "Daftar" terdapat kolom form yang kosong, maka akan menampilkan pesan "Data Wajib Diisi"
 - b. Jika klik tombol "Daftar" namun email sudah terpakai, maka akan menampilkan pesan "Pengguna sudah terdaftar"
 - c. Jika klik tombol "Daftar" dan isi form sudah benar, maka data profil customer akan disimpan.
 - d. Jika klik tombol kembali, maka akan menampilkan halaman utama
4. Sistem menampilkan halaman login

ii. Prosedur Login

1. Pengguna masuk website
2. Sistem menampilkan halaman utama
3. Pengguna klik "Masuk"

4. Sistem menampilkan halaman form login
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Password: VARCHAR (255)
 5. Pengguna mengisi form login
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Password: VARCHAR (255)
 6. Pengguna klik tombol "Masuk"
 - a. Jika klik tombol masuk tetapi terdapat kolom form yang kosong, maka akan menampilkan pesan "Data harus diisi"
 - b. Jika klik tombol masuk terdapat isi dari kolom form yang salah, maka akan menampilkan pesan "Data yang diinputkan salah"
 - c. Jika klik tombol kembali maka akan menampilkan halaman utama
 7. Sistem menampilkan halaman utama
-
2. Prosedur Memulai Sistem Fitur Katalog
 - a. Customer
 - i. Prosedur melihat data katalog
 1. Pengguna klik "Katalog"
 2. Sistem menampilkan halaman katalog
 - a. Nama ikan: VARCHAR (255)
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Stok: INTEGER
 - d. Gambar: BLOB
 3. Pengguna klik salah satu produk
 4. Sistem menampilkan detail data satu produk ikan hias
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Stok: INTEGER
 - d. Gambar: BLOB
 - e. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - f. Deskripsi: VARCHAR (255)

3. Prosedur Memulai Sistem Fitur Manajemen Produk

a. Owner

i. Prosedur Membuat Data Produk

1. Pengguna klik "Manajemen Produk"
2. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - f. Status: BOOL
3. Pengguna klik "Tambah Produk"
4. Sistem menampilkan form tambah produk
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - f. Gambar: BLOB
5. Pengguna mengisi form tambah produk
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - f. Gambar: BLOB
6. Pengguna klik "Simpan Produk"
7. Sistem menampilkan alert "Produk berhasil ditambahkan"

ii. Prosedur Melihat Data Produk

1. Pengguna klik menu "Manajemen Produk"
2. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL

- d. Stok: INTEGER
- e. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
- f. Status: BOOL

iii. Prosedur Menghapus Data Produk

1. Pengguna klik menu "Manajemen Produk"
2. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama produk: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - f. Status: BOOL
3. Pengguna klik ikon hapus di salah satu produk
4. Sistem menampilkan pop up "Apakah Anda yakin ingin menghapus produk ini?"
 - a. Jika pengguna klik "Oke", maka sistem akan menampilkan pesan "Produk berhasil dihapus"
 - b. Jika pengguna klik "Batal", maka sistem akan kembali menampilkan halaman manajemen produk

iv. Prosedur Mengupdate Data Produk

1. Pengguna klik "Manajemen Produk"
2. Sistem menampilkan halaman manajemen produk
3. Pengguna klik perbarui pada salah satu produk
4. Sistem menampilkan halaman detail produk:
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - f. Gambar: BLOB
5. Pengguna mengisi form edit produk
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Jenis: ENUM ('KOKI', 'KOI')

- c. Harga: DECIMAL
 - d. Stok: INTEGER
 - e. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - f. Gambar: BLOB
- 6. Pengguna klik Selesai
 - 7. Sistem menampilkan pop up "Simpan Perubahan?"
 - 8. Jika pengguna ingin menyimpan, maka klik "Ya, Simpan Perubahan" dan sistem akan menampilkan pesan "Produk berhasil diperbarui"
 - 9. Jika pengguna batal untuk mengupdate produk, maka klik "Batal" dan sistem akan kembali ke form edit.

4. Prosedur Memulai Sistem Fitur Keranjang

a. Customer

i. Membuat data keranjang

- 1. Pengguna klik "Katalog"
- 2. Sistem menampilkan halaman katalog
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Stok: INTEGER
 - d. Gambar: BLOB
- 3. Pengguna klik tambah ke keranjang pada produk
- 4. Sistem menampilkan alert "Berhasil! Produk ditambahkan ke keranjang"
- 5. Sistem menampilkan Indikator Jumlah produk pada ikon keranjang

ii. Melihat data keranjang

- 1. Pengguna klik ikon keranjang
- 2. Jika keranjang kosong, maka akan menampilkan pesan "Keranjang belanja kosong."
- 3. Jika terdapat data produk dalam keranjang, sistem menampilkan halaman keranjang
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)

- c. Harga: DECIMAL
- d. Kuantitas: INTEGER
- e. Total_harga : DECIMAL

iii. Menghapus data keranjang

- 1. Pengguna klik ikon keranjang
- 2. Sistem menampilkan halaman keranjang
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Kuantitas: INTEGER
 - e. Total_harga : DECIMAL
- 3. Klik checkbox pada produk yang ingin di hapus dan klik hapus terpilih
- 4. Menampilkan pop up "Apakah Anda yakin ingin menghapus (jumlah) produk yang terpilih?"
 - a. Jika pengguna klik Oke, sistem akan menghapus data produk pada keranjang dan menampilkan alert "Produk berhasil dihapus dari keranjang"
 - b. Jika pengguna klik Batal, maka sistem akan kembali menampilkan halaman keranjang

iv. Mengupdate data keranjang

- 1. Pengguna klik ikon keranjang
- 2. Sistem menampilkan halaman keranjang
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Kuantitas: INTEGER
 - e. Total_harga : DECIMAL
- 3. Pengguna melakukan update:
 - a. Jika klik ikon tambah pada kuantitas, maka sistem menambah kuantitas produk
 - b. Jika klik ikon kurang pada kuantitas, maka sistem mengurangi kuantitas produk

- c. Jika pengguna menambah kuantitas melebihi stok, maka sistem akan menampilkan pop up “Stok tidak mencukupi, stok tersedia: (jumlah stok)”
- d. Jika pengguna mengurangi kuantitas produk hingga kurang dari 1, maka akan menampilkan pop up “Apakah Anda yakin ingin menghapus produk ini dari keranjang?”
- e. Jika pengguna klik Cancel, maka sistem akan kembali menampilkan halaman keranjang

5. Prosedur Memulai Sistem Fitur Pesanan

a. Owner

i. Melihat data pesanan

1. Pengguna klik "Pesanan"
2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Nama: VARCHAR (255)
 - c. Email: VARCHAR (225)
 - d. Alamat: VARCHAR (225)
 - e. Gambar: BLOB
 - f. Harga: DECIMAL
 - g. Tanggal: DATE
 - h. Produk: VARCHAR (255)
 - i. Total_harga: DECIMAL
 - j. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
 - k. Total: INTEGER
 - l. Menunggu_Konfirmasi: INTEGER
 - m. Sedang_Diproses: INTEGER
 - n. Sedang_Dikirim: INTEGER
3. Pengguna klik salah satu pesanan
4. Sistem menampilkan detail pesanan
 - a. ID_Pesanan: INTEGER
 - b. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
 - c. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - d. Gambar: BLOB

DOKUMEN BERSIFAT RAHASIA

Hanya diproduksi dan dipergunakan di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

- e. Harga: DECIMAL
- f. Total: DECIMAL
- g. Nama_Pelanggan: VARCHAR (255)
- h. Alamat_Pengiriman: VARCHAR (255)
- i. Detail_Pembayaran: VARCHAR (255)
- j. Detail_Pengiriman: VARCHAR (255)
- k. Bukti_Pembayaran: BLOB

ii. Melihat data riwayat pesanan

- 1. Pengguna klik "Laporan Penjualan"
- 2. Sistem menampilkan halaman laporan penjualan
 - a. Nama: VARCHAR (255)
 - b. Alamat: VARCHAR (225)
 - c. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - d. Kuantitas: INT
 - e. Harga: DECIMAL
 - f. Gambar: BLOB
 - g. Metode pembayaran: VARCHAR (225)
 - h. Total_harga : DECIMAL

iii. Mengupdate status pesanan

- 1. Pengguna klik "Pesanan"
- 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Nama: VARCHAR (255)
 - c. Email: VARCHAR (225)
 - d. Alamat: VARCHAR (225)
 - e. Gambar: BLOB
 - f. Harga: DECIMAL
 - g. Tanggal: DATE
 - h. Produk: VARCHAR (255)
 - i. Total_harga: DECIMAL
 - j. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
 - k. Total: INTEGER

- I. Menunggu_Konfirmasi: INTEGER
 - m. Sedang_Diproses: INTEGER
 - n. Sedang_Dikirim: INTEGER
 3. Pengguna klik salah satu pesanan
 4. Sistem menampilkan halaman detail pesanan
 5. Pengguna klik status pada Tindakan Admin
 - a. Jika klik status Konfirmasi Pembayaran, maka status akan diubah dan pembayaran pesanan akan dikonfirmasi
 - b. Jika klik status Proses Pesanan, maka status akan diubah dan pesanan akan diproses
 - c. Jika klik Kirim Pesanan, maka status akan diubah dan pesanan akan dikirim
 - d. Jika klik Pesanan Selesai, maka status akan diubah dan proses transaksi sudah selesai
- b. Customer
 - i. Membuat data pesanan
 1. Pengguna klik "Katalog"
 2. Sistem menampilkan halaman katalog
 - a. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Stok: INTEGER
 - d. Gambar: BLOB
 3. Pengguna klik tambah keranjang pada salah satu produk
 4. Sistem memasukkan produk dalam keranjang
 5. Pengguna klik keranjang pada halaman katalog
 6. Sistem menampilkan halaman keranjang
 - a. Gambar: BLOB
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Kuantitas: INTEGER
 - e. Total_harga : DECIMAL
 7. Pengguna pilih produk, kemudian klik "Buat Pesanan"
 8. Sistem menampilkan halaman pesanan

9. Menampilkan halaman pesanan
 - a. Nama: VARCHAR (255)
 - b. Alamat: VARCHAR (225)
 - c. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - d. Kuantitas: INTEGER
 - e. Harga: DECIMAL
 - f. Gambar: BLOB
 - g. Metode pembayaran: VARCHAR (225)
 - h. Total_harga : DECIMAL
10. Pengguna klik "Lanjut ke Pembayaran"
11. Sistem menampilkan halaman pembayaran
 - a. Jika pengguna belum menambahkan alamat, maka klik tambah alamat dan menginputkan alamat
 - b. Jika pengguna ingin mengubah alamat, maka klik ubah alamat, dan menginputkan alamat.
12. Pengguna klik Selesai
13. Sistem menyimpan data pesanan

- ii. Melihat data pesanan
 1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 3. Pengguna klik salah satu pesanan
 4. Sistem menampilkan detail pesanan
 - a. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
 - b. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - c. Gambar: BLOB
 - d. Harga: DECIMAL
 - e. Total: DECIMAL
 - f. Nama_Pelanggan: VARCHAR (255)

- g. Alamat_Pengiriman: VARCHAR (255)
- h. Detail_Pembayaran: VARCHAR (255)
- i. Detail_Pengiriman: VARCHAR (255)

iii. Melihat data riwayat pesanan

- 1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
- 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. Nama: VARCHAR (255)
 - b. Alamat: VARCHAR (225)
 - c. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - d. Kuantitas: INT
 - e. Harga: DECIMAL
 - f. Gambar: BLOB
 - g. Metode pembayaran: VARCHAR (225)
 - h. Total_harga : DECIMAL
- 3. Pengguna klik "Selesai"
- 4. Sistem menampilkan halaman riwayat pesanan
 - a. Nama: VARCHAR (255)
 - b. Alamat: VARCHAR (225)
 - c. Nama_Ikan: VARCHAR (255)
 - d. Kuantitas: INT
 - e. Harga: DECIMAL
 - f. Gambar: BLOB
 - g. Metode pembayaran: VARCHAR (225)
 - h. Total_harga : DECIMAL

6. Prosedur Memulai Sistem Fitur Pengembalian

a. Owner

i. Melihat data pengembalian produk

- 1. Pengguna klik "Pengembalian"
- 2. Sistem menampilkan halaman pengembalian
 - a. ID: INTEGER
 - b. Nama: VARCHAR (255)
 - c. Email: VARCHAR (225)
 - d. Alamat: VARCHAR (225)

- e. Gambar: BLOB
- f. Harga: DECIMAL
- g. Tanggal: DATE
- h. Produk: VARCHAR (255)
- i. Total_harga: DECIMAL
- j. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
- 3. Pengguna klik salah satu data pengembalian
- 4. Sistem menampilkan halaman detail pengembalian
 - a. ID: INTEGER
 - b. Nama: VARCHAR (255)
 - c. Email: VARCHAR (225)
 - d. Alamat: VARCHAR (225)
 - e. Gambar: BLOB
 - f. Harga: DECIMAL
 - g. Tanggal: DATE
 - h. Produk: VARCHAR (255)
 - i. Total_harga: DECIMAL
 - j. Status_Pesanan: VARCHAR (255)
 - k. Deskripsi_Alasan: VARCHAR (255)
 - l. Tanggal_Pengembalian: DATE
- b. Customer
 - i. Membuat data pengembalian produk
 - 1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
 - 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik "Selesai"
 - 4. Sistem menampilkan halaman pesanan selesai
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL

- c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 5. Pengguna klik "Ajukan Pengembalian"
 6. Sistem menampilkan form pengajuan pengembalian
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - g. Deskripsi_Alasan: VARCHAR (255)
 7. Pengguna mengisi form pengadaan pengembalian, dan klik "Ajukan Pengembalian"
 8. Sistem menampilkan pop up "Apakah Anda yakin ingin melakukan pengajuan?"
 - a. Jika klik "Ya, Ajukan Refund", maka data sistem akan menambahkan data pengembalian
 - b. Jika klik Batalkan, maka sistem akan kembali menampilkan form pengadaan pengembalian
- ii. Melihat data pengembalian produk
1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 3. Pengguna klik "Pengembalian"
 4. Sistem menampilkan halaman pengembalian
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL

- c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - 5. Pengguna klik salah satu data pengembalian
 - 6. Sistem menampilkan halaman detail pengembalian
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - g. Deskripsi_Alasan: VARCHAR (255)
 - h. Tanggal_Pengembalian: DATE
- 7. Prosedur Memulai Sistem Fitur Catatan Keuangan
 - a. Owner
 - i. Membuat data keuangan
 - 1. Pengguna klik "Catatan Keuangan"
 - 2. Sistem menampilkan halaman catatan keuangan
 - a. Total_Pemasukan: DECIMAL
 - b. Total_Pengeluaran: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - e. Jumlah: DECIMAL
 - 3. Pengguna klik "Tambah Pengeluaran".
 - 4. Sistem menampilkan form catatan keuangan.
 - a. Total_Pemasukan: DECIMAL
 - b. Total_Pengeluaran: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - e. Jumlah: DECIMAL
 - 5. Jika pengguna ingin lanjut membuat catatan keuangan, maka klik "Simpan Pengeluaran" dan sistem akan menyimpan data keuangan.

6. Jika pengguna batal untuk lanjut, maka klik "Batal" dan sistem akan menampilkan halaman catatan keuangan.

ii. Melihat data keuangan

1. Pengguna klik "Catatan Keuangan"
2. Sistem menampilkan halaman catatan keuangan
 - a. Total_Pemasukan: DECIMAL
 - b. Total_Pengeluaran: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - e. Jumlah: DECIMAL

iii. Mengupdate data keuangan

1. Pengguna klik "Catatan Keuangan"
2. Sistem menampilkan halaman catatan keuangan
 - a. Total_Pemasukan: DECIMAL
 - b. Total_Pengeluaran: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - e. Jumlah: DECIMAL
3. Pengguna klik ikon "Edit" pada salah satu baris data
4. Sistem menampilkan form catatan keuangan
 - a. Total_Pemasukan: DECIMAL
 - b. Total_Pengeluaran: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Deskripsi: VARCHAR (255)
 - e. Jumlah: DECIMAL
5. Pengguna mengubah data
 - a. Jika pengguna klik "Update Pengeluaran", sistem mengubah data catatan keuangan.
 - b. Jika pengguna klik "Batal", maka sistem kembali menampilkan halaman catatan keuangan.

8. Prosedur Memulai Sistem Fitur Laporan Penjualan

- a. Owner

- i. Melihat data laporan penjualan
 - 1. Pengguna klik "Laporan Penjualan".
 - 2. Sistem menampilkan halaman laporan penjualan.
 - a. ID_Pesanan: INTEGER
 - b. Tanggal: DATE
 - 3. Pengguna klik salah satu laporan
 - 4. Sistem menampilkan halaman detail laporan penjualan.
 - a. Nama_ikan: VARCHAR (255)
 - b. Jumlah: INTEGER
 - c. Harga: DECIMAL
 - d. Total_Harga: DECIMAL

9. Prosedur Memulai Sistem Fitur Keluhan

a. Owner

- i. Melihat data keluhan
 - 1. Pengguna klik "Keluhan".
 - 2. Sistem menampilkan halaman keluhan.
 - a. Nama_ikan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik salah satu data keluhan.
 - 4. Sistem menampilkan detail data keluhan.
 - a. Nama_Pengguna: VARCHAR (255)
 - b. Jenis_Keluhan: VARCHAR (255)
 - c. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)

b. Customer

- i. Membuat data keluhan
 - 1. Pengguna klik "Keluhan".
 - 2. Sistem menampilkan halaman Keluhan.
 - a. Jenis_Keluhan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik "Ajukan Keluhan".
 - 4. Sistem menampilkan form data keluhan.
 - a. Jenis_Keluhan: VARCHAR (255)
 - b. Gambar: BLOB

- c. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)
 - 5. Pengguna mengisi form, lalu klik kirim.
 - 6. Sistem mengecek apakah data kosong?
 - a. Jika iya, maka sistem menampilkan alert "Please fill out this field"
 - b. Jika tidak, maka menampilkan alert "Keluhan berhasil dikirim. Kami akan menanggapi secepatnya."
 - ii. Melihat data keluhan
 - 1. Pengguna klik "Keluhan".
 - 2. Sistem menampilkan halaman keluhan yang sudah dikirim.
 - a. Nama_ikan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik salah satu keluhan
 - 4. Sistem menampilkan halaman detail keluhan
 - a. Nama_ikan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Keluhan: VARCHAR (255)
 - c. Tanggal: DATE
10. Prosedur Memulai Sistem Fitur Ulasan
- a. Owner
 - i. Membuat data ulasan
 - 1. Pengguna klik "Ulasan"
 - 2. Sistem menampilkan halaman ulasan
 - a. Nama_Pelanggan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik Balas Ulasan pada salah satu data ulasan customer, kemudian menginputkan deskripsi balasan ulasan dan klik Kirim Balasan
 - 4. Sistem mengirimkan data ulasan
 - ii. Melihat data ulasan
 - 1. Pengguna klik "Ulasan"
 - 2. Sistem menampilkan halaman ulasan
 - a. Nama_Pelanggan: VARCHAR (255)

- b. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik salah satu data ulasan customer
 - 4. Sistem menampilkan detail data ulasan
 - a. Nama_Pelanggan: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
 - c. Tanggal: DATE
 - b. Customer
 - i. Membuat data ulasan
 - 1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
 - 2. Sistem menampilkan halaman pesanan
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - 3. Pengguna klik menu "Selesai"
 - 4. Sistem menampilkan pesanan yang sudah selesai
 - a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
 - 5. Pengguna klik "Beri Ulasan" pada salah satu pesanan
 - 6. Sistem menampilkan halaman form ulasan.
 - a. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
 - 7. Pengguna mengisi form, dan klik selesai
 - 8. Sistem menyimpan data ulasan
 - ii. Melihat data ulasan
 - 1. Pengguna klik "Pesanan Saya"
 - 2. Sistem menampilkan halaman pesanan

- a. ID: INTEGER
 - b. Harga: DECIMAL
 - c. Tanggal: DATE
 - d. Nama Produk: VARCHAR (255)
 - e. Total_harga: DECIMAL
 - f. Status: VARCHAR (255)
3. Pengguna klik "Ulasan"
4. Sistem menampilkan data ulasan
 - a. Nama_Pengguna: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
5. Pengguna klik salah satu data ulasan
6. Sistem menampilkan halaman detail ulasan
 - a. Nama_Pengguna: VARCHAR (255)
 - b. Deskripsi_Ulasan: VARCHAR (255)
 - c. Tanggal: DATE

11. Prosedur Memulai Sistem Fitur Notifikasi

- a. Owner
 - i. Melihat data notifikasi
 1. Pengguna klik ikon notifikasi
 2. Sistem menampilkan halaman notifikasi
 - a. Judul_Notifikasi: VARCHAR (255)
 - b. Isi_Notifikasi: VARCHAR (255)
 3. Pengguna klik salah satu data notifikasi
 4. Sistem menampilkan detail data notifikasi
 - a. Judul_Notifikasi: VARCHAR (255)
 - b. Isi_Notifikasi: VARCHAR (255)
- b. Customer
 - i. Melihat data notifikasi
 1. Pengguna klik ikon notifikasi
 2. Sistem menampilkan halaman notifikasi
 - a. Judul_Notifikasi: VARCHAR (255)
 - b. Isi_Notifikasi: VARCHAR (255)
 3. Pengguna klik salah satu data notifikasi

4. Sistem menampilkan detail data notifikasi
 - a. Judul_Notifikasi: VARCHAR (255)
 - b. Isi_Notifikasi: VARCHAR (255)

12. Prosedur Memulai Sistem Fitur Profil

a. Owner

i. Melihat data profil

1. Pengguna klik ikon profil
2. Sistem menampilkan data profil
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Nomor HP: INTEGER
 - c. Status: VARCHAR (255)

ii. Mengupdate data profil

1. Pengguna klik ikon profil
2. Sistem menampilkan data profil
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Nomor HP: INTEGER
 - c. Status: VARCHAR (255)
 - d. Password: VARCHAR (255)
3. Pengguna klik "Edit Profil"
4. Sistem menampilkan form edit profil
5. Pengguna mengubah data, dan klik "Simpan Perubahan"
6. Sistem menampilkan pop up "Apakah Anda yakin untuk mengubah data?"
 - a. Jika pengguna klik "Iya", maka sistem akan menyimpan data profil dan menampilkan alert "Data berhasil diubah"
 - b. Jika klik "Tidak", maka sistem akan kembali menampilkan form edit profil

b. Customer

i. Melihat data profil

1. Pengguna klik ikon profil
2. Sistem menampilkan data profil
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Nomor HP: INTEGER
 - c. Status: VARCHAR (255)
 - d. Alamat: VARCHAR (255)

ii. Mengupdate data profil

1. Pengguna klik ikon profil

2. Sistem menampilkan data profil
 - a. Email: VARCHAR (255)
 - b. Nomor HP: INTEGER
 - c. Status: VARCHAR (255)
 - d. Alamat: VARCHAR (255)
 - e. Password: VARCHAR (255)
3. Pengguna klik "Edit Profil"
4. Sistem menampilkan form edit profil
5. Pengguna mengubah data, dan klik "Simpan Perubahan"
6. Sistem menampilkan pop up "Apakah Anda yakin untuk mengubah data?"
 - a. Jika pengguna klik "Oke", maka sistem akan menyimpan data profil dan menampilkan alert "Data berhasil diubah"
 - b. Jika klik "Batal", maka sistem akan kembali menampilkan form edit profil

2. Kebutuhan Non-Fungsional

a. Analisis Kebutuhan Software

1. Sistem dibuat berbasis website
2. Penggunaan dan penyimpanan database pada MySQL
3. Implementasi pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS dengan framework Laravel
4. Pembuatan WBS dan Gantt Chart menggunakan tool Project Libre
5. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect
6. Pembuatan desain wireframe menggunakan Figma

b. Analisis Kebutuhan Hardware

1. Menggunakan device dengan RAM minimal 2 GB, untuk selebihnya website tidak memiliki batasan maksimum
2. Device yang digunakan tersambung dengan koneksi internet

9. Work Breakdown Structure (WBS)

a. WBS by Product

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website	
1	Owner
1.1	Fitur Login
1.1.1	Melakukan Login
1.2	Fitur Laporan Penjualan
1.2.1	Melihat data laporan penjualan
1.3	Fitur Manajemen Produk
1.3.1	Membuat data produk
1.3.2	Melihat data produk
1.3.3	Menghapus data produk
1.3.4	Mengupdate data produk
1.4	Fitur Pesanan
1.4.1	Melihat data pesanan
1.4.2	Melihat data riwayat pesanan
1.4.3	Mengupdate status pesanan
1.5	Fitur Pengembalian
1.5.1	Melihat data pengembalian
1.6	Fitur Catatan Keuangan
1.6.1	Membuat data keuangan
1.6.2	Melihat data keuangan
1.6.3	Mengupdate data keuangan
1.7	Fitur Keluhan
1.7.1	Melihat data keluhan

1.8	Fitur Ulasan
1.8.1	Membuat data ulasan
1.8.2	Melihat data ulasan
1.9	Fitur Notifikasi
1.9.1	Melihat data notifikasi
1.10	Fitur Profil
1.10.1	Melihat data profil
1.10.2	Mengupdate data profil
1.11	Fitur Logout
1.11.1	Melakukan logout
2	Customer
2.1	Fitur Login
2.1.1	Melakukan login
2.2	Fitur Register
2.2.1	Membuat data profil
2.3	Fitur Katalog
2.3.1	Melihat data produk
2.4	Fitur Pesanan
2.4.1	Membuat data pesanan
2.4.2	Melihat data pesanan
2.4.3	Melihat data riwayat pesanan
2.5	Fitur Pengembalian
2.5.1	Membuat data pengembalian
2.5.2	Melihat data pengembalian
2.6	Fitur Keluhan
2.6.1	Membuat data keluhan

2.6.2	Melihat data keluhan
2.7	Fitur Ulasan
2.7.1	Membuat data ulasan
2.7.2	Melihat data ulasan
2.8	Fitur Keranjang
2.8.1	Membuat data keranjang
2.8.2	Melihat data keranjang
2.8.3	Menghapus data keranjang
2.8.4	Mengupdate data keranjang
2.9	Fitur Notifikasi
2.9.1	Melihat data notifikasi
2.10	Fitur Profil
2.10.1	Melihat data profil
2.10.2	Mengupdate data profil
2.11	Fitur Logout
2.11.1	Melakukan logout

b. WBS by Activity

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website	
No	Kegiatan
1	Identifikasi Masalah dan Perencanaan
1.1	Pencarian mitra
1.2	Wawancara mitra
1.3	Identifikasi masalah dan pencarian solusi
1.4	Penentuan judul dan SDLC

1.5	Pembuatan <i>System Request</i> (SR)
1.6	Penyusunan <i>product backlog</i> dan prioritas <i>backlog</i> per-sprint
1.7	Pembuatan <i>Software Requirement Specification</i> (SRS)
1.8	Pembuatan <i>Project Charter</i>
1.9	Pembuatan WBS dan Gantt <i>Chart</i>
1.10	Pembuatan <i>Usecase</i>
1.11	Penyusunan ERD
1.12	Pembuatan BPMN Sebelum dan Sesudah Sistem
1.13	Persiapan <i>sprint</i> 1
2	<i>Sprint</i> 1 (Fitur Register, Login, Logout, Katalog, Manajemen Produk, Keranjang)
2.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem
2.1.1	Menyusun analisis kebutuhan
2.1.2	Membuat <i>user story</i>
2.2	Desain
2.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>
2.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>
2.2.3	Menyusun <i>scenario</i>
2.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur
2.3	Pemrograman Sistem
2.3.1	Membuat database
2.3.2	Membuat controller fitur
2.3.3	Membuat tampilan fitur
2.4	Pengujian Sistem
2.4.1	Membuat STP fitur
2.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur

2.4.3	Membuat STR
2.5	<i>End of Sprint 1</i>
2.5.1	<i>Sprint Review</i>
2.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra
2.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>
2.5.2.1	Evaluasi tim
2.5.2.1	Persiapan <i>sprint 2</i>
3	<i>Sprint 2 (Fitur Pesanan, Profil, Notifikasi, Ulasan)</i>
3.1	<i>Analisis alur/ flow sistem</i>
3.1.1	Menyusun analisis kebutuhan
3.1.2	Membuat <i>user story</i>
3.2	<i>Desain</i>
3.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>
3.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>
3.2.3	Menyusun <i>scenario</i>
3.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur
3.3	<i>Pemrograman Sistem</i>
3.3.1	Membuat database
3.3.2	Membuat controller fitur
3.3.3	Membuat tampilan fitur
3.4	<i>Pengujian Sistem</i>
3.4.1	Membuat STP fitur
3.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur
3.4.3	Membuat STR
3.5	<i>End of Sprint 2</i>
3.5.1	<i>Sprint Review</i>

3.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra
3.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>
3.5.2.1	Evaluasi tim
3.5.2.2	Persiapan <i>sprint</i> 3
4	<i>Sprint 3 (Fitur Laporan Penjualan, Catatan Keuangan, Keluhan, Pengembalian)</i>
4.1	<i>Analisis alur/ flow sistem</i>
4.1.1	Menyusun analisis kebutuhan
4.1.2	Membuat <i>user story</i>
4.2	<i>Desain</i>
4.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>
4.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>
4.2.3	Menyusun <i>scenario</i>
4.2.4	Menyusun <i>class diagram</i>
4.2.5	Membuat desain wireframe sesuai fitur
4.3	<i>Pemrograman Sistem</i>
4.3.1	Membuat database
4.3.2	Membuat controller fitur
4.3.3	Membuat tampilan fitur
4.4	<i>Pengujian Sistem</i>
4.4.1	Membuat STP fitur
4.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur
4.4.3	Membuat STR
4.5	<i>End of Sprint 3</i>
4.5.1	<i>Sprint Review</i>
4.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra

4.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>
4.5.2.1	Evaluasi tim

c. WBS by Product Dictionary

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website		
No	WBS	Deskripsi
1	Owner	
1.1	Fitur Login	
1.1.1	Melakukan login	<i>Owner</i> dapat melakukan login untuk mengakses semua fitur
1.2	Fitur Laporan Penjualan	
1.2.1	Melihat data laporan penjualan	<i>Owner</i> dapat melihat data laporan penjualan
1.3	Fitur Manajemen Produk	
1.3.1	Membuat data produk	<i>Owner</i> dapat membuat data produk yang dimiliki
1.3.2	Melihat data produk	<i>Owner</i> dapat melihat data produk yang tersedia
1.3.3	Menghapus data produk	<i>Owner</i> dapat menghapus data produk yang dimiliki
1.3.4	Mengupdate data produk	<i>Owner</i> dapat mengupdate data produk yang dimiliki
1.4	Fitur Pesanan	
1.4.1	Melihat data pesanan	<i>Owner</i> dapat melihat data pesanan yang ada.
1.4.2	Melihat data riwayat pesanan	<i>Owner</i> dapat melihat data riwayat pesanan yang ada.
1.4.3	Mengupdate status pesanan	<i>Owner</i> dapat mengubah status data pesanan yang ada.

1.5	Fitur Pengembalian	
1.5.1	Melihat data pengembalian	Owner dapat melihat data pengembalian
1.6	Fitur Catatan Keuangan	
1.6.1	Membuat data keuangan	Owner dapat membuat data keuangan
1.6.2	Melihat data keuangan	Owner dapat melihat data keuangan
1.6.3	Mengupdate data keuangan	Owner dapat mengupdate data keuangan
1.7	Fitur Keluhan	
1.7.1	Melihat data keluhan	Owner dapat melihat data keluhan pelanggan
1.8	Fitur Ulasan	
1.8.1	Membuat data ulasan	Owner dapat membuat data ulasan untuk membalas ulasan pelanggan
1.8.2	Melihat data ulasan	Owner dapat melihat data ulasan pelanggan
1.9	Fitur Notifikasi	
1.9.1	Melihat data notifikasi	Owner dapat melihat data notifikasi
1.10	Fitur Profil	
1.10.1	Melihat data profil	Owner dapat melihat data profil miliknya
1.10.2	Mengupdate data profil	Owner dapat mengupdate data profil miliknya
1.11	Fitur Logout	
1.11.1	Melakukan logout	Owner dapat melakukan logout dari sistem
2	Customer	

2.1	Fitur Login	
2.1.1	Melakukan login	<i>Customer</i> dapat melakukan login untuk mengakses semua fitur
2.2	Fitur Register	
2.2.1	Membuat data profil	<i>Customer</i> dapat membuat data profil untuk mengakses semua fitur
2.3	Fitur Katalog	
2.3.1	Melihat data produk	<i>Customer</i> dapat melihat data produk yang tersedia
2.4	Fitur Pesanan	
2.4.1	Membuat data pesanan	<i>Customer</i> dapat membuat data pesanan
2.4.2	Melihat data pesanan	<i>Customer</i> dapat melihat data pesanan yang telah dibuat
2.4.3	Melihat data riwayat pesanan	<i>Customer</i> dapat melihat data riwayat pesanan.
2.5	Fitur Pengembalian	
2.5.1	Membuat data pengembalian	<i>Customer</i> dapat membuat data pengembalian dari produk yang sudah dipesan
2.5.2	Melihat data pengembalian	<i>Customer</i> dapat melihat data pengembalian yang sudah diajukan
2.6	Fitur Keluhan	
2.6.1	Membuat data keluhan	<i>Customer</i> dapat membuat data keluhan yang dirasakan tentang sistem maupun pelayanan
2.6.2	Melihat data keluhan	<i>Customer</i> dapat melihat data keluhan yang dirasakan tentang sistem maupun pelayanan
2.7	Fitur Ulasan	

2.7.1	Membuat data ulasan	<i>Customer</i> dapat membuat data ulasan tentang produk
2.7.2	Melihat data ulasan	<i>Customer</i> dapat melihat data ulasan tentang produk
2.8	Fitur Keranjang	
2.8.1	Membuat data keranjang	<i>Customer</i> dapat membuat data keranjang untuk menyimpan produk-produk yang ingin dibeli
2.8.2	Melihat data keranjang	<i>Customer</i> dapat melihat data keranjang yang dimiliki
2.8.3	Menghapus data keranjang	<i>Customer</i> dapat menghapus data keranjang yang dimiliki
2.8.4	Mengupdate data keranjang	<i>Customer</i> dapat mengupdate data keranjang yang dimiliki
2.9	Fitur Notifikasi	
2.9.1	Melihat data notifikasi	<i>Customer</i> dapat melihat data notifikasi
2.10	Fitur Profil	
2.10.1	Melihat data profil	<i>Customer</i> dapat melihat data profilnya
2.10.2	Mengupdate data profil	<i>Customer</i> dapat mengupdate data profilnya
2.11	Fitur Logout	
2.11.1	Melakukan logout	<i>Customer</i> dapat melakukan logout dari sistem

d. WBS by Activity Dictionary

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website		
No	Kegiatan	Deskripsi
1	Identifikasi Masalah dan Perencanaan	

1.1	Pencarian mitra	Pencarian mitra yang memiliki keterkaitan dengan agroindustri.
1.2	Wawancara mitra	Melakukan wawancara untuk menggali masalah dan kebutuhan mitra.
1.3	Identifikasi masalah dan pencarian solusi	Diskusi awal terkait masalah dan kebutuhan mitra yang didapatkan pada saat wawancara dan menentukan solusi yang akan diberikan.
1.4	Penentuan judul dan SDLC	Menentukan judul dan SDLC yang akan dipakai selama proses pengerjaan proyek.
1.5	Pembuatan <i>System Request</i> (SR)	Membuat <i>System Request</i> untuk mendokumentasikan kebutuhan mitra yang telah dianalisis.
1.6	Penyusunan <i>product backlog</i> dan prioritas <i>backlog per-sprint</i>	Menyusun fitur dan ide terkait produk dan menentukan urutan pengerjaan selama masa pengerjaan proyek.
1.7	Pembuatan <i>Software Requirement Specification</i> (SRS)	Membuat SRS sesuai kesepakatan awal.
1.8	Pembuatan <i>Project Charter</i>	Menyusun dokumen rencana kerja yang akan dilakukan pada pengerjaan proyek.
1.9	Pembuatan WBS dan Gantt Chart	Membuat <i>Work Breakdown Structure</i> dan Gantt Chart untuk mengatur waktu yang diperlukan pada proses pengerjaan proyek.
1.10	Pembuatan <i>Usecase</i>	Membuat <i>usecase</i> untuk menggambarkan proses atau kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor.
1.11	Penyusunan ERD	Membuat diagram untuk mengetahui hubungan antar

		entitas dalam sistem.
1.12	Pembuatan BPMN	Membuat model proses bisnis untuk menggambarkan alur kerja, peran, dan aktivitas yang terjadi dalam sistem.
1.13	Persiapan <i>sprint</i> 1	Menetapkan tujuan <i>sprint</i> , membagi tugas tim, dan menyiapkan sumber daya yang diperlukan untuk memulai <i>sprint</i> .
2	<i>Sprint</i> 1 (Fitur Register, Login, Logout, Katalog, Manajemen Produk, Keranjang)	
2.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem	
2.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	Mendefinisikan kebutuhan sistem pada 3 fitur yang akan dibuat.
2.1.2	Membuat <i>user story</i>	Menyusun <i>user story</i> untuk menjelaskan kebutuhan dan harapan terhadap sistem.
2.2	Desain	
2.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	Membuat <i>activity diagram</i> yang menggambarkan alur proses atau langkah-langkah sistem berdasarkan aksi pengguna.
2.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	Membuat diagram urutan interaksi antar objek dalam sistem untuk menjelaskan proses komunikasi antar komponen.
2.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	Menggambarkan <i>scenario</i> penggunaan sistem melalui ilustrasi dengan detail alur.
2.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	Merancang <i>wireframe</i> untuk memastikan tampilan menarik dan navigasi mudah digunakan.

2.3	Pemrograman Sistem	
2.3.1	Membuat database	Merancang dan membangun struktur <i>database</i> yang menyimpan data yang berkaitan dengan sistem.
2.3.2	Membuat controller fitur	Mengembangkan logika pemrosesan untuk fitur-fitur yang dikerjakan.
2.3.3	Membuat tampilan fitur	Merancang dan mengimplementasikan fitur-fitur.
2.4	Pengujian Sistem	
2.4.1	Membuat STP fitur	Membuat <i>System Test Plan</i> untuk fitur-fitur, berisi <i>scenario</i> dan langkah uji.
2.4.2	Menguji sistem sesuai STP	Melakukan pengujian sistem berdasarkan STP untuk memastikan fitur sesuai kebutuhan.
2.4.3	Membuat STR	Membuat laporan setelah pengujian
2.5	<i>End of Sprint 1</i>	
2.5.1	<i>Sprint Review</i>	
2.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	Mempresentasikan hasil kerja kepada mitra untuk mendapatkan <i>feedback</i> terkait fitur yang telah dikembangkan selama sprint.
2.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>	
2.5.2.1	Evaluasi tim	Melakukan evaluasi proses kerja tim selama sprint berlangsung, serta mengidentifikasi hal-ha yang berjalan baik dan yang perlu diperbaiki ke depannya.
2.5.2.1	Persiapan <i>sprint 2</i>	Menyusun rencana kerja

		untuk sprint berikutnya berdasarkan evaluasi sprint sebelumnya dan masukan mitra.
3	<i>Sprint 2 (Fitur Pesanan, Profil, Notifikasi, Ulasan)</i>	
3.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem	
3.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	Mendefinisikan kebutuhan sistem pada 3 fitur yang akan dibuat.
3.1.2	Membuat <i>user story</i>	Menyusun <i>user story</i> untuk menjelaskan kebutuhan dan harapan terhadap sistem.
3.2	Desain	
3.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	Membuat <i>activity diagram</i> yang menggambarkan alur proses atau langkah-langkah sistem berdasarkan aksi pengguna.
3.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	Membuat diagram urutan interaksi antar objek dalam sistem untuk menjelaskan proses komunikasi antar komponen.
3.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	Menggambarkan <i>scenario</i> penggunaan sistem melalui ilustrasi dengan detail alur.
3.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	Merancang <i>wireframe</i> untuk memastikan tampilan menarik dan navigasi mudah digunakan.
3.3	Pemrograman sistem	
3.3.1	Membuat database	Merancang dan membangun struktur <i>database</i> yang menyimpan data yang berkaitan dengan sistem.
3.3.2	Membuat controller fitur	Mengembangkan logika pemrosesan untuk fitur-fitur

		yang dikerjakan.
3.3.3	Membuat tampilan fitur	Merancang dan mengimplementasikan fitur-fitur.
3.4	Pengujian sistem	
3.4.1	Membuat STP fitur	Membuat <i>System Test Plan</i> untuk fitur-fitur, berisi <i>scenario</i> dan langkah uji.
3.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	Melakukan pengujian sistem berdasarkan STP untuk memastikan fitur sesuai kebutuhan.
3.4.2	Membuat STR	Membuat laporan setelah pengujian
3.5	<i>End of Sprint 2</i>	
3.5.1	<i>Sprint Review</i>	
3.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	Mempresentasikan hasil kerja kepada mitra untuk mendapatkan <i>feedback</i> terkait fitur yang telah dikembangkan selama sprint.
3.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>	
3.5.2.1	Evaluasi tim	Melakukan evaluasi proses kerja tim selama sprint berlangsung, serta mengidentifikasi hal-hal yang berjalan baik dan yang perlu diperbaiki ke depannya.
3.5.2.2	Persiapan <i>sprint 3</i>	Menyusun rencana kerja untuk sprint berikutnya berdasarkan evaluasi sprint sebelumnya dan masukan mitra.
4	<i>Sprint 3 (Fitur Laporan Penjualan, Catatan Keuangan, Keluhan, Pengembalian)</i>	
4.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem	

4.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	Mendefinisikan kebutuhan sistem pada 3 fitur yang akan dibuat.
4.1.2	Membuat <i>user story</i>	Menyusun <i>user story</i> untuk menjelaskan kebutuhan dan harapan terhadap sistem.
4.2	Desain	
4.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	Membuat <i>activity diagram</i> yang menggambarkan alur proses atau langkah-langkah sistem berdasarkan aksi pengguna.
4.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	Membuat diagram urutan interaksi antar objek dalam sistem untuk menjelaskan proses komunikasi antar komponen.
4.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	Menggambarkan <i>scenario</i> penggunaan sistem melalui ilustrasi dengan detail alur.
4.2.4	Menyusun <i>class diagram</i>	Menyusun diagram yang menunjukkan struktur dan hubungan antar kelas dalam sistem.
4.2.5	Membuat desain wireframe sesuai fitur	Merancang <i>wireframe</i> untuk memastikan tampilan menarik dan navigasi mudah digunakan.
4.3	Pemrograman Sistem	
4.3.1	Membuat database	Merancang dan membangun struktur <i>database</i> yang menyimpan data-data sesuai dengan sistem.
4.3.2	Membuat controller fitur	Mengembangkan logika pemrosesan untuk fitur-fitur yang dikerjakan.
4.3.3	Membuat tampilan fitur	Merancang dan mengimplementasikan

		fitur-fitur.
4.4	Pengujian Sistem	
4.4.1	Membuat STP fitur	Membuat <i>System Test Plan</i> untuk fitur Penjualan, berisi <i>scenario</i> dan langkah uji.
4.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	Melakukan pengujian sistem berdasarkan STP untuk memastikan fitur sesuai kebutuhan.
4.4.3	Membuat STR	Membuat laporan setelah pengujian
4.5	End of Sprint 3	
4.5.1	Sprint Review	
4.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	Mempresentasikan hasil kerja kepada mitra untuk mendapatkan <i>feedback</i> terkait fitur yang telah dikembangkan selama sprint.
4.5.2	Sprint Retrospective	
4.5.2.1	Evaluasi tim	Melakukan evaluasi proses kerja tim selama sprint berlangsung, serta mengidentifikasi hal-ha yang berjalan baik dan yang perlu diperbaiki ke depannya.

Project Time Management

10. Activity Duration Estimates

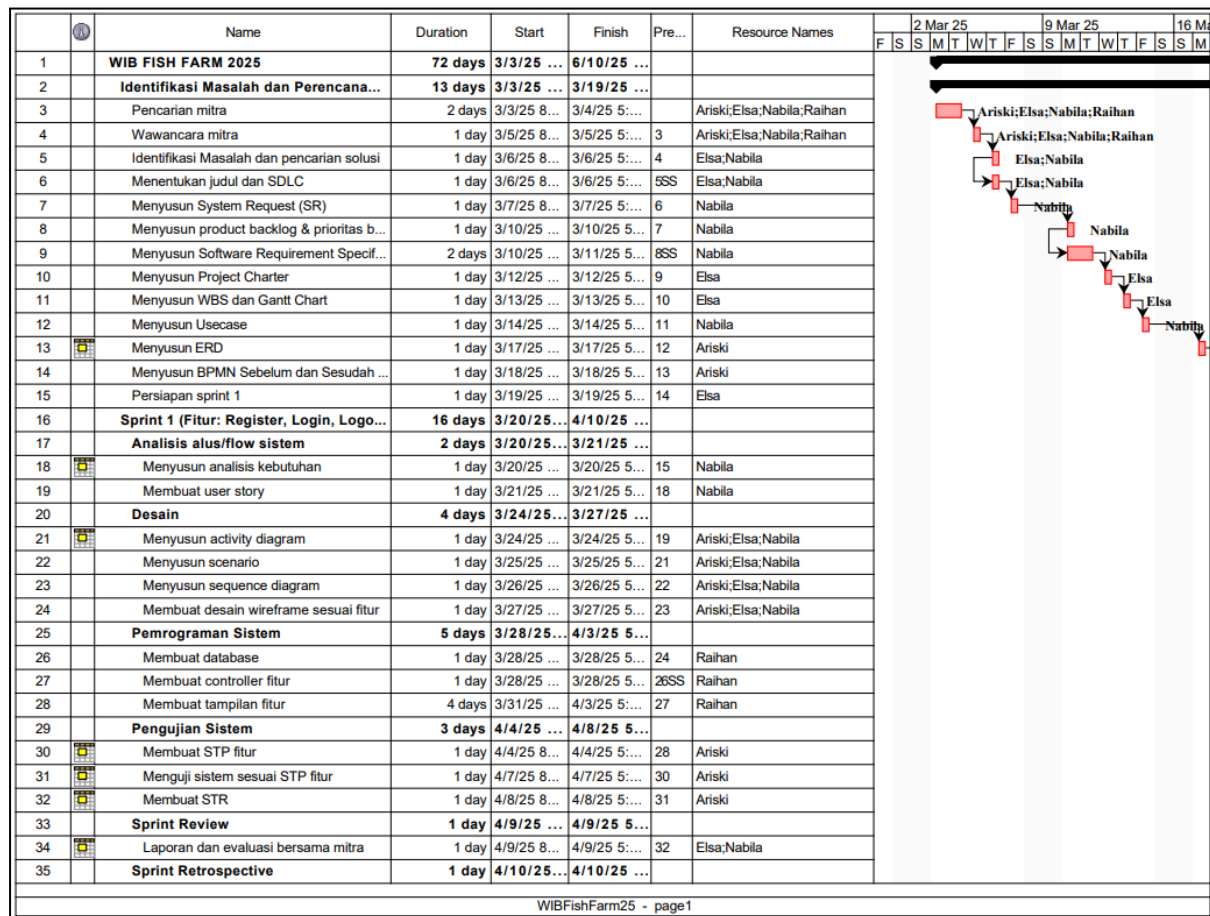
No.	Aktivitas	Optimist	Most Likely	Pessimist	Duration
1	Identifikasi Masalah dan Perencanaan				
1.1	Pencarian mitra	1	2	3	2
1.2	Wawancara mitra	1	1	1	1
1.3	Identifikasi masalah dan pencarian solusi	1	1	1	1
1.4	Penentuan judul dan SDLC	1	1	1	1
1.5	Pembuatan <i>System Request</i> (SR)	1	1	1	1
1.6	Penyusunan <i>product backlog</i> dan prioritas <i>backlog per-sprint</i>	1	1	1	1
1.7	Pembuatan <i>Software Requirement Specification</i> (SRS)	1	2	3	2
1.8	Pembuatan <i>Project Charter</i>	1	1	1	1
1.9	Pembuatan WBS dan Gantt <i>Chart</i>	1	1	1	1
1.10	Pembuatan <i>Usecase</i>	1	1	1	1
1.11	Penyusunan ERD	1	1	1	1
1.12	Pembuatan BPMN Sebelum dan Sesudah Sistem	1	1	1	1
1.13	Persiapan <i>sprint</i> 1	1	1	1	1
2	<i>Sprint</i> 1 (Fitur: Fitur Register, Login, Logout, Katalog, Manajemen Produk, Keranjang)				
2.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem				
2.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	1	1
2.1.2	Membuat <i>user story</i>	1	1	1	1
2.2	Desain				

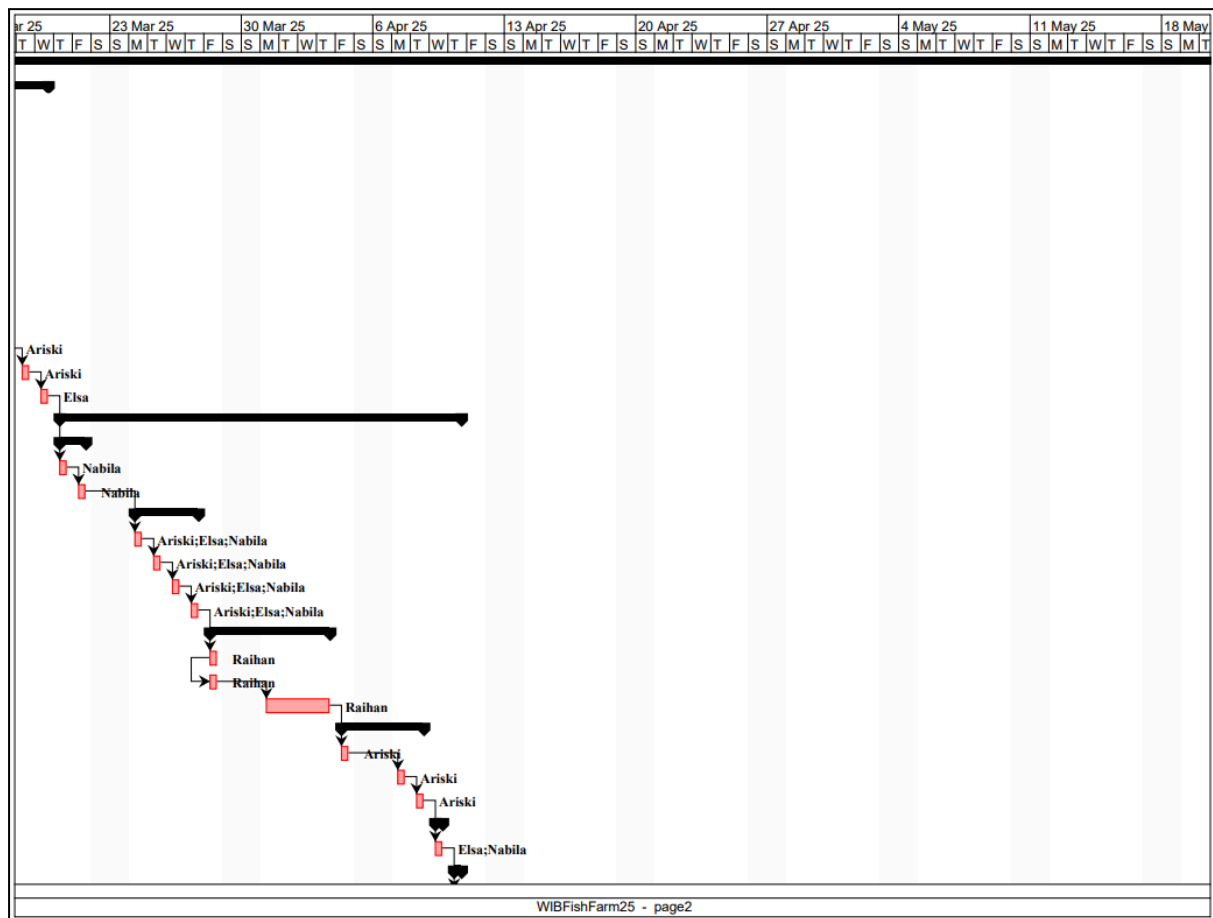
2.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	1	1	1	1
2.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	1	1	1	1
2.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	1	1	1	1
2.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	1	1	1	1
2.3	Pemrograman Sistem				
2.3.1	Membuat database	1	1	1	1
2.3.2	Membuat controller fitur	1	1	1	1
2.3.3	Membuat tampilan fitur	3	4	5	4
2.4	Pengujian Sistem				
2.4.1	Membuat STP fitur	1	1	1	1
2.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	1	1	1	1
2.4.3	Membuat STR	1	1	1	1
2.5	End of Sprint 1				
2.5.1	Sprint Review				
2.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	1	1	1
2.5.2	Sprint Retrospective				
2.5.2.1	Evaluasi tim	1	1	1	1
2.5.2.1	Persiapan <i>sprint 2</i>	1	1	1	1
3	Sprint 2 (Fitur Pesanan, Profil, Notifikasi, Ulasan)				
3.1	Analisis alur/ flow sistem				
3.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	1	1
3.1.2	Membuat <i>user story</i>	1	1	1	1
3.2	Desain				
3.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	1	1	1	1
3.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	1	1	1	1

3.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	1	1	1	1
3.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	1	1	1	1
3.3	Pemrograman Sistem				
3.3.1	Membuat database	1	1	1	1
3.3.2	Membuat controller fitur	1	1	1	1
3.3.3	Membuat tampilan fitur	3	4	5	4
3.4	Pengujian Sistem				
3.4.1	Membuat STP fitur	1	1	1	1
3.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	1	1	1	1
3.4.3	Membuat STR	1	1	1	1
3.5	<i>End of Sprint 2</i>				
3.5.1	<i>Sprint Review</i>				
3.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	1	1	1
3.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>				
3.5.2.1	Evaluasi tim	1	1	1	1
3.5.2.2	Persiapan <i>sprint 3</i>	1	1	1	1
4	<i>Sprint 3 (Fitur Laporan Penjualan, Catatan Keuangan, Keluhan, Pengembalian)</i>				
4.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem				
4.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	1	1
4.1.2	Membuat <i>user story</i>	1	1	1	1
4.2	Desain				
4.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	1	1	1	1
4.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	1	1	1	1
4.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	1	1	1	1
4.2.4	Menyusun <i>class diagram</i>	1	2	3	2

4.2.5	Membuat desain wireframe sesuai fitur	1	1	1	1
4.3	Pemrograman Sistem				
4.3.1	Membuat database	2	3	4	3
4.3.2	Membuat controller fitur	2	3	4	3
4.3.3	Membuat tampilan fitur	13	14	15	14
4.4	Pengujian Sistem				
4.4.1	Membuat STP fitur	1	1	1	1
4.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	1	1	1	1
4.4.3	Membuat STR	1	1	1	1
4.5	<i>End of Sprint 3</i>				
4.5.1	<i>Sprint Review</i>				
4.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	1	1	1
4.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>				
4.5.2.1	Evaluasi tim	1	1	1	1

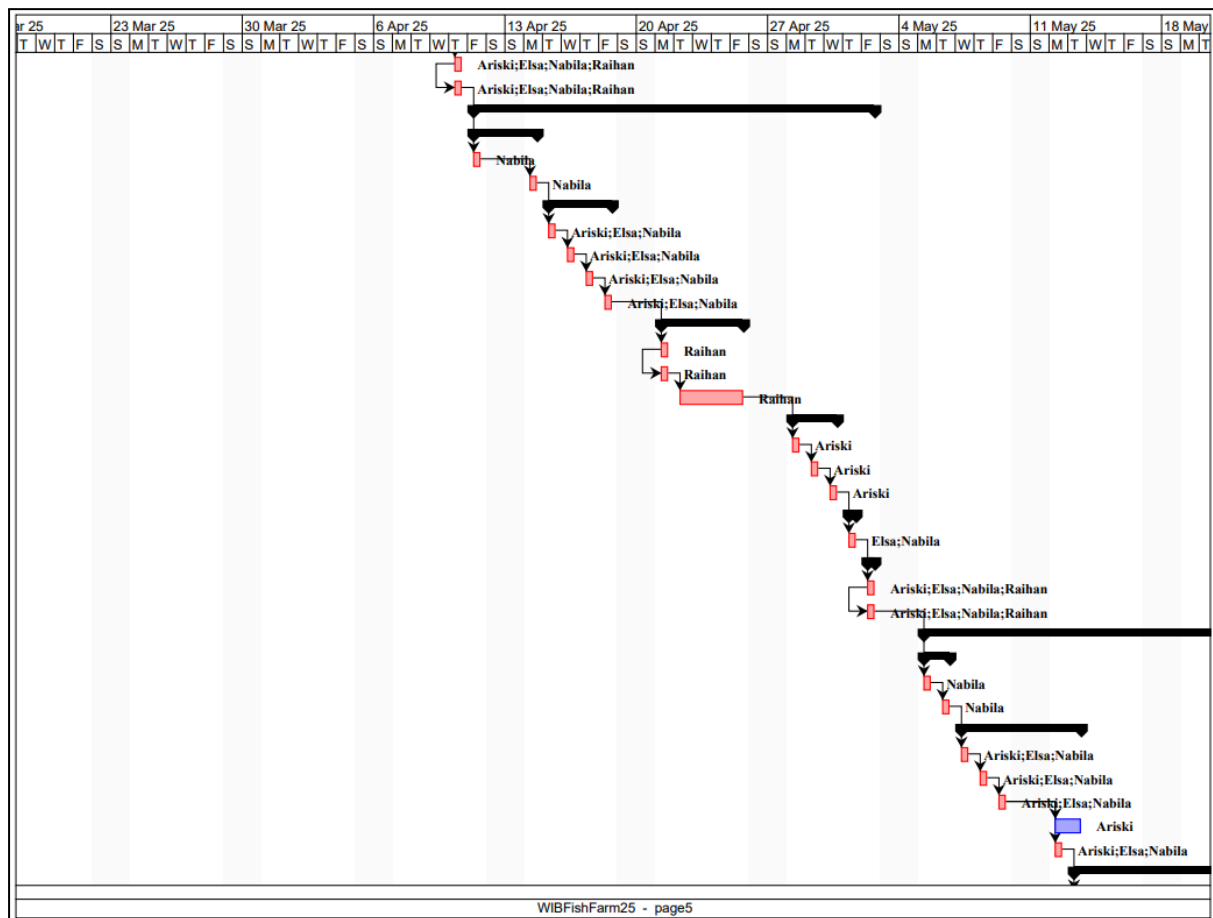
11. Project Schedule (Gantt Chart)



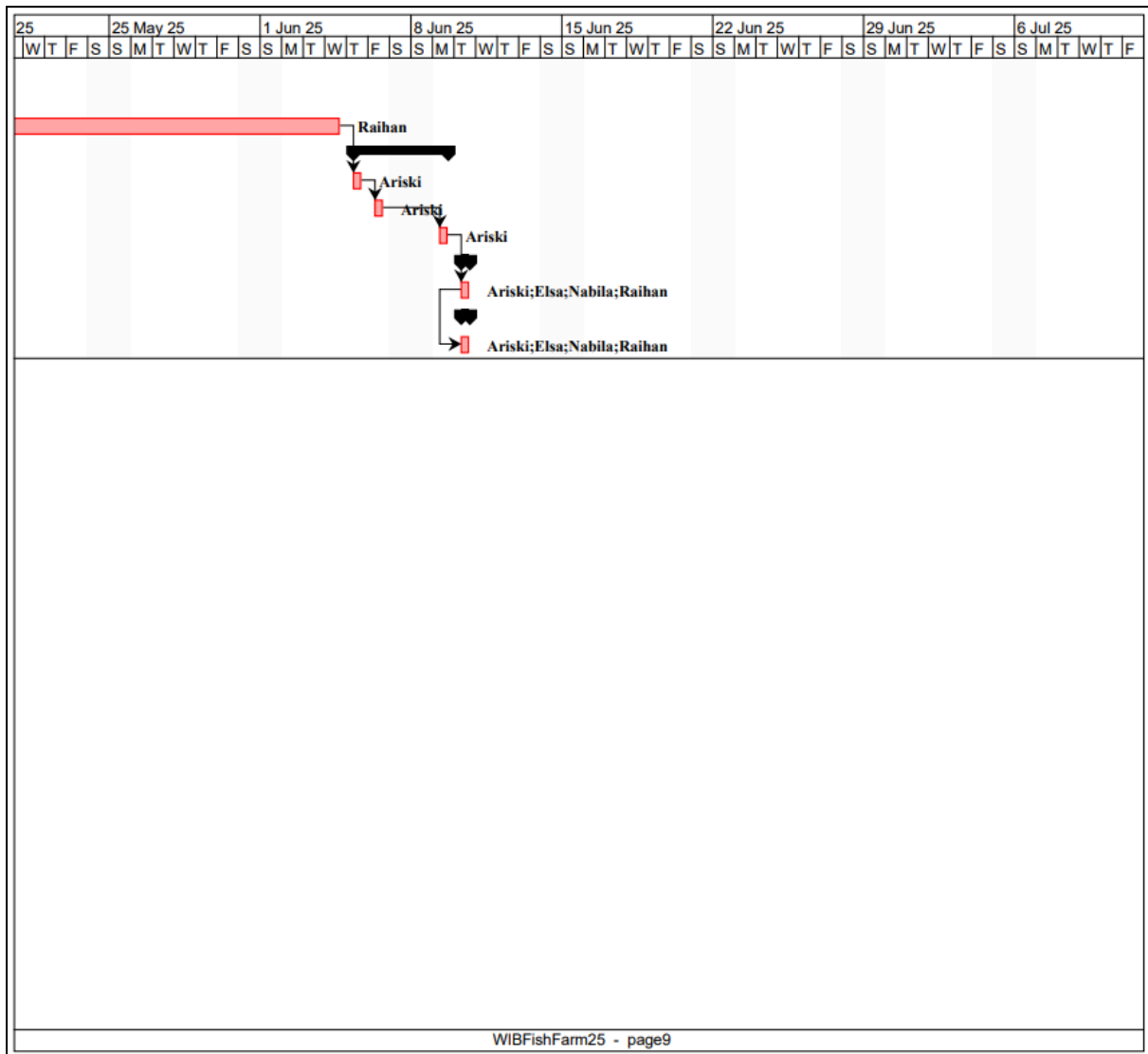


		Name	Duration	Start	Finish	Pre...	Resource Names	2 Mar 25							9 Mar 25							16 Mar 25			
								F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M
36		Evaluasi tim	1 day	4/10/25 ...	4/10/25 5...	34	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																		
37		Persiapan sprint 2	1 day	4/10/25 ...	4/10/25 5...	36SS	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																		
38		Sprint 2 (Fitur: Pesanan, Profil, Notifi...	16 days	4/11/25...	5/2/25 5...																				
39		Analisis alur/flow sistem	2 days	4/11/25...	4/14/25 ...																				
40		Menyusun analisis kebutuhan	1 day	4/11/25 ...	4/11/25 5...	37	Nabila																		
41		Membuat user story	1 day	4/14/25 ...	4/14/25 5...	40	Nabila																		
42		Desain	4 days	4/15/25...	4/18/25 ...																				
43		Menyusun activity diagram	1 day	4/15/25 ...	4/15/25 5...	41	Ariski;Elsa;Nabila																		
44		Menyusun scenario	1 day	4/16/25 ...	4/16/25 5...	43	Ariski;Elsa;Nabila																		
45		Menyusun sequence diagram	1 day	4/17/25 ...	4/17/25 5...	44	Ariski;Elsa;Nabila																		
46		Membuat desain wireframe sesuai fitur	1 day	4/18/25 ...	4/18/25 5...	45	Ariski;Elsa;Nabila																		
47		Pemrograman Sistem	5 days	4/21/25...	4/25/25 ...																				
48		Membuat database	1 day	4/21/25 ...	4/21/25 5...	46	Raihan																		
49		Membuat controller fitur	1 day	4/21/25 ...	4/21/25 5...	48SS	Raihan																		
50		Membuat tampilan fitur	4 days	4/22/25 ...	4/25/25 5...	49	Raihan																		
51		Pengujian Sistem	3 days	4/28/25...	4/30/25 ...																				
52		Membuat STP fitur	1 day	4/28/25 ...	4/28/25 5...	50	Ariski																		
53		Menguji sistem sesuai STP fitur	1 day	4/29/25 ...	4/29/25 5...	52	Ariski																		
54		Membuat STR	1 day	4/30/25 ...	4/30/25 5...	53	Ariski																		
55		Sprint Review	1 day	5/1/25 ...	5/1/25 5...																				
56		Laporan dan evaluasi bersama mitra	1 day	5/1/25 8...	5/1/25 5...	54	Elsa;Nabila																		
57		Sprint Retrospective	1 day	5/2/25 ...	5/2/25 5...																				
58		Evaluasi Tim	1 day	5/2/25 8...	5/2/25 5...	56	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																		
59		Persiapan sprint 3	1 day	5/2/25 8...	5/2/25 5...	58SS	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																		
60		Sprint 3 (Fitur: Laporan Penjualan, C...	27 days	5/5/25 ...	6/10/25 ...																				
61		Analisis alur/flow sistem	2 days	5/5/25 ...	5/6/25 5...																				
62		Menyusun analisis kebutuhan	1 day	5/5/25 8...	5/5/25 5...	59	Nabila																		
63		Membuat user story	1 day	5/6/25 8...	5/6/25 5...	62	Nabila																		
64		Desain	5 days	5/7/25 ...	5/13/25 ...																				
65		Menyusun activity diagram	1 day	5/7/25 8...	5/7/25 5...	63	Ariski;Elsa;Nabila																		
66		Menyusun scenario	1 day	5/8/25 8...	5/8/25 5...	65	Ariski;Elsa;Nabila																		
67		Menyusun sequence diagram	1 day	5/9/25 8...	5/9/25 5...	66	Ariski;Elsa;Nabila																		
68		Menyusun class diagram	2 days	5/12/25 ...	5/13/25 5...	67	Ariski																		
69		Membuat desain wireframe sesuai fitur	1 day	5/12/25 ...	5/12/25 5...	67	Ariski;Elsa;Nabila																		
70		Pemrograman Sistem	17 days	5/13/25...	6/4/25 5...																				

WIBFishFarm25 - page4



		Name	Duration	Start	Finish	Pre...	Resource Names	2 Mar 25							9 Mar 25							16 Mar 25				
								F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	
71		Membuat database	3 days	5/13/25 ...	5/15/25 5...	69	Raihan																			
72		Membuat controller fitur	3 days	5/13/25 ...	5/15/25 5...	71SS	Raihan																			
73		Membuat tampilan fitur	14 days	5/16/25 ...	6/4/25 5:...	72	Raihan																			
74		Pengujian Sistem	3 days	6/5/25 ...	6/9/25 5...																					
75		Membuat STP fitur	1 day	6/5/25 8...	6/5/25 5:...	73	Ariski																			
76		Menguji sistem sesuai STP fitur	1 day	6/6/25 8...	6/6/25 5:...	75	Ariski																			
77		Membuat STR	1 day	6/9/25 8...	6/9/25 5:...	76	Ariski																			
78		Sprint Review	1 day	6/10/25...	6/10/25 ...																					
79		Laporan dan evaluasi bersama mitra	1 day	6/10/25 ...	6/10/25 5...	77	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																			
80		Sprint Retrospective	1 day	6/10/25...	6/10/25 ...																					
81		Evaluasi Tim	1 day	6/10/25 ...	6/10/25 5...	79SS	Ariski;Elsa;Nabila;Raihan																			



Project Resource Management

12. RACI Chart

No.	Aktivitas	Project Manager	System Analyst	Designer	Programmer	Tester
1	Identifikasi Masalah dan Perencanaan					
1.1	Pencarian mitra	R, A	R	R	R	R
1.2	Wawancara mitra	R	R, A	R	R	R
1.3	Identifikasi masalah dan pencarian solusi	R	R, A	C	I	I
1.4	Penentuan judul dan SDLC	R, A	R	I	I	I
1.5	Pembuatan <i>System Request</i> (SR)	C	R, A	I	C	I
1.6	Penyusunan <i>product backlog</i> dan prioritas <i>backlog per-sprint</i>	C	R, A	I	C	I
1.7	Pembuatan <i>Software Requirement Specification</i> (SRS)	C	R, A	I	I	I
1.8	Pembuatan <i>Project Charter</i>	R, A	C	I	I	I
1.9	Pembuatan WBS dan Gantt Chart	R, A	C	I	I	I
1.10	Pembuatan <i>Usecase</i>	I	R, A	R	C	I
1.11	Penyusunan ERD	I	C	R, A	I	I
1.12	Pembuatan BPMN Sebelum dan Sesudah Sistem	I	C	R, A	I	I
1.13	Persiapan <i>sprint</i> 1	R, A	C	I	I	I
2	<i>Sprint</i> 1 (Fitur Register, Login, Logout, Katalog, Manajemen Produk, Keranjang)					
2.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem					
2.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	C	R, A	I	I	I

2.1.2	Membuat <i>user story</i>	C	R, A	I	C	I
2.2	Desain					
2.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	I	C	R, A	C	I
2.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	I	C	R, A	C	I
2.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	I	C	R, A	C	I
2.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	I	C	R, A	C	I
2.3	Pemrograman Sistem					
2.3.1	Membuat database	I	C	C	R, A	I
2.3.2	Membuat controller fitur	I	C	C	R, A	I
2.3.3	Membuat tampilan fitur	I	C	C	R, A	I
2.4	Pengujian Sistem					
2.4.1	Membuat STP fitur	I	I	I	C	R, A
2.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	I	I	I	C	R, A
2.4.3	Membuat STR	I	I	I	C	R, A
2.5	End of Sprint 1					
2.5.1	Sprint Review					
2.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	R, A	R	I	I	I
2.5.2	Sprint Retrospective					
2.5.2.1	Evaluasi tim	R, A	R	C	C	C
2.5.2.1	Persiapan <i>sprint 2</i>	R, A	R	C	C	C
3	Sprint 2 (Fitur Pesanan, Profil, Notifikasi, Ulasan)					
3.1	Analisis alur/ flow sistem					
3.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	C	R, A	I	I	I
3.1.2	Membuat <i>user story</i>	C	R, A	I	C	I

3.2	Desain					
3.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	I	C	R, A	C	I
3.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	I	C	R, A	C	I
3.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	I	C	R, A	C	I
3.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	I	C	R, A	C	I
3.3	Pemrograman Sistem					
3.3.1	Membuat database	I	C	C	R, A	I
3.3.2	Membuat controller fitur	I	C	C	R, A	I
3.3.3	Membuat tampilan fitur	I	C	C	R, A	I
3.4	Pengujian Sistem					
3.4.1	Membuat STP fitur	I	I	I	C	R, A
3.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	I	I	I	C	R, A
3.4.3	Membuat STR	I	I	I	C	R, A
3.5	End of Sprint 2					
3.5.1	Sprint Review					
3.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	R, A	R	I	I	I
3.5.2	Sprint Retrospective					
3.5.2.1	Evaluasi tim	R, A	R	C	C	C
3.5.2.2	Persiapan <i>sprint 3</i>	R, A	R	C	C	C
4	Sprint 3 (Fitur Laporan Penjualan, Catatan Keuangan, Keluhan, Pengembalian)					
4.1	Analisis alur/ flow sistem					
4.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	C	R, A	I	I	I
4.1.2	Membuat <i>user story</i>	C	R, A	I	C	I
4.2	Desain					

4.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	I	C	R, A	C	I
4.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	I	C	R, A	C	I
4.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	I	C	R, A	C	I
4.2.4	Menyusun <i>class diagram</i>	I	C	R, A	C	I
4.2.5	Membuat desain wireframe sesuai fitur	I	C	R, A	C	I
4.3	Pemrograman Sistem					
4.3.1	Membuat database	I	C	C	R, A	I
4.3.2	Membuat controller fitur	I	C	C	R, A	I
4.3.3	Membuat tampilan fitur	I	C	C	R, A	I
4.4	Pengujian Sistem					
4.4.1	Membuat STP fitur	I	I	I	C	R, A
4.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	I	I	I	C	R, A
4.4.3	Membuat STR	I	I	I	C	R, A
4.5	End of Sprint 3					
4.5.1	Sprint Review					
4.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	R, A	R	I	I	I
4.5.2	Sprint Retrospective					
4.5.2.1	Evaluasi tim	R, A	R	C	C	C

Project Cost Management

13. Rancangan Anggaran Biaya

WIB FISH FARM: Sistem Informasi Pengelolaan dan Pemasaran Ikan Hias Berbasis Website						
No.	Aktivitas	Durasi (Hari)	Jumlah Orang	Keterangan	Biaya Satuan	Total
1	Identifikasi Masalah dan Perencanaan → Rp 2.780.000, 00					
1.1	Pencarian mitra	2	4	Kuota Internet	Rp 10.000, 00	Rp 80.000, 00
1.2	Wawancara mitra	1	4	Transportasi	Rp 10.000, 00	Rp 40.000, 00
1.3	Identifikasi masalah dan pencarian solusi	1	2	Kuota Internet	Rp 10.000, 00	Rp 20.000, 00
1.4	Penentuan judul dan SDLC	1	2	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00 Rp 220.000, 00	Rp 500.000, 00
1.5	Pembuatan <i>System Request</i> (SR)	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
1.6	Penyusunan <i>product backlog</i> dan prioritas <i>backlog per-sprint</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
1.7	Pembuatan <i>Software Requirement System</i> (SRS)	2	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
1.8	Pembuatan <i>Project Charter</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 280.000, 00
1.9	Pembuatan WBS dan Gantt <i>Chart</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 280.000, 00
1.10	Pembuatan <i>Usecase</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
1.11	Penyusunan ERD	1	1	Honorarium	Rp 210.000, 00	Rp 210.000, 00

				Harian		
1.12	Pembuatan BPMN Sebelum dan Sesudah Sistem	1	1	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 210.000, 00
1.13	Persiapan <i>sprint</i> 1	1	1	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 280.000, 00
2	<i>Sprint</i> 1 (Fitur: Fitur Katalog, Fitur Manajemen Produk, Login, Register, dan Fitur Keranjang) → Rp 6.330.000, 00					
2.1	Analisis alur/ <i>flow</i> sistem					
2.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
2.1.2	Membuat <i>user story</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
2.2	Desain					
2.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
2.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
2.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
2.2.4	Membuat desain wireframe sesuai fitur	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
2.3	Pemrograman Sistem					
2.3.1	Membuat database	1	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 200.000, 00
2.3.2	Membuat controller fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 200.000, 00
2.3.3	Membuat tampilan fitur	4	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 800.00, 00
2.4	Pengujian Sistem					
2.4.1	Membuat STP fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
2.4.2	Menguji sistem	1	1	Honorarium	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00

	sesuai STP fitur			Harian		
2.4.3	Membuat STR	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
2.5	End of Sprint 1					
2.5.1	Sprint Review					
2.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	2	Transportasi	Rp 10.000	Rp 20.000, 00
2.5.2	Sprint Retrospective					
2.5.2.1	Evaluasi tim	1	4	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 850.000, 00
					Rp 220.000, 00	
					Rp 200.000, 00	
					Rp 150.000, 00	
2.5.2.2	Persiapan sprint 2	1	4	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 850.000, 00
					Rp 220.000, 00	
					Rp 200.000, 00	
					Rp 150.000, 00	
3	Sprint 2 (Fitur Pesanan, Fitur Profil, Fitur Notifikasi, Fitur Ulasan) → Rp 6.330.000, 00					
3.1	Analisis alur/ flow sistem					
3.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
3.1.2	Membuat user story	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000, 00	Rp 220.000, 00
3.2	Desain					
3.2.1	Menyusun activity diagram	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
3.2.2	Menyusun sequence diagram	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
3.2.3	Menyusun scenario	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
3.2.4	Membuat desain wireframe sesuai	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00

	fitur					
3.3	Pemrograman Sistem					
3.3.1	Membuat database	1	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 200.000, 00
3.3.2	Membuat controller fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 200.000. 00
3.3.3	Membuat tampilan fitur	4	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 800.000. 00
3.4	Pengujian Sistem					
3.4.1	Membuat STP fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
3.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
3.4.3	Membuat STR	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
3.5	End of Sprint 2					
3.5.1	Sprint Review					
3.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	2	Transportasi	Rp 10.000, 00	Rp 20.000, 00
3.5.2	Sprint Retrospective					
3.5.2.1	Evaluasi tim	1	4	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 850.000, 00
					Rp 220.000, 00	
					Rp 200.000, 00	
					Rp 150.000, 00	
3.5.2.2	Persiapan sprint 3	1	4	Honorarium Harian	Rp 280.000, 00	Rp 850.000, 00
					Rp 220.000, 00	
					Rp 200.000, 00	
					Rp 150.000, 00	
4	Sprint 3 (Fitur Laporan Penjualan, Fitur Catatan Keuangan, Fitur Report) → Rp 7.910.000, 00					
4.1	Analisis alur/ flow sistem					

4.1.1	Menyusun analisis kebutuhan	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000,00	Rp 220.000, 00
4.1.2	Membuat <i>user story</i>	1	1	Honorarium Harian	Rp 220.000,00	Rp 220.000, 00
4.2						
4.2.1	Menyusun <i>activity diagram</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
4.2.2	Menyusun <i>sequence diagram</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
4.2.3	Menyusun <i>scenario</i>	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
4.2.4	Menyusun <i>class diagram</i>	2	1	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 420.000, 00
4.2.5	Membuat desain wireframe sesuai fitur	1	3	Honorarium Harian	Rp 210.000, 00	Rp 630.000, 00
4.3	Pemrograman Sistem					
4.3.1	Membuat database	3	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 600.000, 00
4.3.2	Membuat controller fitur	3	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 600.000, 00
4.3.3	Membuat tampilan fitur	14	1	Honorarium Harian	Rp 200.000, 00	Rp 2.800.000, 00
4.4	Pengujian Sistem					
4.4.1	Membuat STP fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
4.4.2	Menguji sistem sesuai STP fitur	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
4.4.3	Membuat STR	1	1	Honorarium Harian	Rp 150.000, 00	Rp 150.000, 00
4.5	End of Sprint 3					
4.5.1	Sprint Review					
4.5.1.1	Laporan dan evaluasi bersama mitra	1	4	Transportasi	Rp 10.000, 00	Rp 40.000, 00

4.5.2	<i>Sprint Retrospective</i>					
4.5.2.1	Evaluasi tim	1	4	Transportasi	Rp 10.000, 00	Rp 40.000, 00
TOTAL ANGGARAN						RP 23.350.000, 00

Keterangan	Biaya Satuan
Project Manager	Rp 280.000, 00
System Analyst	Rp 220.000, 00
Designer	Rp 210.000, 00
Programmer	Rp 200.000, 00
Tester	Rp 150.000, 00