# Requirement Elicitation

|  |  |
| --- | --- |
| System | Flight Tix |
| Description | Sistem Flight Tix adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang didesain untuk mempermudah pengguna dalam mencari, memilih, dan memesan tiket penerbangan secara online. Aplikasi ini menyediakan informasi real time tentang jadwal penerbangan, harga tiket, serta jumlah kursi yang tersedia dari berbagai maskapai penerbangan yang terkait dengan sistem.  Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian penerbangan berdasarkan bandara kota asal dan bandara tujuan, serta tanggal keberangkatan. Pengguna dapat memilih penerbangan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka, serta melihat detail penerbangan seperti kelas, harga tikRet, dan jumlah kursi yang tersedia. Pengguna juga dapat memesan tiket penerbangan dengan mudah melalui aplikasi ini. Mereka dapat memilih kelas dan nomor kursi yang tersedia, dan memasukkan informasi pribadi seRperti nama, nomor telepon, dan alamat email.  Setelah memesan tiket, pengguna akan menerima email konfirmasi yang berisi informasi penerbangan dan tiket elektronik. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur pembatalan atau pengubahan reservasi atau reschedule tiket serta adanya fitur refund tiket, yang dapat dilakukan oleh pengguna melalui layanan pelanggan atau melalui aplikasi.  aplikasi ini juga menyediakan informasi tentang kebijakan maskapai penerbangan terkait dengan pembatalan dan perubahan tiket. Sistem Flight Tix diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam memesan tiket penerbangan secara online, meningkatkan efisiensi dalam proses reservasi, serta meningkatkan pengalaman pengguna. |
| Author | Daffa Figiarsa Samudra |

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas | Durasi Pengerjaan (menit) |
| Identify stakeholders | 10 |
| Define the scope | 15 |
| Choose elicitation techniques |  |
| User Stories |  |
| Conceptual Model Diagram |  |
| MockUp |  |
| Define acceptance criteria |  |
| Total Pengerjaan |  |

# Identify stakeholders

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mengidentifikasi stakeholder | Waktu dibutuhkan: Menit 10 |
| Buat daftar semua individu, kelompok, atau organisasi yang akan terpengaruh oleh proyek. Ini bisa termasuk pengguna akhir, manajemen proyek, pengembang, dan penyedia layanan. | |
| Daftar stakeholder:   1. Pelanggan: Orang yang menggunakan sistem untuk mencari dan memesan tiket penerbangan. 2. Maskapai penerbangan: Menyediakan jadwal penerbangan dan harga tiket yang dapat dipesan melalui sistem. 3. Regulator: Organisasi pemerintah yang memastikan bahwa sistem booking penerbangan mematuhi peraturan dan persyaratan yang berlaku, seperti keamanan penerbangan dan perlindungan konsumen. | |

# Define the scope

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mengidentifikasi ruang lingkup | Waktu dibutuhkan: Menit 15 |
| Mendefinisikan cakupan dalam elisitasi kebutuhan dengan cara mengidentifikasi tujuan dan objektif proyek. Dalam hal ini, kita perlu meninjau kembali alasan dibuatnya proyek dan tujuan akhir yang ingin dicapai. Selain itu, kita juga perlu mendefinisikan visi dan misi proyek untuk memahami bagaimana perangkat lunak akan mendukung tujuan bisnis. | |
| Ruang lingkup dari proyek:   1. Pencarian tiket penerbangan: Sistem booking penerbangan memungkinkan pelanggan untuk mencari tiket penerbangan berdasarkan jadwal, harga, dan rute. 2. Reservasi dan pembayaran: Sistem harus memungkinkan pelanggan untuk melakukan reservasi dan pembayaran tiket penerbangan melalui berbagai metode pembayaran yang tersedia. 3. Konfirmasi dan notifikasi: sistem harus mengeluarkan konfirmasi dan notifikasi terkait pemesanan dan detail perjalanan. 4. Reschedule, refund, dan pembatalan: Sistem harus memungkinkan pelanggan untuk melakukan perubahan jadwal atau membatalkan pemesanan tiket penerbangan. 5. Pengelolaan profil pelanggan: Sistem harus memungkinkan pelanggan untuk mengelola profil mereka, termasuk informasi pribadi, preferensi, dan riwayat perjalanan. 6. Pelaporan dan analisis: Sistem harus dapat menghasilkan laporan dan analisis terkait dengan kinerja sistem dan pengalaman pelanggan, seperti tingkat keberhasilan reservasi, tingkat pembatalan, dan kepuasan pelanggan. 7. Keamanan dan privasi: Sistem harus memastikan bahwa data pelanggan dan perusahaan terlindungi dengan aman dari serangan siber dan melindungi privasi pelanggan. 8. Dukungan pelanggan: Sistem harus menyediakan dukungan pelanggan yang memadai. 9. Skalabilitas: Sistem harus dapat menangani jumlah pengguna yang besar dan meningkatkan kapasitas sesuai kebutuhan. | |

# Choose elicitation techniques

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Memilih teknik elisitasi | Waktu dibutuhkan: Menit 15 |
| Untuk menentukan teknik elicitation yang tepat, beberapa hal perlu diperhatikan: Memahami jenis informasi yang ingin dikumpulkan. Memperhatikan preferensi dan kenyamanan pengguna atau stakeholder dalam memilih teknik elicitation yang tepat. Beberapa teknik elicitation bisa dilakukan secara langsung, sementara yang lain bisa dilakukan secara online atau melalui telepon. Memperhatikan keahlian dan pengalaman pengguna atau stakeholder dalam hal yang akan didiskusikan. | |
| Stakeholder 1: Pelanggan | Teknik Elisitasi:  1. wawancara  2. diskusi |
| Stakeholder 2: Maskapai Penerbangan | Teknik Elisitasi:  1. Obeservasi  2. Document Analysis |
| Stakeholder 3: Legulator | Teknik Elisitasi:  1. Document Analysis |

# User Stories

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Menceritakan kebutuhan pengguna | Waktu dibutuhkan: Menit 170 |
| User stories harus menggambarkan alur cerita dari perspektif pengguna. Cerita harus mengikuti langkah-langkah logis dan memberikan konteks yang jelas. User stories harus mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional menggambarkan apa yang perlu dilakukan oleh sistem, sementara kebutuhan non-fungsional menggambarkan bagaimana sistem harus melakukannya. | |
| User Stories Stakeholder 1:   1. Aplikasi yang mudah di akses di manapun. 2. Informasi yang ada di aplikasi harus sangat jelas dan mudah dipahami. 3. Dapat memilih kursi pesawat sesuai keinginan pelanggan yang saat itu tersedia. preferensi saya saat memesan penerbangan. 4. konformasi pemesanan cepat dan mudah di lihat melalui aplikasi maupun email. 5. dapat melakukan reschedule dan refund dengan mudah sesuai aturan yang ada. 6. terdapat metode pembayaran yang lengkap agar pelanggan mudah untuk melakukan pembayaran. | |
| User Stories Stakeholder 2:   1. Setiap maskapai penerbangan dapat input jadwal penerbangan dengan mudah dan cepat. 2. Setiap maskapai penerbangan dapat menentukan harga dan penawaran khusus untuk penerbangan saya, dan menyesuaikan harga tersebut secara otomatis dalam sistem. 3. Setiap maskapai penerbangan dapat melihat dan mengelola kapasitas dan persediaan jursi dalam setiap penerbangan secara real time. 4. Setiap maskapai penerbangan dapat melihat secara realtime tentang penjualan dan pemesanan tiket. 5. Terdapat sistem informasi untuk setiap maskapai penerbangan untuk terintegrasi dengan sistem internal maskapai saya, seperti sistem manajemen kru dan sistem manajemen penerbangan, untuk memudahkan pengelolaan dan pelaporan. | |
| User Stories Stakeholder 3:   1. Regulator dapat memastikan bahwa sistem flight booking mematuhi semua regulasi dan standar keselamatan penerbangan yang berlaku. 2. memverifikasi laporan kinerja penerbangan dan data penumpang yang dihasilkan oleh sistem. 3. Regulator dapat memastikan bahwa aplikasi memberikan informasi yang jelas dan akurat tentang harga tiket dan biaya lainnya. 4. Regulator dapat memastikan bahwa aplikasi memiliki mekanisme call center dan menyelesaian sebuah masalah yang efektif. 5. Regulator dapat memastikan bahwa aplikasi mempromosikan praktik bisnis yang sehat dan adil, termasuk dalam hal persaingan dan perlindungan konsumen. | |

# Conceptual Model Diagram

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Conceptual Diagram | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Identifikasi elemen-elemen penting dalam sistem atau proses yang ingin digambarkan dalam diagram, tentukan relasi antar elemen tersebut. Periksa konsistensi dan kelengkapan diagram untuk memastikan bahwa semua elemen dan relasi tergambar dengan benar. | |
| Conceptual Diagram | |

# MockUp

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mockup | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Aktivitas mockup bertujuan untuk membantu mengkonseptualisasikan ide-ide dan menunjukkan bagaimana suatu produk atau sistem akan terlihat dan berperilaku pada tahap awal pengembangan, melibatkan pembuatan sketsa, wireframe, atau prototipe interaktif sederhana yang merepresentasikan elemen-elemen utama yang akan ada pada produk atau sistem, tampilan antarmuka pengguna, layout, tata letak elemen-elemen, dan pengaturan warna, jenis huruf, dan ukuran. | |
|  | |
| Link MockUp: https://www.figma.com/file/g7f1srAWv31Bm2XAR4aDId/Flight-Tix?node-id=0%3A1&t=v5v2mHQMsRxnykL9-1 | |

# Define acceptance criteria

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktivitas: Mendefinisikan kriteria penerimaan | | | Waktu dibutuhkan: Menit 15 | | |
| Kriteria penerimaan merupakan standar atau kriteria yang harus terpenuhi agar sebuah produk atau sistem dianggap sukses dan dapat diterima oleh pengguna atau pelanggan. Kriteria penerimaan harus mencakup semua aspek yang penting bagi pengguna dan memenuhi batasan dan parameter yang telah ditentukan. | | | | | |
| **Positive Case** | | | | | |
| Given that |  | | | User Interface | Note |
| When | Then | |
| Pelanggan mengakses aplikasi | 1. Pemesanan tiket | 1. Aplikasi menampilkan detail pemesanan tiket   Adapun field dan validasi yang ada pada halaman boarding pages:  Kota keberangkatan  Kota tujuan   * Waktu * Estimasi perjalanan * Pintu masuk * Nomor duduk kursi * Bar code * Dapat mendonwload tiket | |  | Terdapat fitur untuk mendonwload tiket |
|  |  |  | |  |  |
| **Negative Case** | | | | | |
| Given that |  | | | User Interface | Note |
| When | Then | |
| Pengguna aplikasi pada halaman login | Penmgguna lupa password | Terdapat fitur untuk memperbarui password, menggunakan email dari akun tersebut | |  | Terdapat fitur untuk menganti password |

# Lampiran Dokumentasi Pengerjaan

Link Video Wawancara:

https://drive.google.com/file/d/1OgJSM4Db\_JsUYhOY0eL0xrS7Z6\_a68R6/view?usp=share\_link

Link Video Pengujian Mockup: https://drive.google.com/file/d/1OgJSM4Db\_JsUYhOY0eL0xrS7Z6\_a68R6/view?usp=share\_link