**ANALISA STUDI KASUS**

**TUGAS KELOMPOK 2: USER STORY**



Disusun oleh:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Abdun Ainun Najib | (A11.2016.09627) |
| Sonia Kusumaningtyas | (A11.2019.12067) |
| Hanin Firginita Gilty | (A11.2019.11965) |

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

1. **User Story**

Sebagai pelanggan atau pembeli menemukan kendala pada saat berkunjung di salah satu kafe eksklusif yang selain menyediakan makanan dan minuman juga dilengkapi fasilitas game eksklusif seperti board game (contohnya seperti catur, uno, monopoli) secara gratis. Kendala yang didapat dari pelanggan atau pembeli tersebut diantara lain:

1. Ketika ada komponen yang hilang pada saat main game, bagaimana cara agar komponen yang hilang itu bisa diketahui dan bisa mendapatkan data customer yang menghilangkan komponen game tersebut?
2. Dalam kafe tersebut tidak mempunyai katalog game, sehingga dapat dibuat katalog game yang lengkap beserta judul game.
3. Customer dapat memesan menu dengan nyaman dan mudah.
4. Owner dapat membuat data berisi pelanggan tetap dan pelanggan tersebut sebelumnya pernah main apa saja agar bisa diberikan diskon.
5. **Points**

Poin penting dari user story diatas adalah:

Terdapat kendala bisnis: ada sebuah cafe memberikan fasilitas game eksklusif gratis.

1. Ketika ada komponen yang hilang pada saat main game, bagaimana caranya supaya komponen yang hilang itu diketahui dan bisa mendapatkan data customer yang menghilangkan komponen tersebut?
2. Dalam kafe tersebut tidak mempunyai katalog game, sehingga dibuat katalog game yang lengkap beserta judul game.
3. Memesan menu dengan enak dan mudah.
4. Membuat data berisi pelanggan tetap dan pernah main apa saja agar bisa diberikan diskon.
5. **Requirment Gathering (Technical & Non Technical)**
6. **Work Breakdown Structure**
7. **Gantt Chart**