**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**

Terdapat salah satu kafe eksklusif yang selain menyediakan makanan dan minuman juga dilengkapi fasilitas game eksklusif seperti board game secara gratis. Kemudian terdapat kendala yang didapat dari pelanggan atau pembeli tersebut yaitu pada saat ada pengunjung memainkan sebuah board game ada suatu komponen board game yang hilang setelah dimainkan.

Terdapat juga masalah lain yang masih berkaitan dengan board game tersebut yaitu dalam kafe tersebut belum mempunyai katalog untuk board game sehingga para customer tidak mengetahui game apa saja yang disediakan oleh kafe tersebut.

Kemudian untuk permasalahan lainnya yang ada di kafe tersebut yaitu bagaimana cara agar customer dapat memesan menu dengan nyaman dan mudah tanpa harus menuju kasir atau waitres tanpa datang ke meja customer, semua bisa dilakukan dimeja tanpa harus datang ke kasir mulai dari pemesanan maupun pembayaran.

Harapannya, kafe tersebut dapat membuat data pelanggan yang berkunjung di kafe tersebut. Sehingga nanti pada saat pelanggan tersebut berulang tahun akan diberikan diskon.

1. **Points**

Poin penting dari user story diatas adalah:

* Terdapat permasalahan bisnis di sebuah cafe yang memberikan fasilitas game eksklusif gratis. Permasalahannya yaitu terdapat pada board game.
* Kafe ini juga disebut dengan kafe yang cukup unik, sehingga banyak yang mengunjungi kafe tersebut karena tertarik dengan hal unik tadi yaitu adanya board game gratis.
* Permasalahan pertama yang terdapat pada board game tersebut adalah sering hilangnya komponen permainan yang terdapat pada board game.
* Permasalahan kedua yang terdapat pada board game adalah tidak atau belum tersedia katalog game. Sehingga membuat para pengunjung tidak mengetahui permainan apa saja yang ada di kafe tersebut.
* Permasalahan ketiga yaitu dapat melakukan pembaruan seperti fasilitas dan pelayanan yaitu pengunjung nantinya dapat memesan makanan dan melakukan pembayaran melalui meja masing-masing tanpa harus menuju kasir.
* Selain itu kafe tersebut juga berharap dapat membuat data pelanggan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik.

1. **Requirment Gathering (Technical & Non Technical)**
2. **Work Breakdown Structure**
3. **Gantt Chart**