



**Praktikum 5 Rekayasa Perangkat Lunak**  
**Program Studi Sarjana Ilmu Komputer**  
**Departemen Ilmu Komputer**  
**Institut Pertanian Bogor**

---

## **User Stories**

### **Konteks**

Untuk memulai proyek pengembangan perangkat lunak, Anda harus terlebih dahulu memahami apa yang akan dibangun. Pada awal proses ini, visi produk sepenuhnya ada di sisi user/ klien. Tugas Anda adalah mengakuisisi kebutuhan-kebutuhan pengguna (user) dan membuat daftar kebutuhan secara ringkas dan tepat. Tidak hanya itu, Anda juga perlu memahami fitur mana yang penting dan mana yang opsional (membuat prioritas).

Daftar kebutuhan ini akan menjadi dasar untuk daftar tugas pengerjaan proyek yang harus dikerjakan kelompok Anda selama semester.

Daftar kebutuhan ini penting tidak hanya untuk mengembangkan dashboard di Trello, tetapi juga untuk mendokumentasikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan di awal, sehingga, jika nantinya ada hal-hal berubah secara drastis, Anda memiliki referensi yang digunakan untuk menilai tingkat perubahan yang terjadi (dan mungkin menjadi dasar untuk orang lain mengapa tidak menyelesaikan proyek sebanyak yang lain, misalnya karena perubahan kebutuhan di tengah pengembangan perangkat lunak).

### **Tugas Praktikum**

Kebutuhan perangkat lunak yang ditulis dalam bentuk "User Stories". Setiap user story berisi:

- sebuah **peran (role)**, dimulai dengan "sebagai..." untuk menunjukkan perspektif siapa yang akan menggunakan software;
- pernyataan **manfaat (benefit)**, dimulai dengan "agar...", untuk menggambarkan motivasi dari pengembangan fitur perangkat lunak; dan
- **kemampuan (capability)**, dimulai dengan "Saya dapat...", untuk mendeskripsikan apa yang dicapai/dilakukan pada fitur yang akan dikembangkan.

Berikut beberapa contoh.

- Sebagai **pengguna yang terdaftar**, **agar** dapat terus terhubung dengan teman-teman saya, **saya dapat** melihat daftar posting terbaru dari teman saya, yang terbaru lebih dahulu.
- Sebagai **pemilik produk**, **agar** dapat melacak pertumbuhan aplikasi yang dikembangkan, **saya dapat** masuk ke dashboard analitik untuk melihat berapa banyak pengguna yang telah menggunakan aplikasi baru-baru ini.

- Sebagai pengguna yang telah *log out*, **agar** dapat menggunakan aplikasi secara personal, **saya dapat** mengetikkan alamat email dan kata sandi saya untuk masuk ke aplikasi.

Perlu diperhatikan bahwa *user story* terkadang kurang jelas. Misalnya, tidak ada detail tentang di mana sesuatu ditampilkan di layar, atau apa label tombolnya. *User stories* adalah pembuka percakapan, bukan kontrak software yang kaku.

Pada tugas ini, diskusikan dengan kelompok Anda untuk menangkap *user stories* untuk semua fitur yang akan dikembangkan. Selain itu, diskusikan juga untuk mengkategorikan *user stories* ke dalam fitur "yang **perlu** dikembangkan" (Need-to-develop) versus fitur "**bagus** untuk dikembangkan" (Nice-to-develop).

Proyek perangkat lunak yang dikembangkan diharapkan dapat menghasilkan antara 6 dan 20 *user stories* untuk menangkap kebutuhan pengguna. Jika kelompok Anda menghasilkan lebih dari 20 *user stories*, mungkin fokus Anda terlalu terperinci (detail). Perhatikan bahwa contoh *user stories* di atas tidak mendeskripsikan hal-hal seperti warna, tata letak, atau ukuran font, juga tidak menentukan pendekatan tertentu untuk menyimpan data.

Daftar *user stories* yang telah didefinisikan dan dikategorikan harus dituliskan di website yang sudah Anda buat dan dibuat daftarnya di Trello.