**ANALISA STUDY KASUS**

**PROYEK PERANGKAT LUNAK**

**KELOMPOK 4 : USER STORY**



Disusun Oleh :

**MUHAMMAD ARIF SAFI’I (A11.2019.11818)**

**AHMAD AVRIZAL WIDIARSO (A11.2019.11851)**

**AUFA AHMAD GHONIM (A11.2017.10090)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

**TAHUN AJARAN 2022/2023**

1. **User Story** (Arif)

Sebagai pelanggan atau customer saya menemukan beberapa kendala pada saat berkunjung ke salah satu kafe ekslusif yang selain menyediakan makanan dan minuman di kafe tersebut juga menyediakan fasilitas beberapa koleksi game ekslusif yaitu Board Game ( Contohnya seperti UNO, Monopoly, Jenga, Catur, dll ) secara gratis untuk menemani pelanggan atau customer selagi menunggu pesanan atau untuk mengisi waktu nongkrong bersama teman di kafe. Namun terdapat kendala yang didapat dari pelanggan atau customer antara lain :

1. Ketika ada komponen game yang hilang pada saat dimainkan, bagaimana cara agar komponen game yang hilang tersebut bisa diketahui dan bisa mendapatkan data customer yang menghilangkan komponen game tersebut.
2. Di kafe tersebut tidak memiliki katalog game sehingga ketika pelanggan menanyakan game yang tersedia pihak kafe harus menunjukan langsung game yang tersedia rak inventory.
3. Bagaimana caranya agar customer bisa memesan dengan mudah tanpa harus ke meja kasir dan melihat menu yang tersedia.
4. Owner ingin tau data pelanggan untuk mengetahui kapan pelanggan datang, kapan dan apa saja game yang dimainkan dan agar bisa diberikan diskon khusus saat pelanggan tersebut ulang tahun.
5. **Point** (Arif)

Poin penting dari user story diatasa dalah:

Terdapatkendala bisnis dari pelanggan atau customer saat memainkan game yang disediakan secara gratis oleh pihak kafe.

1. Ketika ada komponen game yang hilang pada saat dimainkan, bagaimana cara agar komponen game yang hilang tersebut bisa diketahui dan bisa mendapatkan data siapa customer yang menghilangkan komponen game tersebut.
2. Membuat katalog game sehingga ketika pelanggan menanyakan game yang tersedia pihak kafe tidak harus menunjukan langsung game yang tersedia rak inventory serta terdapat judul dan ringkasan game yang tersedia.
3. Bagaimana caranya agar customer bisa memesan dengan mudah tanpa harus ke meja kasir dan melihat menu yang tersedia.
4. Membuat data berisi pelanggan untuk mengetahui kapan saja pelanggan datang, kapan dan apa saja game yang dimainkan dan agar bisa diberikan diskon khusus saat pelanggan tersebut ulang tahun.
5. **RequirementGethering(Technical& Non Technical)** (aufa)
   1. **Technical**
      1. Hilangnyakomponen pada Board game

Setiap customer yang akanmeminjam board game didatalewat bill yang menggunakan android yang di sediakan di setiapmeja

* + 1. Katalog Board game

Menyiapkantemapatpenyimpananuntuk board game agar lebihefisien dan terstruktur,serta data di dalamaplikasi android yang ada di setiapmeja customer

* + 1. Pemesanan dan pembayaran

Akan di sediakansebuah android di setiapmeja customer

* + 1. Data customer

Stiap customer mengisi data yang sesuaidenganidentitassebelummemesan

* 1. **Non Technical**
     1. Hilangnyakomponen pada Board game

Setelahpemesanan waiters menyerahkan board game dan menjelaskanketeentuanterhadap customer bahwajikarusakataumenghilangakan customer di wajibkanuntukmengganti

* + 1. Katalog Board game

Data yang tersedia di inventory android

* + 1. Pemesanan dan pembayaran

Ketika customer sudahselesaidiaakanmenekantombolbayar yang ada di android nya dan bill akantercetak di mejakasir waiter akanmenghampiri customer untukmelakukanpembayaran di tempat

* + 1. Data customer

Waiters akanmenjelaskantentangpengisian data diri

1. **WorkBreakdownStructure** (Avrizal)

Solusi dalam permasalahan dalam Cafe

Melakukan pengecekan secara umum terhadap pengunjung yang meminjam board game

Menyediakan game yang dimiliki di dalam inventory/rak board game

Data tersebut digunakan sebagai dasar pembuatan system/program mengenai konsumen

Konsumen tidak akan datang lagi ke kasir karena sudah adanya system otomatis

Catatan dan rak bertujuan untuk mengurangi jumlah antrian yang dilakukan oleh pengunjung

Kehilangan barang ataupun kehilangan board game akan ditanggung sepenuhnya oleh pengunjung

Identitas dari konsumen akan disimpan di database

System bisa berupa web atau aplikasi yang dibuat sesuai dengan cafe

Meminta data identitas dari konsumen

Membangun/Membuat sebuah system yang cepat dalam penerimaan pesanan

Menyediakan catatan tentang beberapa board game yang dimiliki

Mendata pengunjung yang meminjam board game

Data Kostumer

Pemesanan dan Pembayaran

Komponen Game yang hilang

Buku Catatan

1. **Grant Chart** (Avrizal)

Dalam Pelaksanaanya digunakan Gantt Chart sebagai penjadwalam dengan jumlah hari yang sudah ditentukan untuk tahap tahap dalam pembuatan/kegiatan, menjadikan proses dalam seluruh kegitan akan dicatata supaya lebih terstruktur dan prosesnya lebih efisien.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktifitas | Bulan ke - 1 | | | | Bulan ke -2 | | | | Bulan ke - 3 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Analisa masalah dan persiapan desain website |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan Desain System |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Programming |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian System Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Instalasi Project System dan Pelatihan Account |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |