**ANALISA STUDY KASUS**

**PROYEK PERANGKAT LUNAK**

**KELOMPOK 4 : USER STORY & POINT**



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**

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**

Poin penting dari user story diatas adalah:

Terdapat kendala 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. **Requirement Gethering(Technical & Non Technical)**
6. **Work Breakdown Structure**
7. **Gantt Chart**