**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)** <aufa>
   1. Technical
      1. Hilangnya komponen pada Board game

Setiap customer yang akan meminjam board game didata lewat bill yang menggunakan android yang di sediakan di setiap meja

* + 1. Katalog Board game

Menyiapkan temapat penyimpanan untuk board game agar lebih efisien dan terstruktur,serta data di dalam aplikasi android yang ada di setiap meja customer

* + 1. Pemesanan dan pembayaran

Akan di sediakan sebuah android di setiap meja customer

* + 1. Data customer

Stiap customer mengisi data yang sesuai dengan identitas sebelum memesan

* 1. Non Technical
     1. Hilang nya komponen pada Board game

Setelah pemesanan waiters menyerahkan board game dan menjelaskan keteentuan terhadap customer bahwa jika rusak atau menghilangakan customer di wajibkan untuk mengganti

* + 1. Katalog Board game

Data yang tersedia di inventory android

* + 1. Pemesanan dan pembayaran

Ketika customer sudah selesai dia akan menekan tombol bayar yang ada di android nya dan bill akan tercetak di meja kasir waiter akan menghampiri customer untuk melakukan pembayaran di tempat

* + 1. Data customer

Waiters akan menjelaskan tentang pengisian data diri

1. **Work Breakdown Structure**
2. **Gantt Chart**