**TUGAS KELOMPOK 8**

**PROYEK PERANGKAT LUNAK**



**Disusun Oleh:**

**Ahmad Syifaul Umam (A11.2019.11987)**

**Mohammad Lukman Hakim (A11.2019.12287)**

**Naufal Mahardika Putra Rumdani (A11.2019.12262)**

**Wildan Aldi Pamungkas (A11.2019.11995)**

|  |
| --- |
|  |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG**

**2022**

**DAFTAR ISI**

[*1*](#_30j0zll) *User Story 2*

[*2*](#_1fob9te) *Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis* 3

[*3*](#_3znysh7) *Work Breakdown Structure* 5

[*4*](#_2et92p0) *Timeline* 8

1. **User Story**

Pada kasus ini terdapat seorang *client* yang memiliki sebuah usaha dalam bidang *food and beverage*, yaitu *cafe*. *Cafe* tersebut memiliki beberapa keunikan dan membuatnya terlihat berbeda dari *cafe* pada umumnya. Konsep dari *cafe* ini adalah *board game cafe*. *Cafe* ini menyediakan berbagai macam *board game* yang bisa dimainkan sendiri ataupun banyak orang, tentu saja setiap *board game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

Meskipun konsep *cafe* tersebut menarik, *client juga* memiliki beberapa permasalahan yang sering dihadapi, diantaranya:

1. Pengelolaan data masih dilakukan secara manual, sehingga dalam pembuatan laporan dan transaksi kurang akurat.
2. Sering kali proses pembuatan pesanan lama dikarenakan cafe yang sedang ramai atau mungkin adanya suatu kendala tertentu namun tidak ada pemberitahuan ketika pesanan tersebut lama sehingga menyebabkan pengunjung kafe merasa tidak nyaman.
3. *Board game* yang disediakan rusak atau bahkan hilang.

*Client* juga memiliki beberapa hal yang diinginkan untuk aplikasi *cafe* miliknya, diantaranya:

1. Daftar menu terbaru maupun menu favorit ditampilkan.
2. Pemesanan meja dan makanan dilakukan secara online.
3. Daftar *board game* yang tersedia (tidak sedang digunakan) dan juga jumlah pengunjung *cafe* ditampilkan.
4. Sistem Inventaris yang terstruktur.
5. Adanya *reward* bagi pengunjung kafe yang *loyal*. *Reward* ini dapat berupa voucher makanan/minuman atau mungkin voucher diskon.

1. **Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis**
2. **Kebutuhan Teknis**

* Pengunjung diharapkan untuk mendaftar terlebih dahulu
* Membuat daftar menu terbaru atau favorit yang tersedia di dalam aplikasi
* Memberikan sebuah informasi atau notifikasi kepada pelanggan di aplikasi berupa informasi proses pembuatan pesanan, dan memberikan informasi jika pesanan mengalami keterlambatan
* Menampilkan daftar-daftar board game yang tersedia dan jumlah pengunjung di dalam aplikasi
* Melakukan pemesanan via smartphone tanpa harus ke kasir

1. **Kebutuhan Non-Teknis**

* Kebutuhan fungsional

1. Pelanggan melakukan login
2. Pelanggan melihat daftar menu
3. Pelanggan melakukan pemesan makanan,minuman, dan juga bisa melakukan peminjaman board game
4. Melakukan transaksi oleh pelanggan
5. Pelanggan melakukan pembayaran

* Kebutuhan non fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Lunak

|  |  |
| --- | --- |
| No | Perangkat Lunak Pendukung |
| 1 | Minimal OS windows 7 |
| 2 | Text editor |
| 3 | PHP |
| 4 | MySQL |
| 5 | Browser |

1. Kebutuhan Perangkat Keras

|  |  |
| --- | --- |
| No | Perangkat Keras Pendukung |
| 1 | Memory 4 GB |
| 2 | Koneksi internet |
| 3 | HDD 500 GB |

1. **Work Breakdown Structure**

**WBS Identifikasi Dan Analisis Kebutuhan**

**WBS DESAIN SISTEM**

**WBS kontruksi sistem**

**WBS Implementasi Sistem**

1. **Timeline**

1. **Gantt Chart**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Kegiatan** | **Minggu 1** | **Minggu 2** | **Minggu 3** | **Minggu 4** | **Minggu 5** |
| **1** | Perencanaan |  |  |  |  |  |
| **2** | Analisis |  |  |  |  |  |
| **3** | Desain |  |  |  |  |  |
| **4** | Coding |  |  |  |  |  |
| **5** | Testing |  |  |  |  |  |
| **6** | Hosting |  |  |  |  |  |

1. **Estimasi Biaya**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **Kegiatan** | **Jumlah (Rp)** |
| **1** | Perencanaan | 200.000 |
| **2** | Analisis | 400.000 |
| **3** | Desain | 600.000 |
| **4** | Coding | 1.200.000 |
| **5** | Testing | 300.000 |
| **6** | Hosting | 100.000 |
| Jumlah | | 2.800.000 |

**5. WIREFRAME**

**Shape

Description automatically generated with medium confidence**

**A picture containing chart

Description automatically generated**

**Shape

Description automatically generated**