**TUGAS KELOMPOK 11**

**PROYEK PERANGKAT LUNAK**



**Disusun Oleh:**

**Diky Arif Rahman (A11.2019.11973)**

**Rafif Rakha W (A11.2019.11992)**

**Muhammad Fikri R (A11.2019.11976)**

**Reinaldy Akbar F (A11.2019.11979)**

|  |
| --- |
|  |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG**

**2022**

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 bermacam macam board game yang bisa di pakai sembari menunggu pesanan yang sedang dibuat.

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

1. Pengelolaan data masih belum ada dan daftar board game yang belum di buat, sehingga dalam pembuatan laporan peminjaman board game kurang akurat.
2. Board game yang disediakan rusak atau bahkan hilang

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

1. Daftar menu spesial yang bisa di ganti sesuai bahan bahan yang ada di pasar
2. Daftar *board game* yang tersedia dan juga jumlah pengunjung cafe ditampilkan
3. Adanya *reward* bagi pengunjung kafe yang loyal. *Reward* ini dapat berupa voucher makanan/minuman atau mungkin voucher diskon.