**ANALISA STUDI KASUS**

**TUGAS KELOMPOK 2 : USER STORY**



Disusun oleh:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Abdun Ainun Najib | (A11.2016.09627) |
| Sonia Kusumaningtyas | (A11.2019.12067) |
| Hanin Firginita Gilty | (A11.2019.11965) |

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG**

**2022**

1. **User Story** (hanin)

Terdapat salah satu kafe eksklusif yang selain menyediakan makanan dan minuman juga dilengkapi fasilitas game eksklusif seperti board game secara gratis. Kemudian terdapat kendala yang didapat dari pelanggan atau pembeli tersebut yaitu pada saat ada pengunjung memainkan sebuah board game ada suatu komponen board game yang hilang setelah dimainkan.

Terdapat juga masalah lain yang masih berkaitan dengan board game tersebut yaitu dalam kafe tersebut belum mempunyai katalog untuk board game sehingga para customer tidak mengetahui game apa saja yang disediakan oleh kafe tersebut.

Kemudian untuk permasalahan lainnya yang ada di kafe tersebut yaitu bagaimana cara agar customer dapat memesan menu dengan nyaman dan mudah tanpa harus menuju kasir atau waitres tanpa datang ke meja customer, semua bisa dilakukan dimeja tanpa harus datang ke kasir mulai dari pemesanan maupun pembayaran.

Harapan untuk kedepannya, kafe tersebut dapat membuat data pelanggan yang berkunjung di kafe tersebut. Sehingga nanti pada saat pelanggan tersebut berulang tahun akan diberikan diskon.

1. **Points** (hanin)

Poin penting dari user story diatas adalah:

* Terdapat permasalahan bisnis di sebuah cafe yang memberikan fasilitas game eksklusif gratis. Permasalahannya yaitu terdapat pada board game.
* Kafe ini juga disebut dengan kafe yang cukup unik, sehingga banyak yang mengunjungi kafe tersebut karena tertarik dengan hal unik tadi yaitu adanya board game gratis.
* Permasalahan pertama yang terdapat pada board game tersebut adalah sering hilangnya komponen permainan yang terdapat pada board game.
* Permasalahan kedua yang terdapat pada board game adalah tidak atau belum tersedia katalog game. Sehingga membuat para pengunjung tidak mengetahui permainan apa saja yang ada di kafe tersebut.
* Permasalahan ketiga yaitu dapat melakukan pembaruan seperti fasilitas dan pelayanan yaitu pengunjung nantinya dapat memesan makanan dan melakukan pembayaran melalui meja masing-masing tanpa harus menuju kasir.
* Selain itu kafe tersebut juga berharap dapat membuat data pelanggan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik.

1. **Requirment Gathering (Technical & Non Technical)** (sonia)
2. Technical

* Hilangnya komponen pada board game

Melakukan cek up terlebih dahulu sebelum dan sesudah peminjaman, apabila terjadi kekurangan komponen pada board game dapat dilengkapi terlebih dulu sedangkan apabila setelah peminjaman terjadi kekurangan komponen board game untuk mempertanggung jawabkan

* Katalog

Ketersedian katalog merupakan komponen penting untuk memberitahukan kepada consumen apa saja game yang sudah tersedia pada café tersebut tanpa harus konfirmasi terlebih dahulu. Ketersedian inventory sebagai penempatan yang efesien agar mengurangi antrian konsumen saat melakukan pertanyaan mengenai board game.

* Pemesanan menu dan metode pembayaran

Akan dibangun system cepat melalui android untuk menghindari antrian konsumen

* Pengumpulan data

Setiap konsumen yang datang wajib menyertakan kartu identitas guna pencatatan data secara online

1. Non Technical

* Hilangnya komponen pada board game

Saat melakukan peminjaman diberikan pengarahan terlebih dahulu apabila terjadi kehilangan komponen board game

* Katalog

Memberikan servis terhadapat konsumen dan pendampingan serta pengarahan mengenai katalog

* Pemesanan menu dan metode pembayaran

Pembayaran dilakukan saat melakukan pemesanan sehingga apabila telah menikmati hidangan konsumen dapat meninggalkan tempat

* Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan jumlah keluar masuknya nama konsumen yang memesan

1. **Work Breakdown Structure** (sonia)

Solusi pada permasalahan kafe

Pengumpulan

Data konsumen

Pemesanan dan pembayaran

Katalog

Komponen board game yang hilang

Inventory dan katalog bertujuan untuk menghindari tumpukan antrian konsumen

Data tersebut sebagai dasar untuk membuat program mengenai data konsumen

Konsumen tidak lagi datang ke kasir untuk melakukan pembayaran

Kehilangan serta kerusakan pada saat pengembalian board game ditanggung oleh konsumen

Identitas tersebut dikumpulkan dalam database

Cek up sebelum dan sesudah peminjaman

Menyediakan inventory board game

Sistem bisa berupa web yang terhubung dengan system kafe

Meminta identitas konsumen

Membangun system cerdas pemesanan dan pembayaran

Menyediakan katalog yang bertujuan untuk memudahkan pencarian

Akumulasi data pengunjung yang melakukan peminjaman board game

1. **Gantt Chart** (najib)

Dalam pelaksanaanya digunakan Gant Chart sebagai penjadwalan dengan jumlah hari yang sudah ditentukan untuk setiap tahap dalam kegiatan, menjaikan proses dalam pelaksanaan kegiatan menjadi terstrukur dan 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 sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan desain aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Programming |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pegujian aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Instalasi program dan training user |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Manajemen Biaya Proyek

1. Estimasi Biaya (cost estimating)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | Totals |
| **WBS Item** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. **Project Management** | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 8,000 | 96,000 |
| Project Manager | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 12,000 | 144,000 |
| Project Team Member |  | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 6,500 | 71,500 |
| Contractors (10% of software development & testing) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. **Hardware** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.1 Handheld devices |  |  |  | 30,000 | 30,000 |  |  |  |  |  |  |  | 60,000 |
| 2.2 Servers |  |  |  | 8,000 | 8,000 |  |  |  |  |  |  |  | 16,000 |
| 1. **Software** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.1 Licensed Software |  |  |  | 10,000 | 10,000 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.2 Software development \* |  | 60,000 | 60,000 | 80,000 | 127,000 | 127,000 | 90,000 | 50,000 |  | 594,000 |  |  | 594,000 |
| 1. **Testing (10% of total hardware & software costs)** |  |  | 6,000 | 8,000 | 12,000 | 15,000 | 15,000 | 13,000 |  | 69,000 |  |  | 69,000 |
| 1. **Training of Support** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Trainee costs |  |  |  |  |  |  |  |  | 50,000 |  |  |  | 50,000 |
| Travel costs |  |  |  |  |  |  |  |  | 8,500 |  |  |  | 8,500 |
| Project Team Members |  |  |  |  |  |  | 25,000 | 25,000 | 25,000 | 25,000 | 25,000 | 25,000 | 150,000 |
| 1. **Reserves (20% of total estimate)** |  |  |  | 10,000 | 10,000 | 30,000 | 30,000 | 60,000 | 40,000 | 40,000 | 30,000 | 3,500 | 253,500 |
| Total Project Cost Estimate | 20,000 | 86,500 | 92,500 | 172,500 | 223,500 | 198,500 | 186,500 | 174,500 | 150,000 | 754,500 | 81,500 | 55,000 | 1,494,500 |

1. Anggaran Biaya (cost budgeting)
2. Pengawasan Biaya (cost controlling)