

**TUGAS**  
**PROYEK PERANGKAT LUNAK**  
**USER STORY**



Disusun oleh:

Pandu Atisar Rahman	A11.2019.12312
Miftakhul Aqil	A11.2019.12316
David Pambudi	A11.2019.12320
Adi Priyo Nugroho	A11.2019.12330

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**  
**SEMARANG**  
**2022**

## Daftar Isi

Daftar Isi .....	2
A. User Story .....	3
B. Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis.....	4
1. Kebutuhan Fungsional.....	4
2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	5
C. Work Breakdown Structure .....	6
D. Timeline .....	6
E. Biaya.....	7

## A. User Story

Di era modern yang serba digital ini, dunia bisnis tidak ketinggalan juga telah menerapkan beberapa proses digital dalam banyak hal di dalamnya. Hal-hal bisnis yang dulu banyak dilakukan secara manual atau tradisional, pada waktu ini telah mulai tergantikan dengan cepatnya digitalisasi bisnis ke proses yang hampir serba otomatis. Oleh karena itu, sekarang banyak kita jumpai pengusaha-pengusaha memulai untuk memasukkan usahanya ke dalam dunia digital karena dengan hal ini para calon pelanggan mereka akan semakin mudah menjalin transaksi dengan mereka.

Pada kasus ini terdapat pelanggan yang merupakan seorang wirausahawan. Usaha yang dimiliki oleh pelanggan ini berada di bidang *food and beverage*, yaitu kafe. Kafe yang dimiliki pelanggan memiliki beberapa keunikan yang mungkin hanya dimiliki oleh kafe milik pelanggan ini. Keunikan dari kafe ini ada pada konsep untuk membuat pengunjung kafe dari pelanggan ini lebih nyaman menikmati suasana kafe ketika sedang atau menikmati pesanan di kafe. Konsep yang ditawarkan oleh pelanggan pada kafanya adalah pelanggan menyediakan beberapa permainan, khususnya *boardgame* atau permainan papan yang dapat dipinjam lalu dimainkan oleh pengunjung kafe selama berada di sana.

Dengan adanya fasilitas tambahan untuk para pengunjung kafanya ini, ternyata pelanggan memiliki beberapa masalah yang sering dihadapi. Pelanggan kesulitan dalam mengontrol inventarisasi permainan papan yang berada di kafanya. Pengunjung kafe pelanggan dapat meminjam permainan papan yang disediakan tanpa mengetahui siapa yang meminjam, berapa lama durasi peminjaman, dan inventarisasi *set* sebuah permainan papan yang dipinjamkan. Pelanggan sering menemukan permainan papan yang disediakan di kafanya menjadi rusak atau bahkan hilang karena tidak adanya sistem untuk mengontrol inventarisasi permainan papan di kafanya.

Oleh karena itu, pelanggan menginginkan bagaimana caranya agar permainan papan yang ada pada kafanya itu dapat diatur pada sistem inventaris yang terstruktur. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk mencatat pengunjung kafanya yang sedang meminjam permainan papan.

Selain itu, pelanggan juga menginginkan jika pengunjung yang *loyal* untuk dapat mendapatkan sebuah reward berupa *voucher* makanan, atau diskon pembayaran, atau mungkin gratis *snack*. Pelanggan juga ingin pengunjung kafanya merasa lebih mudah saat memesan makanan dan minuman dikafanya dengan cara melakukan digitalisasi menu yang ada di kafanya. Dengan adanya cerita dari pelanggan ini dibutuhkan suatu sistem yang dapat menampung segala keperluan pelanggan.

## B. Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis

Dalam aplikasi yang dibangun, diharapkan user dapat mendaftar, memantau antrian secara online dan memberikan notifikasi dan pemberitahuan waktu giliran pengunjung, yaitu sebagaimana berikut:

- 1) Mendaftarkan pengunjung secara online melalui smartphone berbasis mobile/web
- 2) Menampilkan nomor antrian dan perubahan giliran dari antrian pada tampilan aplikasi di layar smartphone
- 3) Memberikan notifikasi setiap giliran pengunjung
- 4) Perubahan giliran pengunjung dilakukan oleh operator melalui web dengan PC yang tersedia di kafe

Analisis Kebutuhan Non Fungsional Analisis kebutuhan non fungsional dibagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras. Analisis perangkat keras bertujuan untuk memudahkan proses perancangan dan implementasi dalam pembangunan sistem ini.

### 1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan-kebutuhan guna membuat aplikasi untuk coffeeshop pelanggan, yaitu:

Tabel Kebutuhan Pengguna

No.	Kebutuhan Pengguna
KP1	Membuat aplikasi yang dapat mengelola pelanggan milik klien
KP2	Membuat aplikasi yang dapat mengelola peminjaman mainan yang ada di kafe

KP3	Membuat aplikasi android yang dapat menginformasikan ketersediaan slot
-----	--

Tabel Kebutuhan Fungsional

No.	Kebutuhan Fungsional	No. Kebutuhan Pengguna
KF1	Membuat master pelanggan kafe	KP.1
KF2	Membuat master pelanggan peminjam mainan	KP.2
KF3	Menjalankan digitalisasi pelayanan	KP.2
KF4	Membuat slot master peminjam dan yang sudah mengembalikan mainan tersebut	KP.3
KF5	Membuat master user kafe manajemen pelanggan	KP.1
KF6	Sinkronisasi database	KP.2
KF7	Mendapatkan informasi ketersediaan slot mainan yang masih ada	KP.3

## 2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsi atau kebutuhan lain yang tidak termasuk fungsi atau proses adalah sebagai berikut:

### 1) Karakteristik Sistem

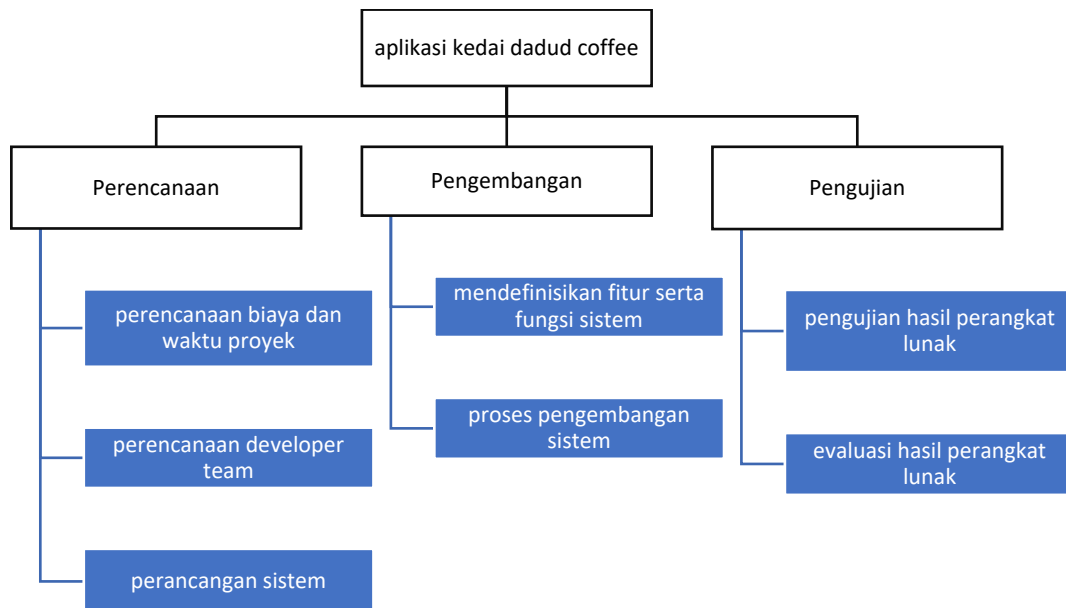
- a. Membatasi hak akses aplikasi dengan fungsi login
- b. Sinkronisasi database bisa berjalan sendiri tanpa ada pengguna yang menjalankannya
- c. Laporan disajikan dalam bentuk data grafik

### 2) Perangkat Lunak

- a. Menggunakan OS minimal Windows 7
- b. XAMPP
  - PHP
  - MySQL

- Filezilla Server
  - c. Browser (Google Chrome atau Mozilla Firefox)
- 3) Kebutuhan Perangkat Keras
- Kebutuhan RAM computer server minimal 1GB
  - Kebutuhan storage 1GB
  - Koneksi internet

## C. Work Breakdown Structure



Gambar WBS

## D. Timeline

ACTIVITY	JUNI							JULI		AGUSTUS		
	7	10	11	12-13	14-15	16-20	21	20	21	25	26	28
Collecting Data												
Pembentukan Tim												
Menyiapkan Peralatan												
Planning												
Desain												
FE Developing												
BE Developing												
Quality Testing												
Project Complete												

Gambar Gantt Chart Timeline

## E. Biaya

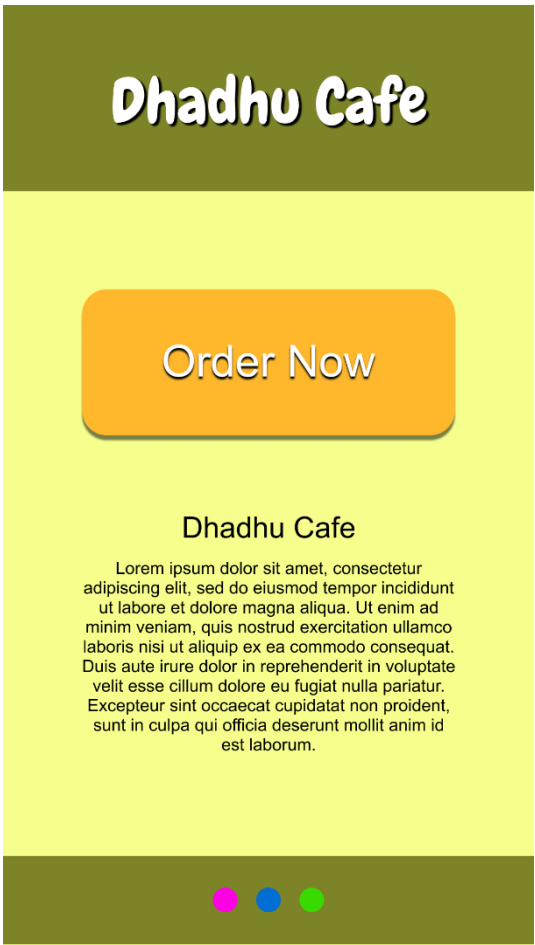
Tabel Rincian Biaya

No.	Nama Kegiatan	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Rincian Biaya
1	Collecting Data	7 Juni	10 Juni	Requirement Engineering: Rp100.000,00*4 hari=Rp400.000,00  Tim Riset Ahli Onsite: Rp5.000.000,00
2	Pembentukan Tim	11 Juni	11 Juni	Team Gathering: Rp500.000,00
3	Menyiapkan Peralatan	12 Juni	13 Juni	Tablet: Rp8.000.000,00*2=Rp16.000.000,00  Web Hosting 3 Tahun: Rp3.000.000,00  Domain Name: Rp172.000,00*23 Tahun=Rp4.000.000,00  SSL: Rp100.000,00*2 Bulan=Rp200.000,00  Pemasangan SSL: Rp300.000,00  Web Maintenance: Rp2.000.000,00*15 Tahun=Rp30.000.000,00
4	Planning	14 Juni	15 Juni	Gedung: Rp1.000.000,00  Katering: Rp1.000.000,00  Hiburan: Rp1.000.000,00
5	Desain	16 Juni	20 Juni	Mockup dan Wireframe: Rp3.000.000,00*5 hari=Rp15.000.000,00
6	FE Developing	21 Juni	20 Juli	UI/UX Research: Rp200.000,00*30 hari=Rp6.000.000,00  UI/UX Design: Rp200.000,00*30 hari= Rp6.000.000,00

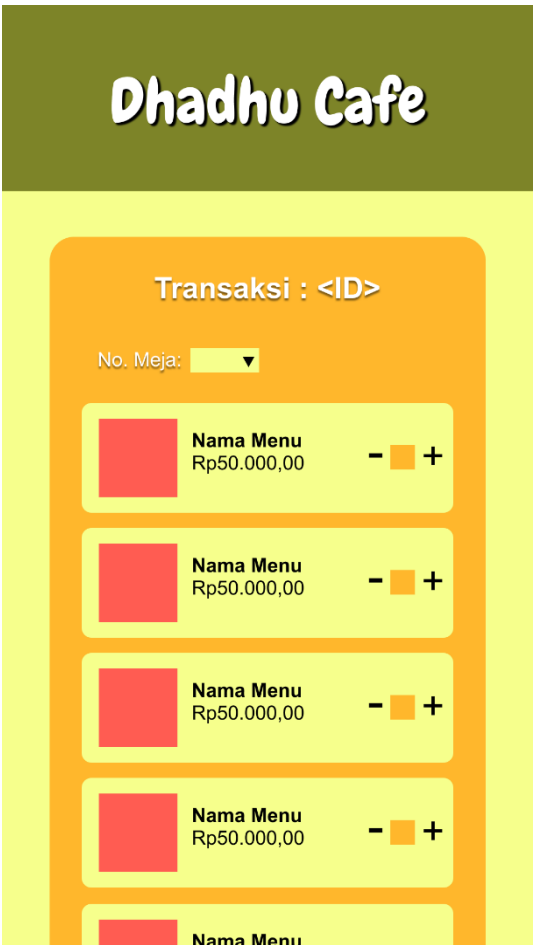
				UI/UX Implementation: Rp200.000,00*30 hari=Rp6.000.000,00
7	BE Developing	21 Juli	25 Agustus	Perancangan Desain dan Arsitektur Aplikasi: Rp200.000,00*36 hari=Rp7.200.000,00  Perancangan dan Implementasi Database: Rp200.000,00*36 hari=Rp7.200.000,00  Pemrograman Aplikasi: Rp200.000,00*36 hari=Rp7.200.000,00
8	Quality Testing	26 Agustus	27 Agustus	Automation Testing: Rp1.000.000,00  Test Cases: Rp1.000.000,00  UI/UX Testing: Rp1.000.000,00  Language Testing: Rp2.000.000,00
9	Project Complete	28 Agustus	28 Agustus	
<b>Total</b>				<b>Rp,00</b>



F. Mockup dan Wireframe



Index



Order Menu

Dhadhu Cafe

Transaksi : <ID>

Kode Pembayaran

AGHAWUHGAKL

Nama Makanan x 5

Rp100.000,00

Nama Makanan x 10

Rp10.000,00

Nama Makanan x 1

Rp5.000.000,00

Total

Rp5.110.000,00

OK

Struk

Dhadhu Cafe

Transaksi : <ID>

Nama Boardgame

Deskripsi

Nama Boardgame

Deskripsi

Nama Boardgame

Deskripsi

Selesai

Pinjam

Pinjam Game