****

## **SISTEM INFORMASI PENJUALAN “COKIEsDESSERT”**

## KELOMPOK C07

# **rencana manajemen kebutuhan**

Bunga Fairuz Wijdan. 05111940000030

Taqarra Rayhan. 05111940000121

Muhammad Rizqullah Akbar. 05111940000178

Rayhan Daffa Alhafish. 05111940000227

# Kontrol Dokumen

Pada bagian Kontrol Dokumen ini akan dijabarkan mulai dari Informasi detail dari dokumen, riwayat dokumen, hingga dokumen ini di setujui.

## Informasi dokumen

|  | **Informasi** |
| --- | --- |
| ID Dokumen | DPK\_C09 |
| Pemilik Dokumen | Muhammad Rizqullah Akbar |
| Tanggal Terbit | 23 September 2021 |
| Tanggal Simpan Terakhir | - |
| Nama File | DokPerencanaanKebutuhan\_C09 |

## Riwayat Dokumen

| **Versi** | **Tanggal Terbit** | **Perubahan** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Persetujuan Dokumen

| **Peran** | **Nama** | **Tandatangan** | **Tanggal** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Project Sponsor** | Sekar Kayang Tri Ardhani |  |  |
| **Steering Committee** | Sarwosri, S.Kom. M.T |  |  |
| **Project Manager**  Manajemen Cakupan Proyek & Waktu / | Muhammad Rizqullah Akbar |  |  |
| **Quality Manager**  Manajemen Biaya dan Mutu | Bunga Fairuz |  |  |
| **Communications Manager**  Manajemen SDM dan Komunikasi | Rayhan Daffa |  |  |
| **Procurement Manager**  Manajemen Resiko (+ Manajemen Perubahan), Pembelian dan Manajemen Integrasi | Taqarra Rayhan Irfandianto |  |  |
| **Project Office Manager** | Sarwosri, S.Kom. M.T |  |  |

**Daftar Isi**

SISTEM INFORMASI PENJUALAN “COKIESDESSERT” [i](#_heading=h.gjdgxs)

KELOMPOK C07 i

[**rencana Manajemen Kebutuhan i**](#_heading=h.1fob9te)

[**Kontrol Dokumen i**](#_heading=h.26in1rg)

[Informasi Dokumen i](#_heading=h.lnxbz9)

[Riwayat Dokumen i](#_heading=h.35nkun2)

[Persetujuan Dokumen i](#_heading=h.1ksv4uv)

[**Panduan Template 1**](#_heading=h.44sinio)

**Pengumpulan** [**Kebutuhan 2**](#_heading=h.2jxsxqh)

[**Analisa Kebutuhan 2**](#_heading=h.z337ya)

[**kategori 3**](#_heading=h.3j2qqm3)

[**dokumentasi 3**](#_heading=h.tyjcwt)

[**prioritas 3**](#_heading=h.3dy6vkm)

[**Kebutuhan / Metrik Produk 4**](#_heading=h.1t3h5sf)

[**traceability structure 4**](#_heading=h.4d34og8)

[**progress tracking 4**](#_heading=h.2s8eyo1)

[**reporting 4**](#_heading=h.17dp8vu)

[**validasi 4**](#_heading=h.3rdcrjn)

[**manajemen Perubahan 4**](#_heading=h.1y810tw)

# Pengumpulan Kebutuhan

Sebagai proses menganalisa dan mengumpulkan kebutuhan, kami menentukan akun menggunakan beberapa metode, yaitu dengan :

1. Melakukan wawancara dengan *Project Sponsor*, Sekar Kayang Tri Ardhani untuk mengetahui fungsi-fungsi dan kebutuhan yang akan digunakan dalam pembuatan projek ini
2. Selanjutnya, kami melakukan observasi dan *benchmark* terhadap sistem informasi yang mirip dengan sistem informasi yang akan kita bangun untuk dapat melihat dan menggembangkan fitur-fitur apa saja yang dapat dikembangkan guna untuk memperbagus proyek ini
3. Terakhir, kami akan melakukan wawancara dengan beberapa pelanggan dari *cokiedessert*\*

Berdasarkan beberapa pengumpulan data ini, kami akan menentukan kebutuhan bisnis utama yaitu untuk memudahkan pelanggan *project sponsor* dan *project sponsor* untuk dapat melakukan transaksi penjualan *cokiesdessert\** ini. Beberapa pertanyaan yang akan kami tanyakan kepada *project sponsor* adalah sebagai berikut :

1. Adakah kendali selama menjalankan bisnis *cokiedessert\** ini?
2. Harapan apa saja yang ingin di dapatkan setelah project ini selesai ?
3. Apakah ada request yang ingin dibuat selama project ini berlangsung?

Setelah penggalian kebutuhan ini dilakukan harapannya dapat mendapatkan *output* yang dapat dijadikan acuan dalam menganalisis kebutuhan sistem. Selanjutnya, hasil dari penggalian kebutuhan akan dijabarkan pada bagian analisa kebutuhan.

*\*: nama brand dari project sponsor*

# Analisa Kebutuhan

Dari hasil pengumpulan kebutuhan didapatkan hasil yang diperoleh ditemukan beberapa kebutuhan dari sistem yang didapatkan yaitu :

1. Pelanggan dapat melakukan Pendaftaran
2. Pelanggan dapat menyunting Profil
3. Pelanggan dapat melihat Produk
4. Pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian
5. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran
6. Pelanggan dapat memberikan review produk
7. Pelanggan dapat melihat status transaksi pembelian
8. Pegawai dapat mengelola katalog produk
9. Pegawai dapat memperbaharui status produk
10. Pegawai dapat memperbaharui status transaksi Pembelian
11. Pegawai dapat melihat riwayat Transaksi Pembelian

# Kategori

Kategori dari dokumen ini akan dibedakan menjadi 4 yaitu :

1. **Kebutuhan Bisnis Utama**

Kebutuhan bisnis dari Sistem Informasi Penjualan “CokieDessert” ini adalah untuk meningkatkan penjualan sebesar 10% dibandingkan kuartal sebelumnya. Serta, dapat mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi produk dan melakukan pembelian.

1. **Kebutuhan Pengguna**

Pengguna dalam projek kali ini terbagi menjadi dua, yaitu pelanggan dan admin. Pelanggan merupakan seseorang yang akan melakukan transaksi melalui sistem informasi. Sedangkan, Pegawai merupakan seseorang yang menjadi admin dan mengurus seperti stok, dll. Kebutuhan Pengguna dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pegawai :
2. mengelola sistem informasi penjualan “cokiesdessert”
3. menerima pembayaran dari pelanggan
4. Melihat transaksi pelanggan
5. Pelanggan :
6. mengakses sistem informasi penjualan “cokiesdessert”
7. memesan produk yang terdapat pada sistem informasi cokies dessert
8. **Kebutuhan Fungsional**

Pelanggan dapat melakukan Pendaftaran

1. Pelanggan dapat menyunting Profil
2. Pelanggan dapat melihat Produk
3. Pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian
4. Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran
5. Pelanggan dapat memberikan review produk
6. Pelanggan dapat melihat status transaksi pembelian
7. Pegawai dapat mengelola katalog produk
8. Pegawai dapat memperbaharui status produk
9. Pegawai dapat memperbaharui status transaksi Pembelian
10. Pegawai dapat melihat riwayat Transaksi Pembelian

1. **Kebutuhan Nonfungsional**

Kebutuhan Non Fungsional akan dibedakan menjadi beberapa sub kategori yaitu:

1. Operasional
   1. Sistem harus dapat diakses dari *device* manapun.
   2. Sistem harus bisa melakukan transaksi pembelian
   3. Sistem harus dapat diakses dari browser manapun.
2. Performance
   1. Halaman website bisa diakses kurang dari 7 detik dengan koneksi internet yang stabil.
   2. Sistem harus bisa berjalan 24 jam per hari, dan setahun penuh, tanpa adanya down.
   3. Sistem dapat diakses oleh 100 pelanggan dalam waktu yang bersamaan
3. Keamanan
   1. Data pribadi pelanggan harus aman
   2. Perhitungan transaksi harus akurat
4. *Cultural*
   1. Sistem menggunakan Bahasa Indonesia.

.

# Dokumentasi

Dalam mengerjakan proyek ini terdapat beberapa dokumen yang akan dicantumkan seperti:

1. **Dokumen Project Charter**, yang berisi mengenai inisiasi awal dari proyek Sistem Informasi Penjualan “CokieDessert”, dimana dalam dokumen ini memuat penjabaran umum dari projek yang akan dibangun.
2. **Dokumen Manajemen Ruang Lingkup *(Scope Management Plan)***, memuat isi dari cakupan proyek berupa pendefinisian proyek, WBS *(Work Breakdown Structure)*, kamus WBS, validasi dan persetujuan, serta pengendalian ruang lingkup proyek.
3. **Dokumen Manajemen Kebutuhan *(Requirements Management Plan)***, merupakan dokumen yang memuat hasil dari penggalian kebutuhan, analisis kebutuhan, pengelompokan prioritas kebutuhan, struktur pelacakan kebutuhan, pelacakan kemajuan, ketentuan pelaporan, validasi dan manajemen perubahan dari proyek.
4. **Dokumen SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)**, yang berisi use case spesifikasi, Diagram Aktivitas, Diagram Sekuens, Diagram Collaboration, Diagram Kelas, dan Kebutuhan Sistem.
5. **Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak),** yang berisi Physical Data Model, Tabel Aplikasi, Diagram Komponen, Diagram Deployment, Antarmuka dan spesifikasi, dan Rincian Kelas.

# Prioritas Kebutuhan

Pada bagian ini, akan dijabarkan lebih lanjut hasil dari analisis kebutuhan akan dibagi sesuai prioritas yang tentunya akan di sesuaikan dengan tujuan utama pembuatan Sistem Informasi yang sebelumnya telah ditentukan. Adapun prioritas tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

| **No.** | **Kebutuhan** | **MoSCoW** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Pelanggan dapat melakukan Pendaftaran | Could have |
| 2 | Pelanggan dapat menyunting Profil | Should have |
| 3 | Pelanggan dapat melihat Produk | Must have |
| 4 | Pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian | Must have |
| 5 | Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran | Must have |
| 6 | Pelanggan dapat memberikan review produk | Could have |
| 7 | Pelanggan dapat melihat status transaksi pembelian | Must have |
| 8 | Pegawai dapat mengelola katalog produk | Must have |
| 9 | Pegawai dapat memperbaharui status produk | Must have |
| 10 | Pegawai dapat memperbaharui status transaksi Pembelian | Must have |
| 11 | Pegawai dapat melihat riwayat Transaksi Pembelian | Must have |

*.*

# Metriks Kebutuhan / Metrik Produk

Bagian ini akan membahas tentang bagian cara mengukur keberhasilan dari setiap kebutuhan, untuk hal itu diperlukannya sebuah metriks produk sebagai acuan untuk mengevaluasi produk yang akan dibangun. Adapun metriks yang digunakan dalam menilai semua kebutuhan selama project ini sebagai berikut:

| **No.** | **Metrics** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- |
| *1* | *Unambiguity* | Mengukur kejelasan dari *requirements* agar tidak ambigu dengan *requirement* yang lainnya sehingga target *user* dapat memahami penggunaan sistem dengan baik. |
| *2* | *Correctness*/Ketepatan | Mengukur ketepatan dari *requirements* |
| *3* | *Completeness/*Kelengkapan | Mengukur kelengkapan dari *requirements* |
| *4* | *Consistency/Konsistensi* | Mengukur konsistensi antar *requirements* dan output yang diinginkan. |
| *5* | *Understandability/*Kepahaman | Mengukur kejelasan dari *requirements* agar dapat dipahami oleh *client* dan juga *stakeholder*. |
| *6* | *Modifiability/*Kemampuan Modifikasi | Mengukur kefleksibelan dari *requirements* dalam hal memperbarui, merubah dan mengeliminasi sehingga bisa dikelola dalam jangka panjang. |
| *7* | *Traced/*Pelacakan | Mengukur level tracing dari sebuah *requirement* |
| *8* | *Verifiability* | Mengukur seberapa memadai *requirement* dan testing yang dilakukan. |

# Struktur Ketelusuran

Untuk dapat melacak keberhasilan dari setiap kebutuhan, rencananya akan dibuatkan sebuah dokumen *Requirements Traceability Matrix* yaitu dokumen yang memetakan dan melacak kebutuhan pengguna sesuai *use case*. Sehingga tiap-tiap kebutuhan diperiksa atau divalidasi melalui use case yang ada agar tidak ada fungsionalitas yang terlewat selama pengujian perangkat lunak.

# Progress Tracking (Pelacakan Kemajuan)

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana cara kami untuk melakukan *progress* yang akan disesuaikan dengan kebutuhan proyek yaitu dengan melakukan 3 cara :

1. ***Weekly Report,*** Weekly Report ini kami lakukan bersama tim internal guna untuk melacak progress atau kemajuan yang telah dilakukan oleh anggota tim. Adapun *weekly report* ini kami gunakan sesuai dengan milestone atau timeline dan tentunya WBS (Work Breakdown Structure) yang telah dibuat sebelumnya
2. ***2-Weeks Report with Project Sponsor,*** Diadakannya *2-Weeks Report* ini kami lakukan agar *project sponsor* ini mengetahui progress dari projek yang akan dibangun
3. ***Checkpoints,*** dilakukan dengan cara nantinya setiap tim akan memiliki *checkpoints* yang mengacu WBS dan juga nantinya akan diberikan isu kepada *project manager* setiap bulannya melalui *email* atau *Whatsapp or Line Group*

# Reporting

Pelaporan mengenai Sistem Informasi COKIESDESSERT dapat dilakukan melalui meeting ataupun *Whatsapp* *group chat*, dengan menyerahkan beberapa kelengkapan dokumen kepada *stakeholder* terkait, seperti apa yang sudah dijabarkan pada bagian dokumentasi. Selain itu, untuk detail reporting akan dijabarkan seperti berikut :

1. Menggunakan zoom meeting atau atau room meeting conference lainnya setiap 2 minggu sekali bersama Project Sponsor
2. Bersama project reviewer untuk melaporkan hasil dokumen yang telah dibuat

# Validasi

Metode validasi yang digunakan adalah dengan melakukan uji coba pada beberapa skenario. jika sistem telah berhasil melewati semua skenario maka akan didemonstrasikan kepada stakeholder dan project sponsor. jika ada masukan dari stakeholder dan project sponsor maka akan dicoba untuk menambahkan masukan tersebut kepada sistem informasi penjualan “cokiesdessert” dengan memperhatikan ruang lingkup proyek

# Manajemen Perubahan

Apabila terjadi perubahan kebutuhan atau use case, maka akan terjadi proses sebagai berikut :

1. Pengaju membicarakan perubahan di *group chat* bersama
2. Pengaju mengisi form pengajuan perubahan yang berisi antara lain:

* Perubahan yang akan dilakukan
* Tanggal pengajuan dan tanggal diperlukan
* Prioritas perubahan
* Dampak apabila perubahan dilakukan dan tidak dilakukan
* Kebutuhan biaya dan waktu untuk perubahan
* Keterangan tambahan

1. Perubahan dirundingkan dengan Project Manager menimbang semua dampak dan resiko yang terjadi terhadap perubahan
2. Project Manager membuat keputusan mengenai perubahan yang diajukan