# Analisis Kebutuhan Perencanaan Proyek Web: Platform E-Learning Universitas XYZ

## 1. Ringkasan Eksekutif

* Deskripsi: Pengembangan platform web jasa cuci sepatu dari brand SPATUAN
* Tujuan: Memberikan kemudahan kepada orang yang tidak ada waktu untuk mencuci dan merawat sepatunya
* Manfaat: Mempermudah pengguna dapat mengakses platfrom secara online dengan berbagai fitur yang telah kita sediakan

## 2. Latar Belakang Proyek

* Konteks: Meningkatnya permintaan jasa cuci secara online, untuk memepermudah pengguna dan fleksibel
* Masalah: Kurangnya platfrom web jasa cuci Sepatu yang ada saat ini di kota Madiun
* Peluang: Meningkatkan pengguna dan memperluas pasar

## 3. Tujuan dan Sasaran

* Tujuan Bisnis: Meningkatkan pasar melalui platfrom web
* Tujuan Teknis: Membuat platform yang dapat menangani pengguna aktif secara mudah
* KPI: Jumlah pengguna terdaftar dan jumlah membership

## 4. Ruang Lingkup Proyek

* Fitur Utama: login register logout, preview product, checkout, membership
* Batasan: Saat dilakukan checkout akan diarahkan ke whatsapp penjual, pembayaran langsung ke nomor yang tertera , untuk jasa yang ada pada web tidak bisa ditambah karena sudah paten dari pihak terkait
* Asumsi: kestabilitas pada pasar jasa cuci sepatu, dan tidak akan ada kondisi cuaca ekstrem yang dapat mengganggu operasional

## 5. Analisis Stakeholder

* Stakeholder: Pengguna, Admin
* Peran: Pengguna sebagai pengguna utama, Admin sebagai Pengelola Platfrom web
* Ekspektasi: Antarmuka yang sederhana , mennggunakan beberapa animasi dan tidak menggunakan warna pastel

## 6. Kebutuhan Fungsional

## Fitur: Detail jasa

## User Story:

## "Sebagai pengguna, saya ingin melihat detail jasa yang ditawarkan."

## Kriteria Penerimaan:

## Pengguna dapat memilih paket yang tersedia.

## Pengguna dapat melihat detail pencucian Sepatu yang ditawarkan

## Prioritas: tidak ada

## Fitur: Membership

## User Story:

## "Sebegai pengguna kita dapat melakukan pembuatan membership."

## Kriteria Penerimaan:

## “Pengguna dapat melakukan pembuatan membership”.

## Prioritas: Harus melalukan login dengan akun (login)

## Fitur: Checkout

## User Story:

## "Sebegai pengguna kita dapat melakukan proses pemesanan jasa."

## Kriteria Penerimaan:

## “Pengguna dapat melakukan pemesanan jasa ”.

## Prioritas: Harus melalukan login dengan akun (login)

## 7. Kebutuhan Non-Fungsional

* Performa: Waktu loading halaman < 3 detik
* Keamanan: Enskripsi pada password login
* Skalabilitas: Mampu menangani data reviw pada web
* Usability: Antarmuka yang menarik dan juga mudah dipahami

## 8. Arsitektur Sistem

* Diagram: [Gambar arsitektur sistem]
* Komponen: Frontend (CSS), Backend (Node.js), Database (MySQL), CDN untuk video
* Integrasi: SSO dengan sistem universitas yang ada

## 9. Desain User Interface

* Wireframes:
* Pedoman: Palet warna Pantone, font Poppins, ikon material design
* Responsivitas: Desain responsif untuk desktop

## 10. Teknologi dan Stack

* Frontend: Boostrap, CSS, dan JavaScript
* Backend: PHP
* Database: MySql
* Server: SQL
* Tools: VsCode, Figma, Canva, PostMan

## 11. Kebutuhan Data

* Model Data: Entitas utama – Pengguna, Layanan Jasa
* Sumber Data: Pengguna dapat melakukan pendaftaran membership
* Migrasi: Database untuk Membership, Database untuk user account

## 12. Keamanan dan Privasi

* Keamanan: Validasi input dengan Laravel
* Compliance: Privasi data
* Akses: menggunakan RBAC yang telah dibuat

## 13. Pengujian dan Quality Assurance

* Strategi: Menggunakan browser untuk pengujian
* Jenis Pengujian: Fungsional testing, API, Role, dan Antarmuka
* Kriteria: 95% code coverage

## 14. Deployment dan Maintenance

* Deployment: Menggunakan Laravel Forge
* Hosting: Shared Hosting
* Maintenance: BackUp Bulanan

## 15. Timeline dan Milestones

* Timeline: 3 bulan pengembangan
* Milestones: M1 (Desain UI/UX), M2 (Fitur Utama), M3 (Testing), M4 (Launch)
* Deliverables: Prototype (1 Bulan), Beta Version (Bulan 2), Final Release (Bulan 3)

## 16. Anggaran dan Sumber Daya

* Anggaran: Rp 1.500.000,00
* Sumber Daya: 1 Developer, 1 Designer, 1 Project Manager
* Lisensi: Zoom integration, design tools

## 17. Risiko dan Mitigasi

* Risiko: Overloading server saat terjadi kelebihan pengguna
* Mitigasi: Implementasi load balancing dan caching

## 18. Metrik Kesuksesan

* “Done”: Semua fitur utama berfungsi, performance test passed, UAT completed
* Metrik: 90% tingkat kepuasan pengguna, peningkatan 30% dalam engagement mahasiswa

## 19. Dokumentasi

* Teknis: API documentation, system architecture document
* Pengguna: User manual, video tutorials
* Proses: Dokumentasi diperbarui setiap sprint

## 20. Penutup

* Ringkasan: Spatuan adalah platform jasa cuci Sepatu yang mempermudah pengguna untuk mencuci sepatu
* Langkah Selanjutnya: Kick-off meeting dengan semua stakeholder, mulai sprint pertama

## Lampiran

* Glossary: API, CRUD
* Referensi: Standar IEEE untuk Software Requirements Specification
* Hasil Survei: [Ringkasan hasil survei kebutuhan Spatuan]