# Dokumen Elisitasi Kebutuhan

Dokumen analisis kebutuhan adalah dokumen yang berisi deskripsi lengkap tentang kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sebuah sistem. Dokumen ini digunakan sebagai panduan dalam pengembangan sistem, sehingga harus disusun dengan baik dan teliti. Dokumen analisis kebutuhan biasanya terdiri dari beberapa bagian, di antaranya deskripsi singkat tentang sistem, daftar stakeholder, daftar kebutuhan fungsional, daftar kebutuhan non-fungsional, dan deskripsi use case. Dokumen ini hanya untuk keperluan internal. Pengerjaan dokumen ini dan seluruh prosesnya diharapkan dapat dikerjakan dalam waktu dua minggu, sesuai dengan jam perkuliahan dan hak belajar mahasiswa 170 menit satu SKS, adapun detail pengerjaan sesuai dengan tabel berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aktivitas | Durasi (Menit) | |
| Minimum | Maksimum |
| Identify stakeholders | 10 | 20 |
| Define the scope | 30 | 40 |
| Choose elicitation techniques | 10 | 30 |
| User Stories | 120 | 120 |
| Conceptual Model Diagram | 30 | 90 |
| MockUp | 420 | 1000 |
| Define acceptance criteria | 60 | 60 |
| Total Pengerjaan | 680 | 1360 |
| 4 SKS X 170 Menit X 2 Pertemuan |  |  |

Semua kegiatan harus didokumentasikan dengan ketentuan (lihat contoh dokumentasi):

1. Dalam bentuk audio dan video
2. Wajah author dan responden harus tampak jelas
3. Aktivitas yang dilakukan terlihat dalam satu frame
4. Waktu video akan divalidasi dengan waktu yang di butuhkan untuk mengerjakan

**Halaman ini dihapus pada saat mengumpulkan**

# Requirement Elicitation

|  |  |
| --- | --- |
| System |  |
| Description |  |
| Author |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas | Durasi Pengerjaan (menit) |
| Identify stakeholders |  |
| Define the scope |  |
| Choose elicitation techniques |  |
| User Stories |  |
| Conceptual Model Diagram |  |
| MockUp |  |
| Define acceptance criteria |  |
| Total Pengerjaan |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Versi |  |
| Tanggal |  |
| Dokumen Referensi |  |

# Identify stakeholders

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mengidentifikasi stakeholder | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Buat daftar semua individu, kelompok, atau organisasi yang akan terpengaruh oleh proyek. Ini bisa termasuk pengguna akhir, manajemen proyek, pengembang, dan penyedia layanan. | |
| Daftar stakeholder:   1. Pelanggan | |

# Define the scope

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mengidentifikasi ruang lingkup | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Mendefinisikan cakupan dalam elisitasi kebutuhan dengan cara mengidentifikasi tujuan dan objektif proyek. Dalam hal ini, kita perlu meninjau kembali alasan dibuatnya proyek dan tujuan akhir yang ingin dicapai. Selain itu, kita juga perlu mendefinisikan visi dan misi proyek untuk memahami bagaimana perangkat lunak akan mendukung tujuan bisnis. | |
| Ruang lingkup dari proyek: | |

# Choose elicitation techniques

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Memilih teknik elisitasi | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Untuk menentukan teknik elicitation yang tepat, beberapa hal perlu diperhatikan: Memahami jenis informasi yang ingin dikumpulkan. Memperhatikan preferensi dan kenyamanan pengguna atau stakeholder dalam memilih teknik elicitation yang tepat. Beberapa teknik elicitation bisa dilakukan secara langsung, sementara yang lain bisa dilakukan secara online atau melalui telepon. Memperhatikan keahlian dan pengalaman pengguna atau stakeholder dalam hal yang akan didiskusikan. | |
| Stakeholder 1: | Teknik Elisitasi:  1.  2. |
| Stakeholder 2: | Teknik Elisitasi:  1. |

# User Stories

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Menceritakan kebutuhan pengguna | Waktu dibutuhkan: Menit |
| User stories harus menggambarkan alur cerita dari perspektif pengguna. Cerita harus mengikuti langkah-langkah logis dan memberikan konteks yang jelas. User stories harus mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional menggambarkan apa yang perlu dilakukan oleh sistem, sementara kebutuhan non-fungsional menggambarkan bagaimana sistem harus melakukannya. | |
| User Stories Stakeholder 1: | |
| User Stories Stakeholder 2: | |

# Conceptual Model Diagram

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Conceptual Diagram | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Identifikasi elemen-elemen penting dalam sistem atau proses yang ingin digambarkan dalam diagram, tentukan relasi antar elemen tersebut. Periksa konsistensi dan kelengkapan diagram untuk memastikan bahwa semua elemen dan relasi tergambar dengan benar. | |
| Conceptual Diagram | |

# MockUp

|  |  |
| --- | --- |
| Aktivitas: Mockup | Waktu dibutuhkan: Menit |
| Aktivitas mockup bertujuan untuk membantu mengkonseptualisasikan ide-ide dan menunjukkan bagaimana suatu produk atau sistem akan terlihat dan berperilaku pada tahap awal pengembangan, melibatkan pembuatan sketsa, wireframe, atau prototipe interaktif sederhana yang merepresentasikan elemen-elemen utama yang akan ada pada produk atau sistem, tampilan antarmuka pengguna, layout, tata letak elemen-elemen, dan pengaturan warna, jenis huruf, dan ukuran. | |
| Mockup | |
| Link MockUp: | |

# Define acceptance criteria

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktivitas: Mendefinisikan kriteria penerimaan | | | Waktu dibutuhkan: Menit | | |
| Kriteria penerimaan merupakan standar atau kriteria yang harus terpenuhi agar sebuah produk atau sistem dianggap sukses dan dapat diterima oleh pengguna atau pelanggan. Kriteria penerimaan harus mencakup semua aspek yang penting bagi pengguna dan memenuhi batasan dan parameter yang telah ditentukan. | | | | | |
| **Positive Case** | | | | | |
| Given that |  | | | User Interface | Note |
| When | Then | |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
| **Negative Case** | | | | | |
| Given that |  | | | User Interface | Note |
| When | Then | |
|  |  |  | |  |  |

# Lampiran Dokumentasi Pengerjaan

Link Video Wawancara:

Link Video Pengujian Mockup: