



Requirement Management Plan

C05

Muh. Nur Fajrin A.	05111940000005
Faisal Reza M.	05111940000009
Cahyadesthian R. W.	05111940000156
Rihan Farih B.	05111940000165

Departemen Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

KONTROL DOKUMEN
INFORMASI DOKUMEN

	Information
Id Dokumen	Dokumen Perencanaan Kebutuhan #1
Pemilik Dokumen	Kelompok MPPL C05
Tanggal Rilis	23 September 2021
Tanggal Perubahan Terakhir	23 September 2021
Nama File	Tugas 3_C05-Requirements-management-plant-TC Merch

RIWAYAT DOKUMEN

Versi	Tanggal Rilis	Perubahan
1.0	22 September 2021	[Section, Page(s) and Text Revised]

PERSETUJUAN DOKUMEN

Peran	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Project Sponsor	Muhammad Rivadhli Purnomo		
Project Review Group	Sarwosri, S.Kom. M.T		
Project Manager	Rihan Farih Bunyamin		
Quality Manager	Cahyadesthian R. W		
Procurement Manager	Faisal Reza M		
Communications Manager	Muh. Nur Fajrin A		
Project Office Manager	Sarwosri, S.Kom. M.T		

Daftar Isi

KONTROL DOKUMEN	1
INFORMASI DOKUMEN	1
RIWAYAT DOKUMEN	1
PERSETUJUAN DOKUMEN	1
PENGUMPULAN KEBUTUHAN	3
ANALISIS KEBUTUHAN	4
KATEGORI	4
DOKUMENTASI	6
PRIORITASI	6
KEBUTUHAN / METRIK PRODUK	7
TRACEABILITY STRUCTURE	7
PROGRESS TRACKING	8
PELAPORAN	8
VALIDASI	9
MANAJEMEN PERUBAHAN.	9

PENGUMPULAN KEBUTUHAN

Pengumpulan kebutuhan dari sistem informasi Merchandise Informatika ITS, didapatkan dari wawancara dengan dengan sponsor proyek ini . dari wawancara dan konsultasi tersebut didapatkan kebutuhan fungsi apa saja yang ingin diinginkan sebagai berikut :

1. Pembeli dapat Melihat detail produk merchandise

Untuk memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan, user harus dapat melihat detail produk merchandise .

2. Pembeli dapat Melakukan pemesanan merchandise

Pembeli dapat melakukan pemesanan produk merchandise yang diinginkan

3. Pembeli dapat Melihat status pemesanan

Untuk mengetahui perkembangan status dari pemesanan maka pembeli dapat melihat status pemesanan

4. Pembeli dapat Membatalkan pemesanan

Apabila Pembeli ingin mengurungkan pemesanan , maka Pembeli dapat membatalkan pemesanan

5. Administrator dapat merangkap sebagai penjual

Untuk Memudahkan operasional maupun administrasi , maka diharapkan admin dapat sekaligus menjadi penjual

6. Administrator dapat Mengelola data menu

Untuk mengelola data yang berada di menu sistem , maka administrator dapat Mengelola data menu

7. Administrator dapat Mengelola status pesanan

Untuk dapat mengetahui pesanan yang dilakukan oleh pembeli sudah diproses atau belum , maka administrator dapat Mengelola status pesanan.

8. Administrator dapat Mengelola data merchandise

Untuk dapat mengubah data merchandise yang terdapat di sistem maka ,Administrator dapat Mengelola data merchandise

9. Administrator dapat Melihat laporan pendapatan

Mengetahui berapa besar pendapatan dari penjualan produk merchandise

ANALISIS KEBUTUHAN

Peran	Kebutuhan
Pembeli	<ul style="list-style-type: none"> ● Melihat detail produk <i>merchandise</i> ● Melakukan pemesanan ● Melihat status pemesanan ● Membatalkan pemesanan
Admin	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengelola data menu ● Mengelola data <i>merchandise</i> ● Mengelola status pesanan
Penjual, Admin	<ul style="list-style-type: none"> ● Melihat laporan pendapatan ● Melihat laporan pendapatan harian ● Melihat laporan pendapatan mingguan ● Melihat laporan pendapatan bulanan

KATEGORI

- **Kebutuhan Tingkat Tinggi (*High Level Requirements*)**
 - Sistem dapat Memfasilitasi penjualan *merchandise* dan pencatatan penjualan *merchandise* Informatika ITS.
- **Kebutuhan Tingkat Pengguna (*User level requirement*)**
 - Admin :
 - Admin dapat mengelola data menu
 - Admin dapat menambah barang
 - Admin dapat menghapus barang
 - Admin dapat mengubah barang
 - Admin dapat melihat laporan pendapatan
 - Admin dapat melihat status pemesanan

- Pembeli :
 - Pembeli dapat melihat barang yang tersedia
 - Pembeli dapat melakukan pemesanan
 - Pembeli dapat melihat status pemesanan
 - Membatalkan pemesanan

- **Kebutuhan Tingkat Sistem**

1. Fungsional

- Sistem harus bisa melakukan transaksi pemesanan *merchandise*
- Sistem harus bisa menampilkan produk *merchandise* yang bisa dibeli
- Sistem harus bisa menampilkan data transaksi yang masuk seperti pembelian pada setiap *merchandise*, dan mahasiswa yang telah membeli produk *merchandise*
- Sistem harus bisa menampilkan *invoice*/bukti transaksi dengan data-data yang tersedia

2. Non-Fungsional

- A. *Operational*

- Sistem dapat dijalankan oleh *web browser* dengan baik
- Sistem memiliki tampilan (antar muka) yang mudah dipahami oleh pengguna

- B. *Performance*

- Sistem harus digunakan dengan jaringan yang stabil agar penggunaan aplikasi lancar dan nyaman digunakan
- Sistem dapat digunakan selama 24 jam

- C. *Security*

- Data pengguna harus mampu dilindungi dari pihak yang tidak bertanggung jawab

- D. *Cultural and Political*

- Menggunakan bahasa Indonesia karena pengguna merupakan kewarganegaraan Indonesia

DOKUMENTASI

Dokumentasi pembuatan sistem informasi *merchandise* informatika ITS (TC Merch) merupakan dokumen :

1. Project Charter, dokumen yang mendeskripsikan inisiasi proyek pengembangan TC Merch
2. Dokumen Manajemen Ruang Lingkup, memuat beberapa hal seperti cakupan proyek, WBS (*Work Breakdown Structure*) dan kamusnya, metrik produk serta pengendalian perubahan proyek.
3. Dokumen Manajemen Kebutuhan, dokumen berisi analisis kebutuhan, prioritas, metrik produk, pelaporan, dan beberapa bahasan lainnya.
4. *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) untuk membentuk diagram yang mengidentifikasi konsep bisnis (entitas) dan hubungan antara konsep-konsep ini untuk mendapatkan, mencerminkan, dan mendokumentasikan pemahaman bisnis organisasi, dari perspektif data.
5. Data Flow Diagram (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan aliran data dari sebuah proses yang sering disebut dengan sistem informasi.

PRIORITASI

Kebutuhan akan diprioritaskan berdasarkan prioritas MoSCoW. Prioritas MoSCoW membagi kebutuhan menjadi beberapa skala prioritas. '*Must have*' berarti kebutuhan tersebut harus dipenuhi sebagai target minimal bisnis bisa berjalan. '*Should have*' berarti kebutuhan tidak terlalu vital, tetapi tetap harus ada untuk melancarkan proses bisnis. '*Could have*', kebutuhan ini tidak terlalu penting karena ada alternatif, tetapi akan baik jika bisa direalisasikan. '*Won't or would have*', kebutuhan ini adalah kebutuhan yang kemungkinan bisa dikembangkan setelah proyek ini selesai. Dari prioritas tersebut, kebutuhan di proyek ini dibagi sebagai berikut:

Must have

Sistem harus bisa menampilkan produk *merchandise* dan melakukan pemesanan *merchandise*

Should have

Sistem akan lebih baik jika tidak hanya dapat melakukan pemesanan saja namun dapat melakukan pembayaran di dalam sistem pemesanan *merchandise*

Could have

Sistem sebaiknya memiliki fitur chat sehingga memudahkan komunikasi antara penjual dan calon pembeli secara langsung

Won't or would have,

Pada proyek selanjutnya sistem dapat menjual merchandise diluar informatika its, selain itu sistem juga dapat menerima pembayaran lebih dari satu metode seperti dompet digital maupun virtual account

KEBUTUHAN / METRIK PRODUK

Dalam pengukuran keberhasilan pemenuhan kebutuhan, digunakan metrik produk :

1. Tidak ambigu, setiap kebutuhan yang akan dipenuhi memiliki maksud dan fungsi yang spesifik
2. Konsisten, pemenuhan kebutuhan merupakan suatu hal yang memiliki maksud tetap
3. Terukur, artinya dapat diukur prosesnya
4. terselesaikan, kebutuhan dapat terselesaikan
5. Dapat terpelihara, sistem dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada

TRACEABILITY STRUCTURE

Traceability structure berfungsi untuk melacak kesuksesan dari setiap kebutuhan. Oleh karena itu , maka dibuatlah dokumen *Requirements Traceability Matrix* (RTM) yaitu alat yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan pada pengembangan perangkat lunak pada fase testing.

Requirements Traceability Matrix (RTM) berguna untuk melakukan verifikasi apakah kebutuhan tersebut sudah terpenuhi atau belum. RTM berisi daftar - daftar kebutuhan yang akan dapat memudahkan dalam melakukan testing. Adapun isi dari Requirement Traceability Matrix yaitu:

1. ID
Nomor dari *Use Case*
2. Use Case
Deskripsi singkat mengenai use case
3. Project objectives
Penjelasan Tujuan dari sebuah use case

4. Tim Perancang
Berisi daftar dari tim perancang tersebut
5. WBS ID
ID pada WBS, dimana dapat dilihat pada Kamus WBS
6. Status perancangan
Menjelaskan mengenai proses perancangan saat ini
7. Status pengerjaan
Menjelaskan mengenai proses pengerjaan saat ini
8. Test-case yang dibutuhkan
Daftar test case yang akan digunakan untuk pengujian requirement

PROGRESS TRACKING

Dalam mengerjakan suatu proyek diperlukan Pelacakan Kemajuan (*Progress Tracking*) untuk mencari tahu status kemajuan dari proyek yang telah dikerjakan oleh tim. Sehingga Tim dapat menghindari dari terlambatnya suatu proyek, dapat mengidentifikasi suatu masalah yang muncul, serta dapat mengalokasikan sumber daya pada hal yang tepat.

Dalam proyek ini, pendekatan Pelacakan Kemajuan yang diterapkan oleh Tim adalah dengan membuat *timeline* atau jadwal yang didalamnya berisi capaian-capaian atau *milestone* yang harus dicapai pada waktu yang telah ditentukan. Selain itu Pelacakan Kemajuan juga dipantau melalui pertemuan/rapat anggota tim secara berkala dan dilampirkan notulensi di tiap rapat tersebut sehingga kemajuan pengerjaan dapat terpetakan serta terdokumentasi dengan baik.

PELAPORAN

Pelaporan dilakukan sebagai pertanggungjawaban maupun penyampaian kemajuan proyek kepada *stakeholder* maupun sesama internal tim. Pelaporan berupa rapat internal tim

dilakukan dengan frekuensi seminggu sekali menggunakan platform ZOOM dengan topik bahasan pencapaian proyek yang telah dicapai, penyelesaian masalah yang dihadapi maupun evaluasi dari pencapaian yang didapatkan.

Selain itu kami juga mengadakan meeting bersama dengan *Project Sponsor* maupun *Stakeholder* setiap satu bulan sekali menggunakan platform ZOOM dengan topik bahasan berupa pencapaian proyek yang telah dicapai serta *review* atau tanggapan dari *Project Sponsor*.

VALIDASI

Metode validasi yang digunakan Dalam proyek pembuatan Sistem Informasi *Merchandise* Informatika ITS (TC Merch) ini adalah menggunakan metode *testing* dimana dilakukan dengan parameter maupun skenario yang diberikan. Uji coba atau *testing* dilakukan secara internal saat pelaporan mingguan maupun dengan *stakeholder* atau *Project Sponsor* saat pelaporan bulanan.

MANAJEMEN PERUBAHAN

Untuk manajemen perubahan, tim kami menggunakan metode ADKAR, yang terdiri dari 5 langkah sekuensial

1. *Awareness*/ Kesadaran akan butuhnya perubahan
2. *Desire*/ Keinginan untuk berpartisipasi dan mendukung perubahan
3. *Knowledge*/ Pengetahuan tentang bagaimana cara untuk berubah
4. *Ability*/ Kemampuan untuk mengimplementasikan perubahan, dan
5. *Reinforcement*/ Penguatan untuk mempertahankan perubahan