

ABSTRAK

Saat ini, perusahaan yang sukses adalah perusahaan yang mampu mengembangkan, merancang dan menghasilkan produk yang disukai pasar dibandingkan dengan yang ditawarkan oleh pesaing. Karena hal itu, Banyak sekali masalah yang dihadapi ketika memilih kebutuhan yang tepat diantara banyaknya persyaratan yang diinginkan *stakeholder*. Maka, dibutuhkan suatu pendekatan dan metode yang dapat memprioritaskan calon kebutuhan perangkat lunak yang dapat memuaskan para *stakeholder* serta mampu menangani kendala waktu dan sumber daya dalam proses pengembangan perangkat lunak.

Pendekatan *Cost-Value* memprioritaskan persyaratan yang sesuai berdasarkan *Value* dan *Cost* sehingga manajer perangkat lunak dapat membuat keputusan berdasarkan nilai yang terbaik tetapi juga mengeluarkan biaya yang terendah. Metode *Majority Voting Goal Base technique* (MVGB) berfokus pada tujuan spesifik dan persyaratan pemangku kepentingan dikarenakan para pemangku kepentingan memiliki peran penting dalam menerima hasil pengujian. Metode MVGB akan membantu pada proses pendekatan *cost-value* untuk menentukan prioritas kebutuhan yang lebih baik.

Pada tugas akhir ini, di implementasikan pendekatan *cost-value* dengan metode MVGB untuk menentukan prioritas kebutuhan. Studi kasus yang digunakan yaitu suatu aplikasi *Point of Sales* yang bernama Antelopos. Tujuan tugas akhir ini adalah memfasilitasi setiap *stakeholder* dan *develeoper* dalam menentukan kebutuhan yang harus dilakukan serta mengevaluasi hasil yang didapatkan berdasarkan pendekatan *cost-value* dengan metode MVGB dalam menentukan prioritas kebutuhan.

Hasil yang didapatkan yaitu faktor *scalability* dapat dilakukan pada Pendekatan *cost-value* dengan metode MVGB serta pendekatan *cost-value* dengan metode MVGB pada prioritas kebutuhan memberikan hasil yang lebih penting dan lebih murah.

Kata kunci: *stakeholders, develeoper, prioritas kebutuhan, MVGB, pendekatan Cost-Value*