

LAPORAN PRAKTIKUM
METODOLOGI PENGEMBANGAN
PERANGKAT LUNAK
MODUL 3



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Adam Hidayat (064002200017)

I Wayan Trisna Ardika (064002200023)

Agi Priyono (064002200018)

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Trisakti

2022

MODUL 3 : Pelaksanaan Tahapan Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak II

Pokok Bahasan:

Pelaksanaan tahapan analisa kebutuhan perangkat lunak.

Kode Pokok Bahasan:

IKS324.PRAK.2019.03

Mempraktekkan pemodelan kebutuhan perangkat lunak.

No	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Kriteria Penilaian dan Indikator	Jml Menit	Bobot Nilai (%)
1	– Mahasiswa mampu menerapkan konsep <i>requirements engineering and modeling</i> dalam praktikum dengan benar (Sub CPMK 2.1) .	Kriteria penilaian : Rubrik deskriptif. Indikator : Ketepatan waktu dalam menyelesaikan Laporan Praktikum 3 .	85	1,5
TOTAL			85	1,5

TUGAS PENDAHULUAN

Untuk dapat menjalankan modul praktikum ini silahkan membaca artikel berikut :

1. *Rich picture of software*
2. *Use case diagram*

LAB SETUP

Untuk dapat menjalankan praktikum ini maka harus disiapkan peralatan dan tempat pengambilan data sebagai berikut :

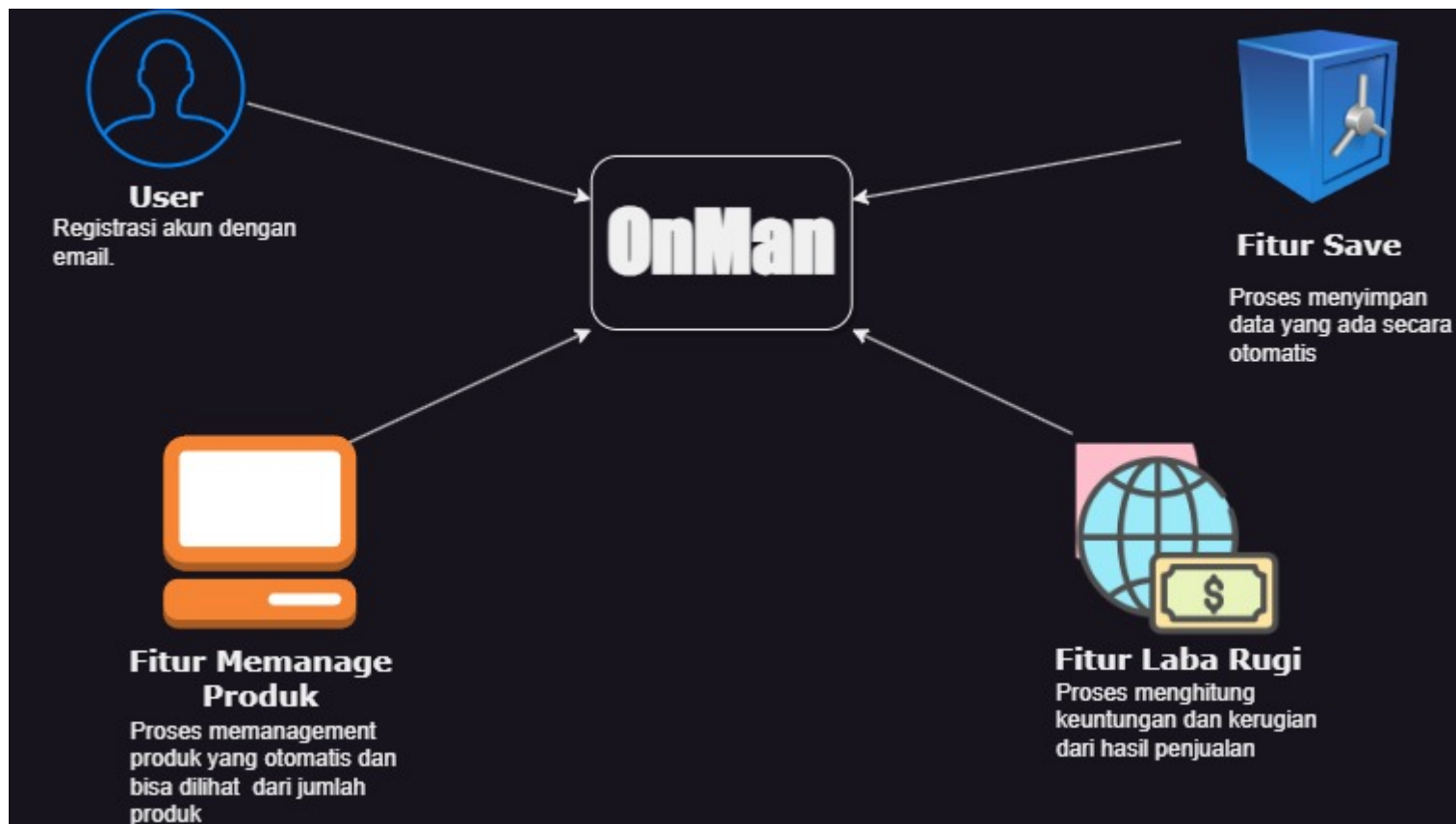
1. Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
2. CASE tools

TUGAS

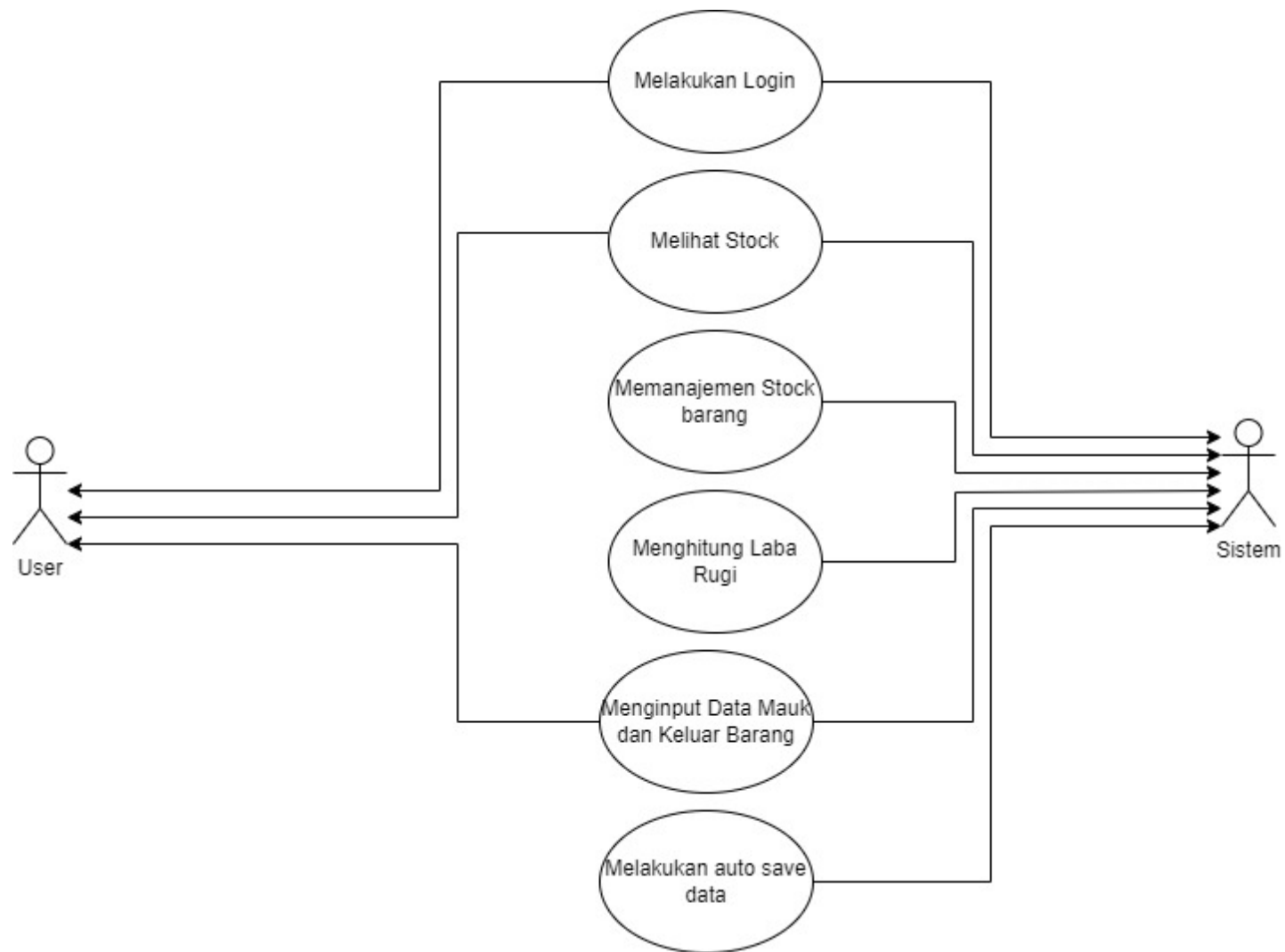
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

Perhatian: Untuk menggambar diagram dapat menggunakan draw.io atau tools yang lainnya.

Latihan 3.1. Menggambarkan *rich picture* / arsitektur *software* secara global



Latihan 3.2. Menggambarkan Use Case Diagram



Detail Use Case :

Nama Use Case :	Login
Actor :	Pengguna
Trigger :	Ketika pengguna ingin menggunakan aplikasi ini
Pre-condition :	Pengguna harus membuat akun terlebih dahulu.
Post-condition :	Pengguna akan mendapatkan akun untuk digunakan di aplikasi yahaahaa
Deskripsi :	Notifikasi di E-mail

Nama Use Case :	Melihat stok
Actor :	Pengguna
Trigger :	Ketika pengguna ingin melihat data stok barang
Pre-condition :	Pengguna harus memiliki akun yang terkait ke aplikasi dan ke perusahaan
Post-condition :	Informasi stok barang
Deskripsi :	Pengiriman notifikasi stok barang kepada pemilik pada email ataupun notif aplikasi

Nama Use Case :	Memanage stok produk
Actor :	Pengguna
Trigger :	Jika pengguna ingin mengatur barang
Pre-condition :	Pemilik perusahaan harus memiliki akses ke aplikasi dan telah mempunyai akun
Post-condition :	Memanage stok barang dengan berbagai fitur
Deskripsi :	

Nama Use Case :	Pemberitahuan Laba Rugi
Actor :	Pengguna
Trigger :	Pemilik perusahaan ingin mengetahui keuntungan dan kerugian yang didapatkan
Pre-condition :	Pengguna harus memiliki akun yang telah dibuat
Post-condition :	Informasi pendapatan dan pengeluaran yang telah dihasilkan
Deskripsi :	Perusahaan dapat menerima informasi laba rugi dari aplikasi

Nama Use Case :	Data Pemasukan dan pengeluaran Barang
Actor :	Pengguna
Trigger :	Pengguna ingin mengetahui barang apa yang telah terjual dan dibeli
Pre-condition :	Pengguna harus memiliki akses ke akun perusahaan dan aplikasi
Post-condition :	Informasi tentang barang-barang yang telah terjual dan dibeli kepada pengguna dengan tepat dan akurat
Deskripsi :	Perusahaan mendapatkan data pemasukan dan pengeluaran barang

Nama Use Case :	Auto Save Data
Actor :	Pengguna
Trigger :	Pengguna khawatir akan data base perusahaan tidak aman dan hilang.
Pre-condition :	Pemilik harus memiliki akses dalam aplikasi
Post-condition :	Informasi data base pengguna akan dissave dengan aman
Deskripsi :	Informasi yang sudah terdaftar akan langsung di simpan ke server secara otomatis