

Tugas Praktikum Modul 3

(Kelompok TUBES)

Ahmad Azwar Annas (1301180185)

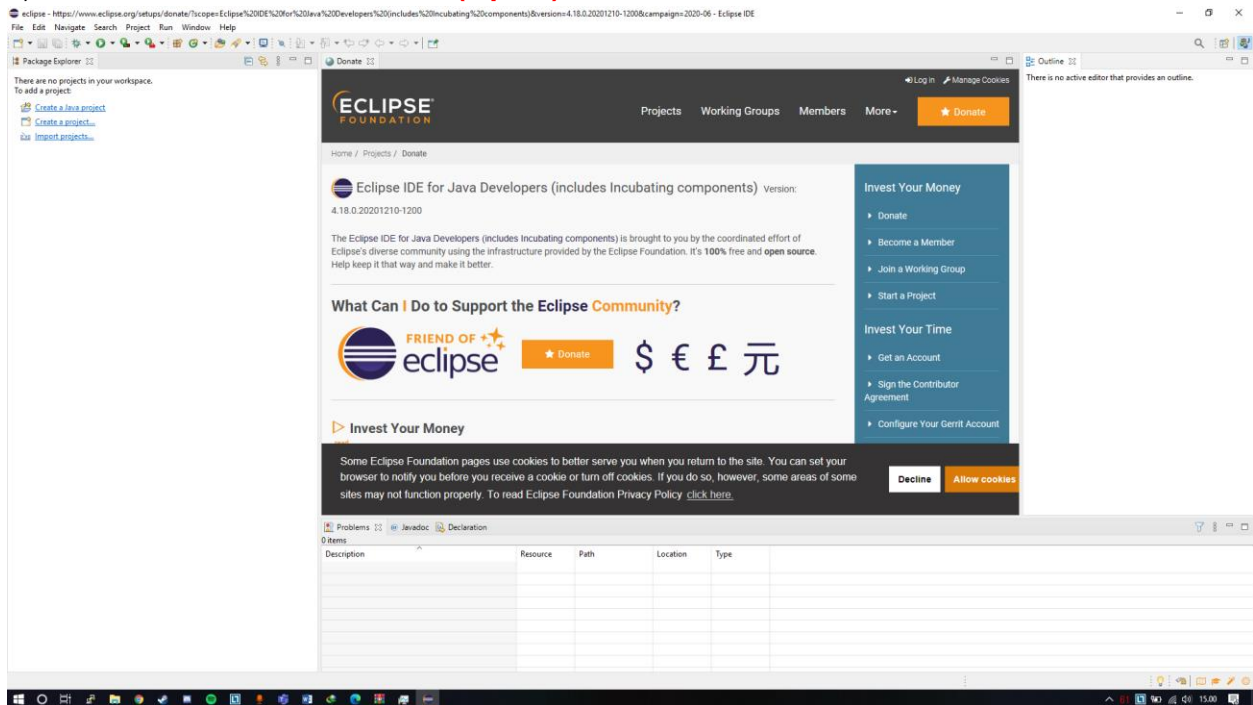
Muhammad Rafif Ghani (1301184052)

Gilang Ramadhan (1301184376)

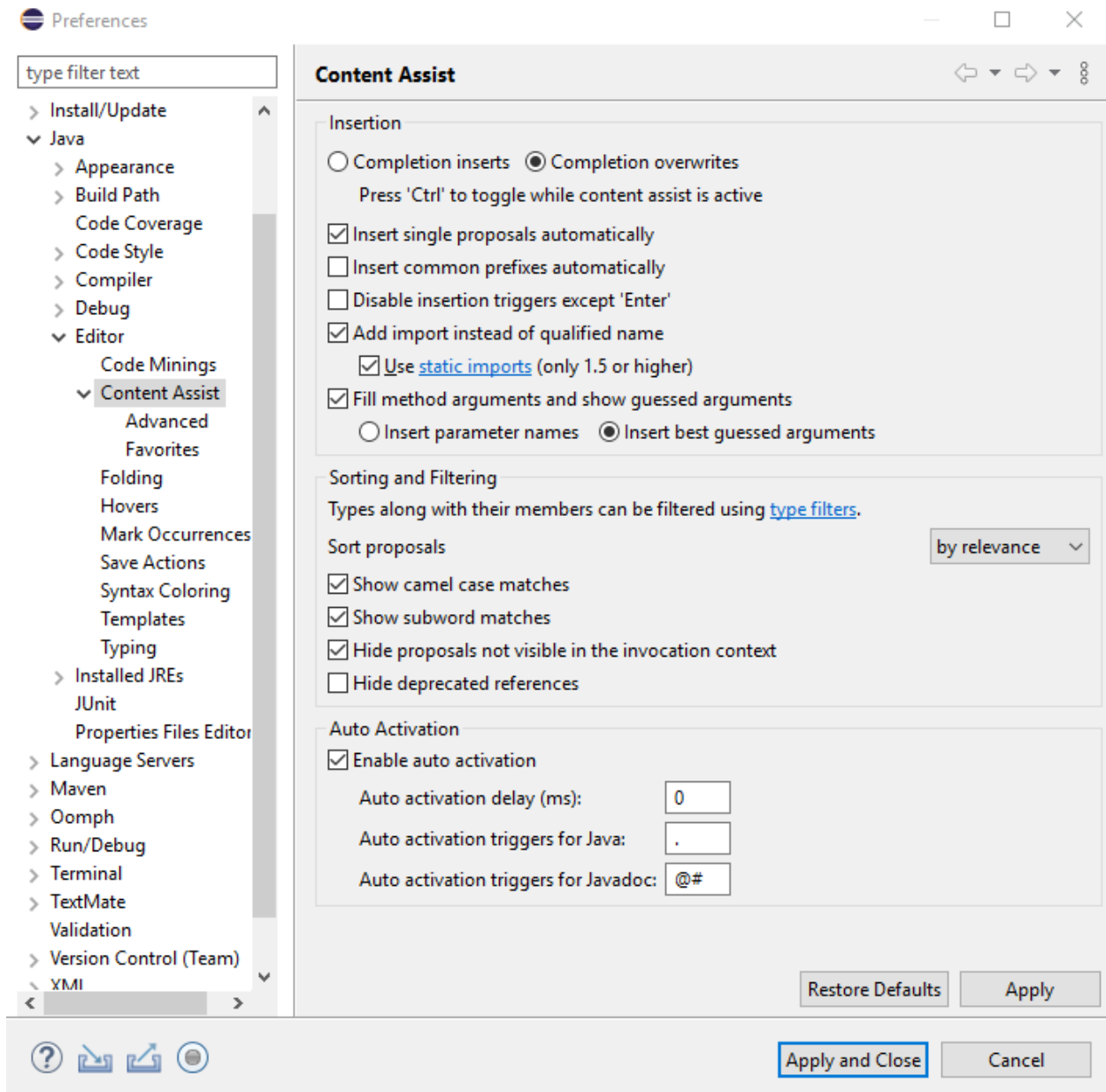
1. Setiap kelompok mendownload IDE untuk Implementasi TUBESnya.

Menginstallnya, dan : **(total = 20 point)**

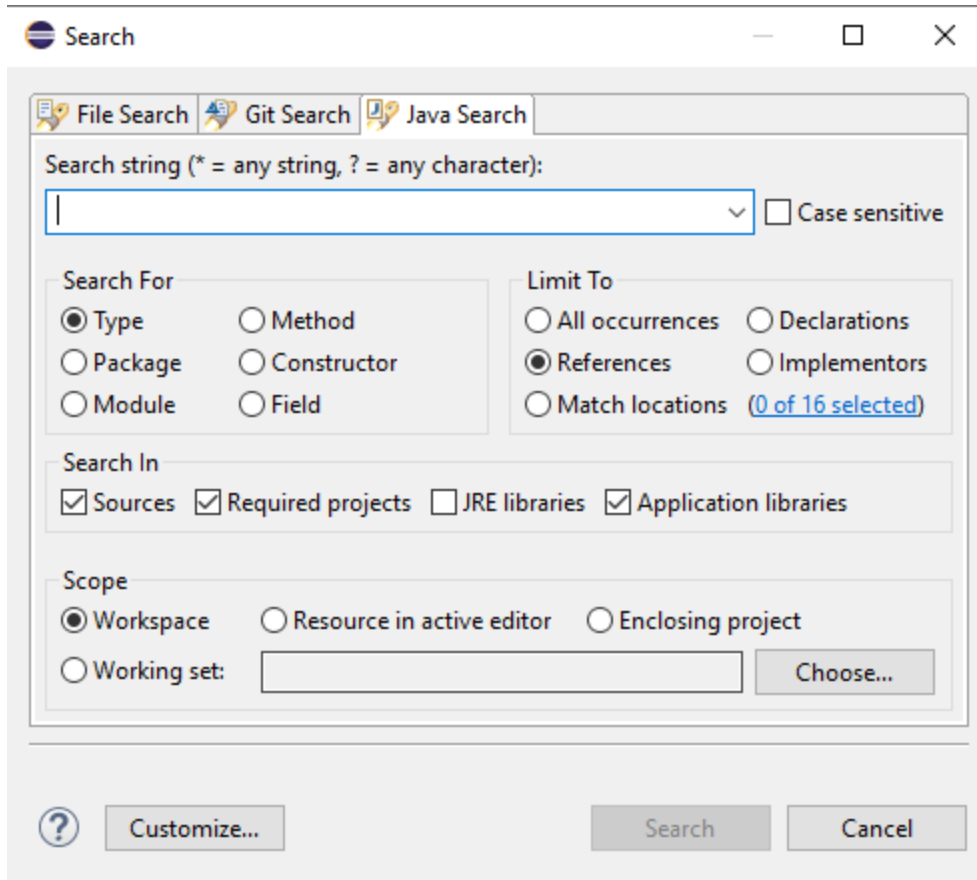
a). screenshot halaman awal IDE, **(4 poin)**



b). cari fitur code completion **(8 poin)**



c). cari fitur code search (8 poin)

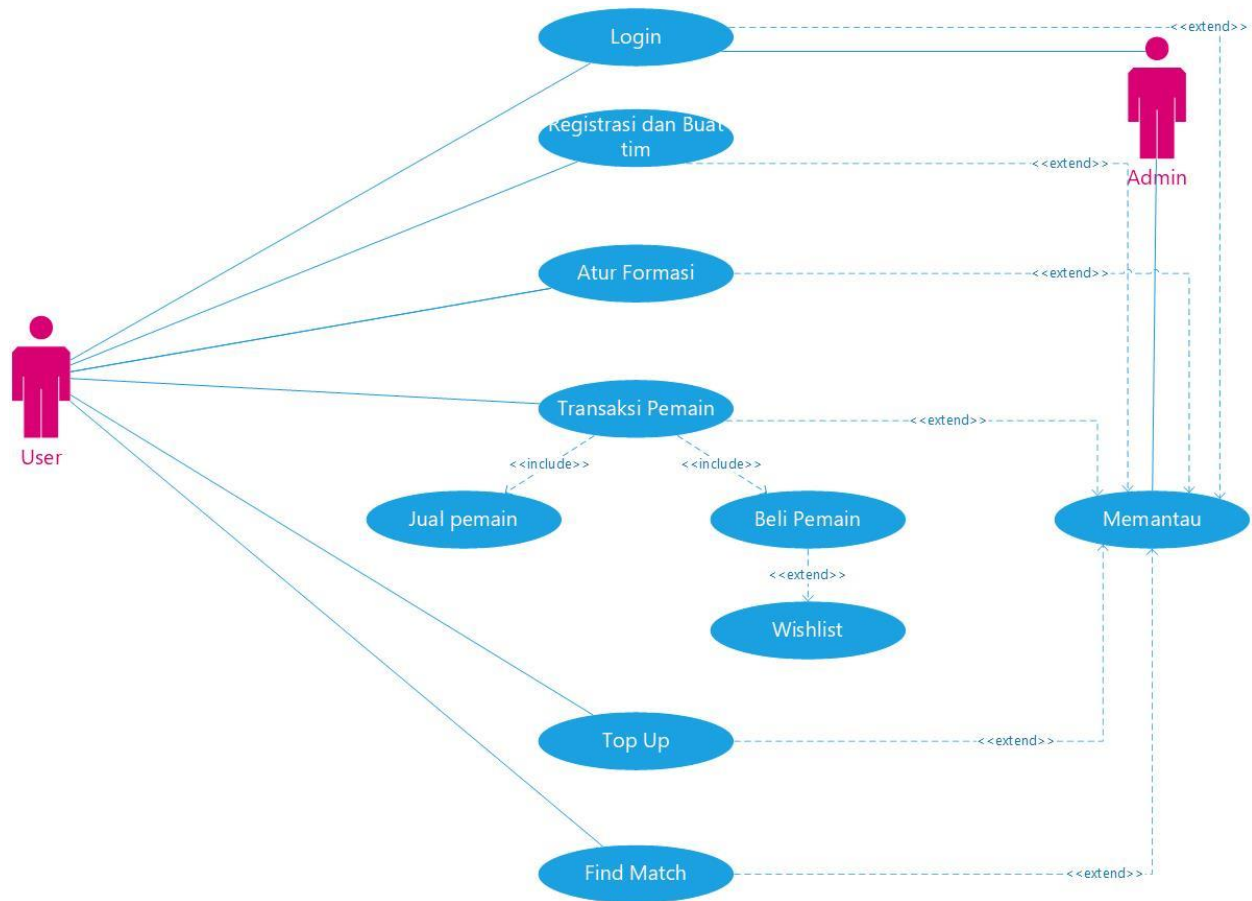


2. Setelah membandingkan dengan 1 dari 79 Dokumen requirements internasional, lengkapi requirement di Dokumen SKPL Anda. **(total = 40 poin)**
(sebanyak requirements yang Kelompok Anda sanggup memdesainnya)

Menambahkan 1 functional requirement

9.	FR-09	User dapat mengatur wishlist untuk pembelian pemain yang diinginkan	Fungsi ini digunakan oleh user untuk mengatur posisi pemain yang ingin dibeli oleh user.
----	-------	---	--

3. Lengkapi Dokumen Perancangan Perangkat Lunak Anda dengan desain tambahan akibat tambahan requirements tersebut, terutama pada : **(total = 40 poin)**
a. Use Case Diagram **(15 poin)**

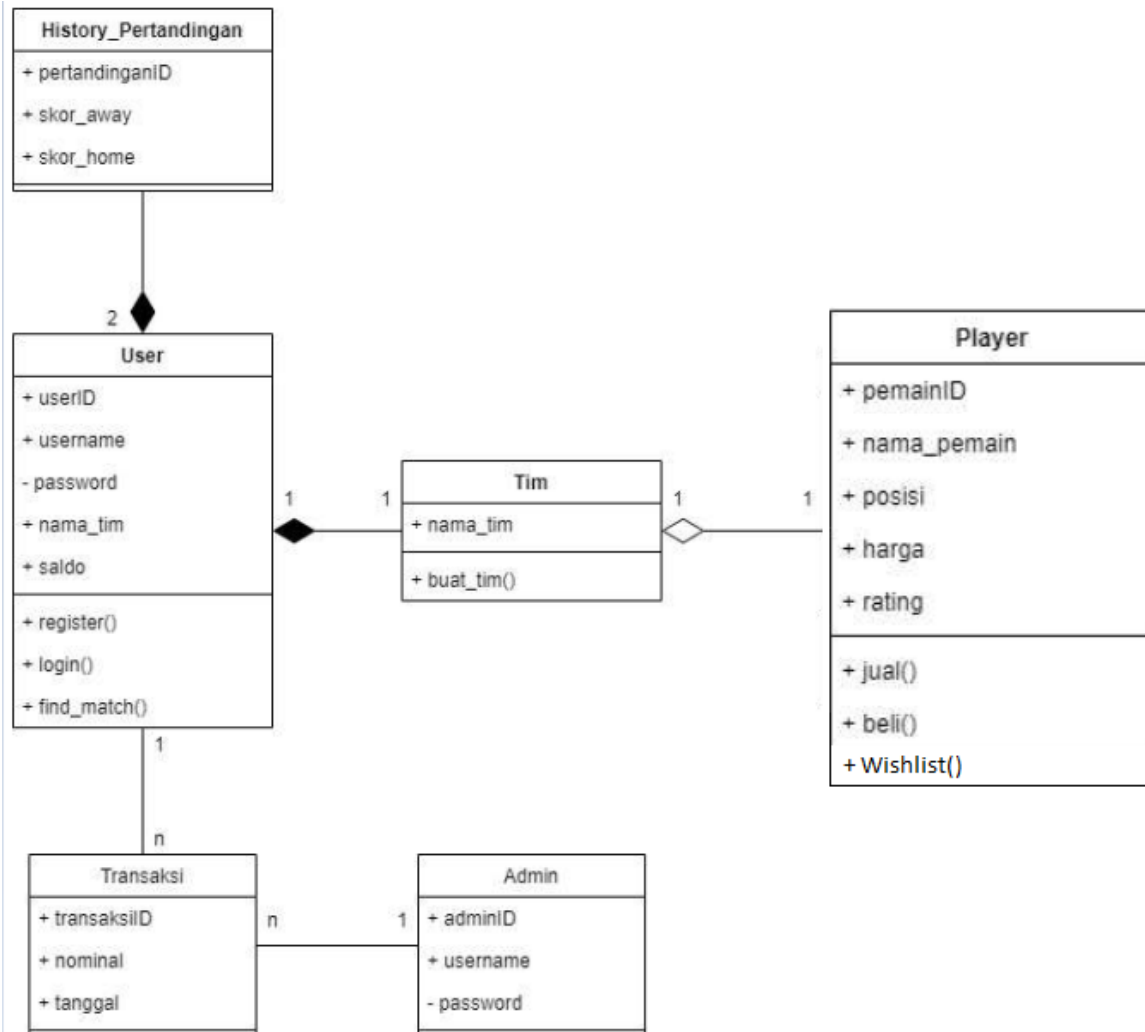


b. Use Case Description **(10 poin)**

3.2.1.9. Usecase Skenario #9

Nama Use Case	Wishlist	
Deskripsi	untuk mengatur posisi pemain yang ingin dibeli oleh user.	
Pre-Kondisi	User sudah berada di beli pemain	
Post-Kondisi	Posisi pemain yang diinginkan oleh pemain sudah diatur.	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User memilih menu wishlist	
	2. User memilih posisi pemain yang diinginkan	
		3. Sistem menampilkan pemain sesuai dengan posisi yang diinginkan
	4. User dapat memutuskan apakah ingin membeli pemain tersebut atau tidak.	
	5. User membeli pemain yang disarankan oleh sistem sesuai dengan harganya	
Alternatif Flow	1. User tidak membeli pemain yang disarankan oleh system 2. Uang user tidak mencukupi	

c. Class Diagram (15 poin)



#Laporkan hasilnya di akhir kegiatan Lab
#Selamat bekerja