

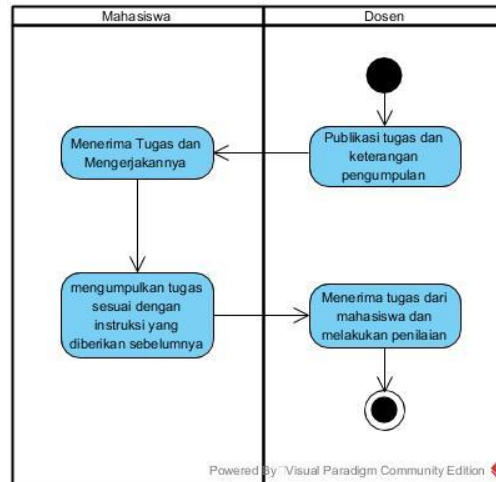
# LAPORAN KEGIATAN PRE-REQUIERMENT DAN REQUIERMENT CAPTURING

## **Kelompok 11**

1. Aprialdy Sembiring (11S18024)
2. Ananda Amelia (11S18044)
3. Maxvania Manurung (11S18050)

## A. Pre-Requirement Project

### 1. Current System



Setiap kampus-kampus pasti memiliki sebuah website dan/atau aplikasi untuk menyeter tugas-tugasnya. Biasanya sistem dari website atau aplikasi tersebut hanya berupa tempat penyeteran saja. Untuk fitur penyeteran tersebut sudah bagus dan tidak perlu diubah-ubah lagi. Namun, pada masa PJJ ini mahasiswa memiliki jadwal yang semakin padat, baik kegiatan kampus dan non-kampus. Terkadang, mahasiswa lalai dan sering lupa atau terlambat dalam mengumpulkan tugas. Apalagi jika website atau aplikasi tersebut sedang diakses oleh banyak orang, terkadang dapat membuat servernya down, dan dapat memakan waktu. Maka dari itu, diperlukan sistem baru yaitu aplikasi pengingat tambahan dan pengaturan jadwal tambahan agar kegiatan mahasiswa dapat lebih teratur dan dapat mengurangi resiko keterlambatan pengumpulan tugas-tugas.

### 2. New System

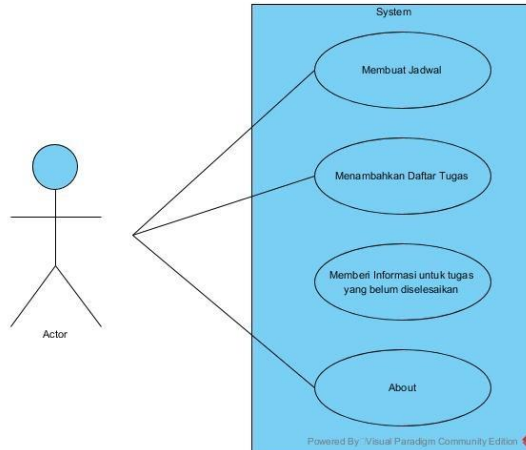
Pada sistem baru yang akan dibangun ini, terdapat fitur pengingat/*reminder* yang dapat memberi tahu penggunanya bahwa ada tugas yang perlu dikerjakan dan dikumpulkan pada hari/waktu itu. Sistem ini memiliki fitur alarm, yang dimana alarm ini berfungsi untuk memberi peringatan kepada pengguna bahwa ada tugas yang perlu dikerjakan pada waktu yang telah ditentukan sebelum alarm itu berbunyi. Sebelum mengatur pengingat, dirancanglah sebuah jadwal.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, jadwal adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau sistem kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Sedangkan pengertian penjadwalan adalah proses, cara, perbuatan menjadwalkan, atau memasukkan kedalam jadwal.

Sistem ini akan mengatur jadwal berdasarkan tanggal pengumpulan tugas. Kemudian, sistem ini juga akan memberikan shortcut berupa notifikasi yang nantinya akan mengarahkan penggunanya langsung ke halaman penyeteran tugas. Hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga pengguna.

## B. Requirement Capturing

### 1. Use case Diagram



Use Case Diagram merupakan penjelasan tentang apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang akan berinteraksi dengan sistem tersebut. Sekumpulan use case diagram menggambarkan sebuah sistem dalam syarat-syarat pada apa yang dilakukan oleh user pada sistem. Komponen utama use case modeling ini adalah Actor dan Use Case itu sendiri seperti yang dapat kita lihat pada gambar diatas yang merupakan use case diagram dari sistem yang akan dibangun.

### 2. Requirement List

#### a. Non Functional Requirement

Non-functional requirements atau kebutuhan non- fungsional akan menentukan atribut atau kualitas secara keseluruhan dari suatu sistem. Non-functional requirement menempatkan batasan pada sistem yang sedang dikembangkan, proses pengembangannya, dan menentukan batasan- batasan eksternal yang harus dipenuhi oleh produk tersebut.

Adapun non functional requirement pada sistem yang kami buat adalah :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan lewat mobile karena aplikasi ini dirancang untuk perangkat android
2. Sistem memastikan bahwa data di dalam sistem aman dan terlindung dari akses yang tidak berwenang
3. Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami oleh user.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman kotlin

## b. Usability Requirement

Usability requirement adalah penjelasan tentang kecocokan antara sistem yang dikembangkan dengan pengguna. Hal ini untuk mencapai tujuan khusus pada lingkungan tertentu secara efektif, efisien dan nyaman.

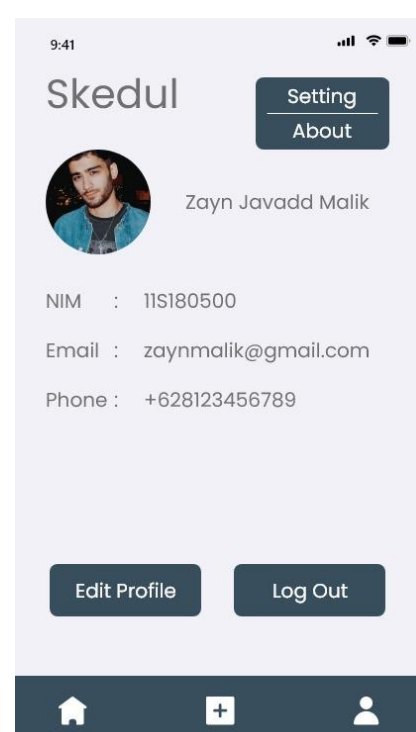
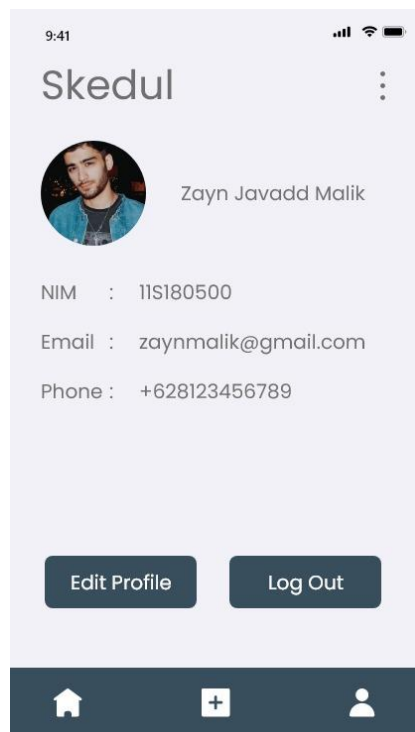
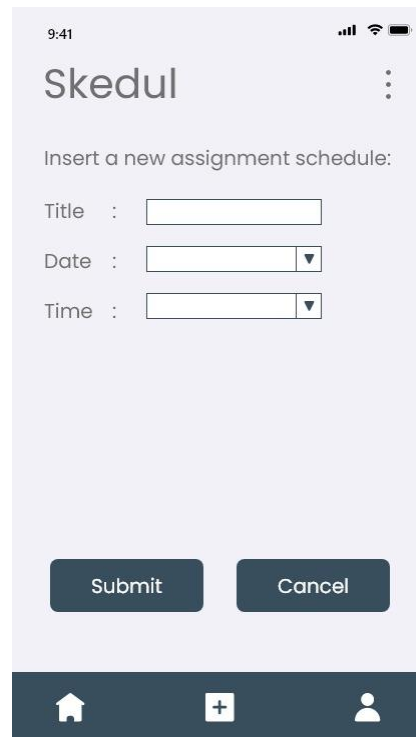
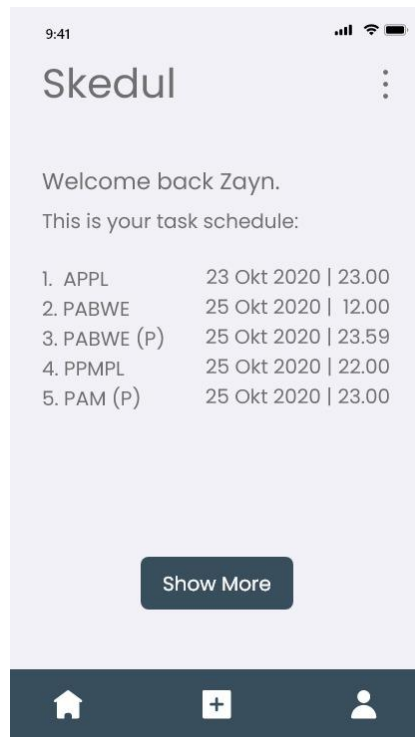
Kriteria Pengguna : Merupakan mahasiswa aktif Institut Teknologi Del

Tugas yang dilakukan pengguna :

1. Menjalankan aplikasi
2. Membuat suatu rangkaian jadwal yang dapat di-create pada aplikasi tersebut
3. Dapat menghapus jadwal jika jadwal sudah tidak diperlukan lagi
4. Dapat melihat serangkaian jadwal yang dibuat


### 3. Interface Prototype



#### Tampilan Mobile



## Tampilan Web

Skedul



Welcome back User  
This is your task Schedule :

Deskripsi tugas	Tanggal Penyetoran	
APPL	23 oktober 2020   23.00	
PABWE	25 oktober 2020   12.00	
PABWE (P)	25 oktober 2020   23.59	
PPMPL	25 oktober 2020   22.00	
PAM (P)	25 oktober 2020   23.00	

## 4. Glossary

Current system	Current system merupakan suatu sistem yang sedang berjalan dan dapat berupa sistem yang masih manual berbasis dokumen kertas, form dan file. Current sistem biasanya akan dibuat dari permintaan awal daripada klien yang berdasar pada sistem requirement.
New System	New System merupakan pembaharuan sistem yang dibangun atau bisa disebut sebagai perubahan suatu sistem guna untuk memenuhi kebutuhan dari suatu user atau suatu perusahaan
Non-Functional Requirement	Berisi aspek-aspek dari sistem terkait sebaik apa nantinya sistem tersebut dapat menyediakan fungsionalitasnya
Usability Requirement	Merupakan standar untuk menilai seberapa mudah sistem itu dapat digunakan oleh user. Dalam tahap ini dapat mengumpulkan informasi mengenai user dan target yang ingin dicapai
Use case diagram	Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.
Prototype	Prototype juga merupakan proses merancang sebuah model dari suatu sistem, bisa dikatakan sebagai bentuk awal (contoh) atau standar ukuran untuk suatu objek yang akan dikerjakan nanti. Dengan metode prototyping, pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses dan menentukan hasil yang terbaik.
Requirement	Requirement adalah gambaran dari layanan

	(services) dan batasan bagi sistem yang akan dibangun. Atau requirement adalah pernyataan/gambaran pelayanan yang disediakan oleh sistem, batasan-batasan dari sistem dan bisa juga berupa definisi matematis fungsi-fungsi sistem.
Actor / User	Pengguna yang menggunakan suatu system.
PJJ	singkatan dari Perkuliahan jarak jauh. Merupakan system Perkuliahan dimana setiap kegiatannya tidak dilakukan Dengan tatap muka secara langsung.