

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 3



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Nama : Tengku Rabih Razzan
Ahmad Rifqi Azis
Hashemi Ralf Koizumi

NIM : 064002200028
064002200019
064002200032

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 :

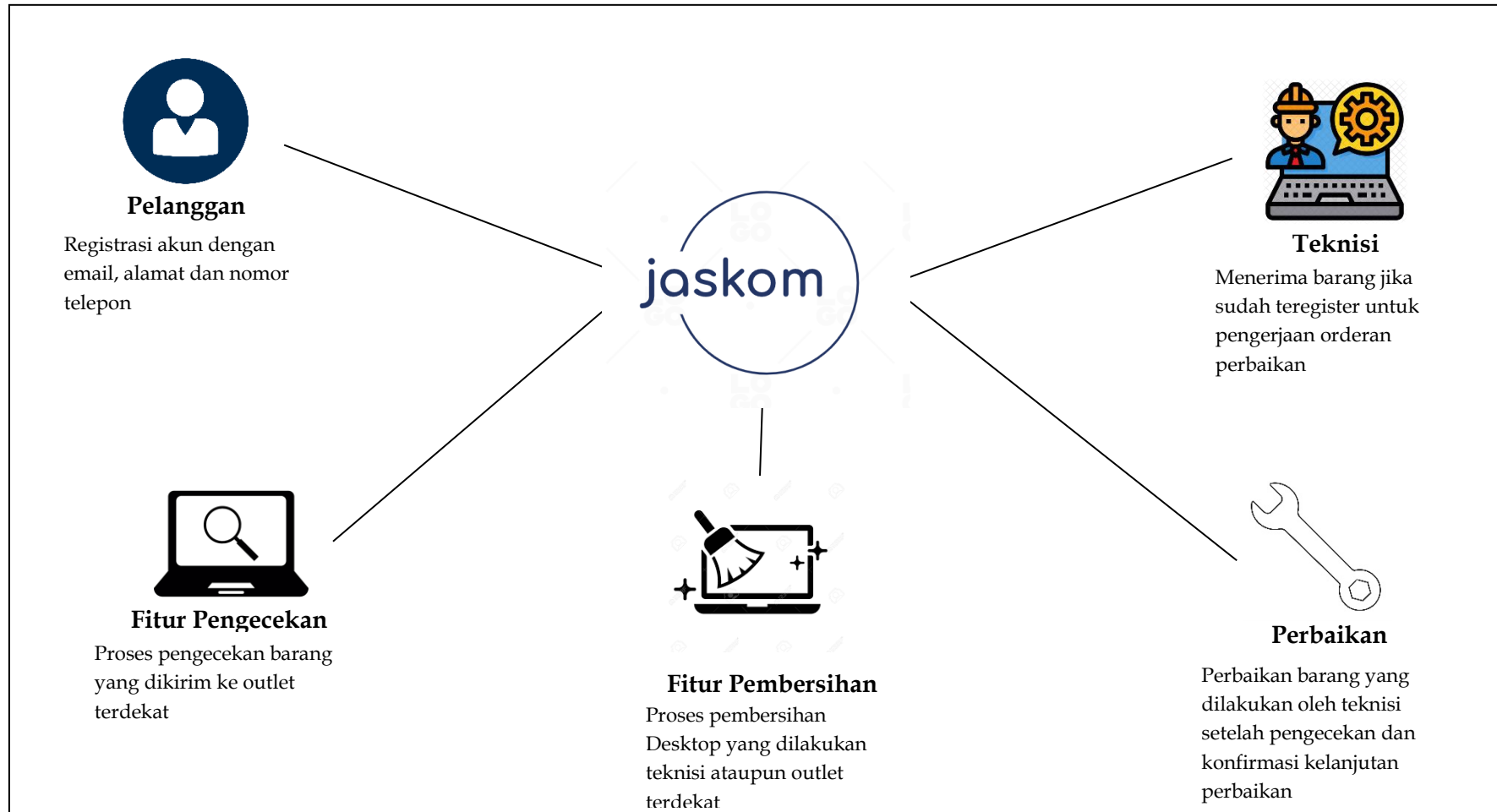
1. Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
2. CASE tools

TUGAS

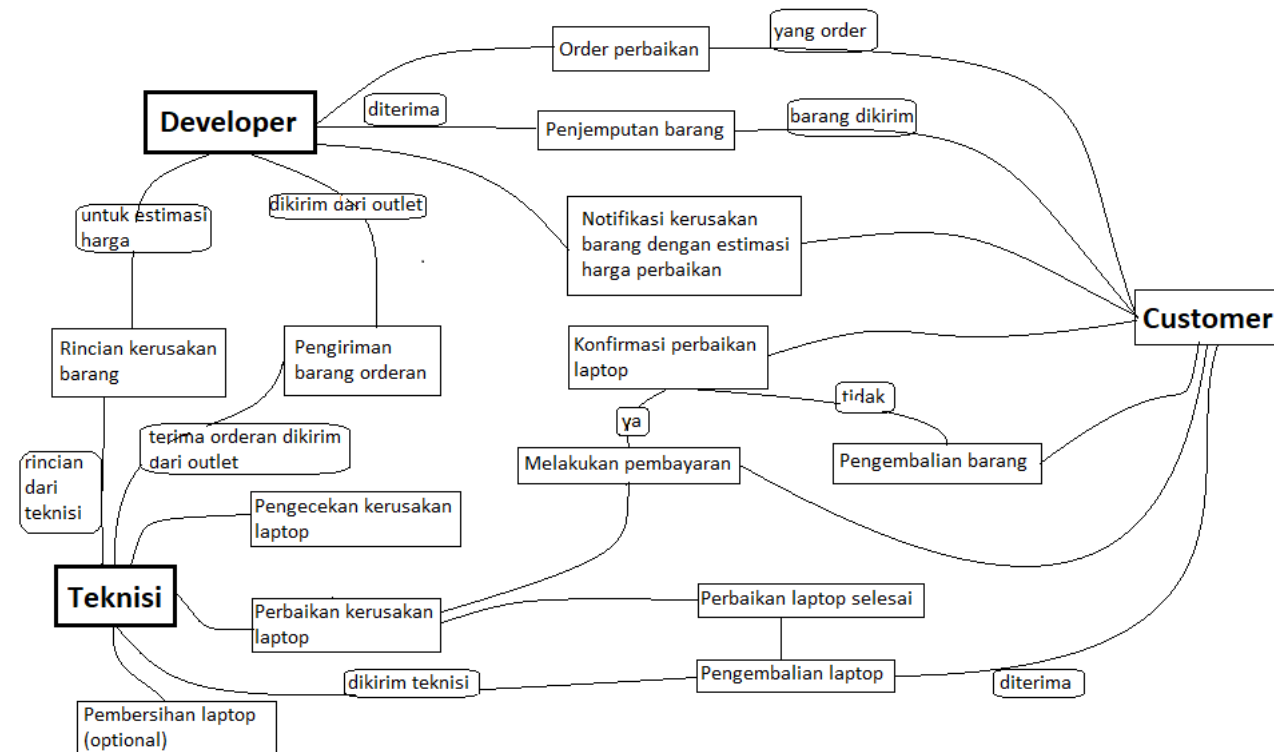
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

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. Menggambar Use Case Diagram



Detail Use Case :

Nama Use Case :	Order perbaikan
Actor :	Pelanggan, Developer
Trigger :	karena pelanggan merasa adanya kerusakan dalam Desktop/komputer
Pre-condition :	Pelanggan harus mengorder agar Developer mendapat notif orderan untuk dilanjutkan ke fase berikutnya
Post-condition :	Notif atau orderan sampai ke Developer untuk dijalankan ke fase atau use case selanjutnya
Deskripsi :	Use case ini terjadi jika pelanggan ingin mengorder jasa perbaikan Desktop, pelanggan harus mengorder dahulu agar Developer mendapat orderan untuk dilanjutkan ke use case selanjutnya

Nama Use Case :	Pengiriman Desktop ke outlet
Actor :	Pelanggan dan outlet
Trigger :	Barang ingin ada masalah akan dikirim dari pemilik barang ke outlet
Pre-condition :	Desktop berada di pelanggan
Post-condition :	Desktop sampai di outlet milik Developer yang siap untuk dikirim ke teknisi
Deskripsi :	pelanggan harus mengirim via ojek online atau mengantar sendiri ke outlet terdekat kami untuk dikirimkan ke teknisi.

Nama Use Case :	Pengiriman Desktop dari outlet
Actor :	Developer
Trigger :	Desktop yang ada sudah selesai masalahnya
Pre-condition :	Desktop berada di Developer atau outlet milik Developer
Post-condition :	Desktop dipegang oleh teknisi untuk dilakukannya pengecekan
Deskripsi :	Desktop rusak harus dikirim dari outlet kami ke teknisi terdekat di outlet untuk dilanjutkan ke fase berikutnya

Nama Use Case :	Pengecekan kerusakan Desktop
Actor :	Teknisi
Trigger :	Orderan Desktop rusak yang harus di analisa atau dicek kerusakannya
Pre-condition :	Belum mendapat rincian kerusakan
Post-condition :	Teknisi mengetahui kerusakan Desktop
Deskripsi :	Desktop akan dicek dan dianalisa kerusakan kerusakan yang akan diperbaiki oleh teknisi

Nama Use Case :	Rincian kerusakan barang
Actor :	Teknisi dan Developer
Trigger :	Developer harus mengetahui rincian kerusakan Desktop orderan dari teknisi yang melakukan pengecekan untuk menginformasikan dan mengestimasi harga kepada pelanggan
Pre-condition :	Developer tidak mengetahui kerusakan Desktop dan belum bisa memberitahu dan mengestimasi harga dan rincian kerusakan kepada pelanggan
Post-condition :	Developer dapat mengestimasi harga untuk diberitahukan kepada pelanggan
Deskripsi :	Teknisi harus memberitahukan rincian kerusakan kepada Developer untuk membuat estimasi harga agar bisa diinformasikan

Nama Use Case :	Notifikasi kerusakan barang dengan estimasi harga perbaikan
Actor :	Developer dan pelanggan
Trigger :	Pelanggan wajib mengetahui rincian kerusakan dan estimasi pembayaran sebelum mengonfirmasi perbaikan Desktop
Pre-condition :	Pelanggan tidak tau rincian kerusakan dan harga estimasi perbaikan dan belum bisa mengonfirmasi perbaikan
Post-condition :	Aplikasi memberikan notifikasi kepada pelanggan atas estimasi harga perbaikan
Deskripsi :	Setelah pemberian rincian kerusakan Desktop akan terjadinya estimasi harga perbaikan dimana akan dimajukan kepada pelanggan harganya untuk persetujuan

Nama Use Case :	Pembersihan Desktop
Actor :	Developer dan outlet/teknisi
Trigger :	Developer merasa Desktopnya kotor
Pre-condition :	Desktop kotor
Post-condition :	Desktop sudah dibersihkan
Deskripsi :	Desktop diterima oleh outlet/teknisi untuk pembersihan dimana akan dilakukannya pembersihan pada Desktop tersebut.