

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 3



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Nama	:	Radea Aji Prasajo
NIM	:	Radea Aji Prasajo (064002200016)
Nama Anggota	:	Aldi Surya Pranata (064002200039)
		Albihan (064002200031)

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 :

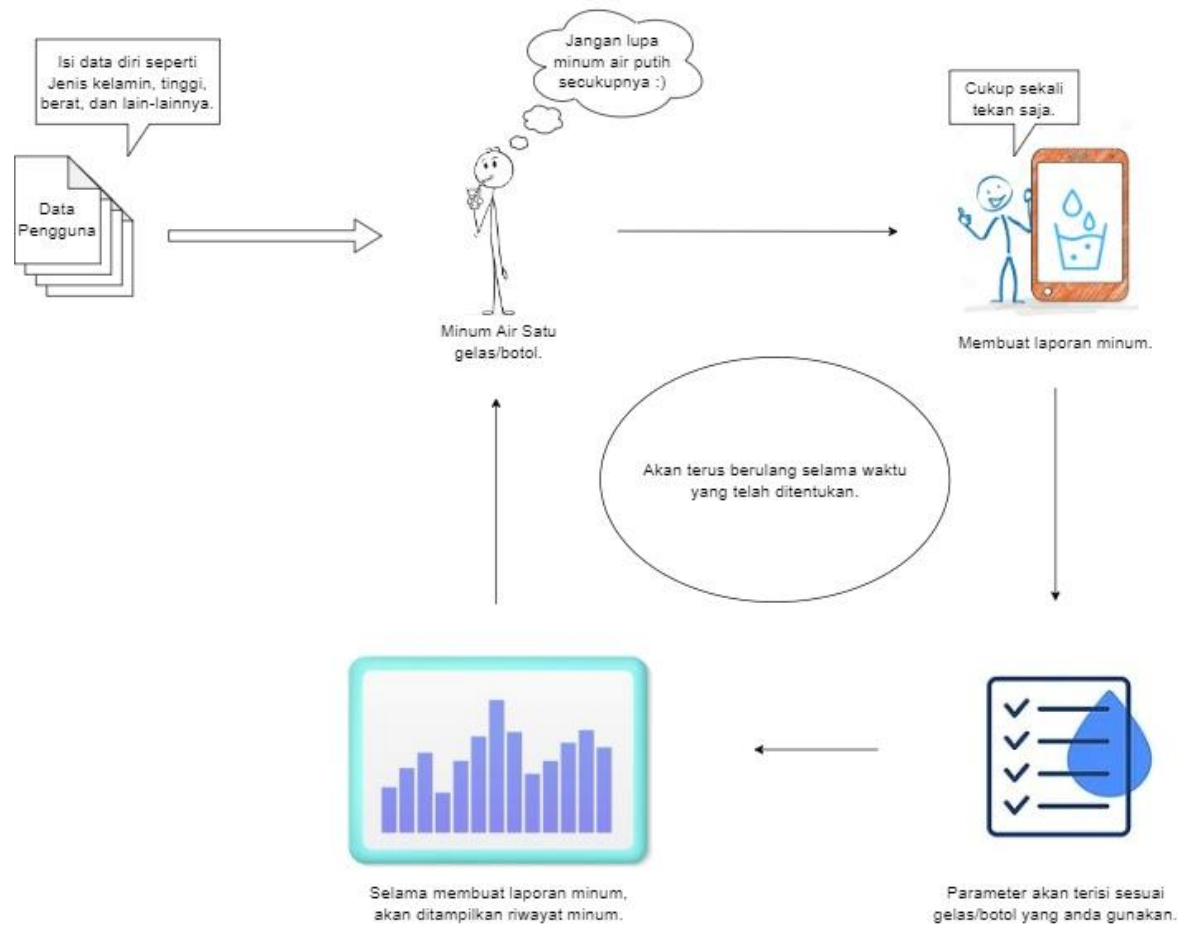
1. Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
2. CASE tools

TUGAS

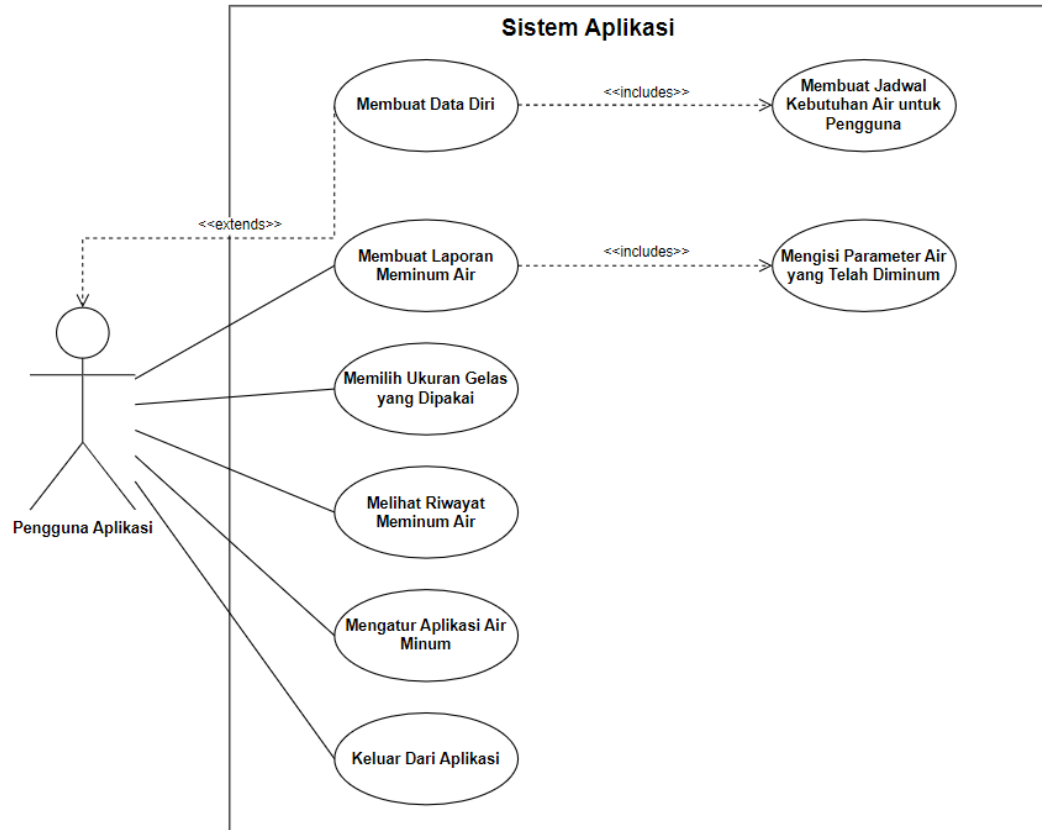
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

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 :	Membuat laporan air minum.
Actor :	Pengguna aplikasi.
Trigger :	Menekan tombol laporan air minum setelah meminum air.
Pre-condition :	Memilih gelas/botol yang telah diminum.
Post-condition :	Parameter air minum akan naik, akan tercatat di riwayat minum.
Deskripsi :	Pengguna akan memilih gelas/botol yang akan digunakan untuk meminum air. Kemudian, pengguna akan mengisi air dan meminum air tersebut. Setelah itu, pengguna akan membuat laporan air minum hanya dengan sekali klik. Dalam proses tersebut akan terisi parameter air minum dan Riwayat air minum juga akan terpengaruh supaya pengguna dapat melihat berapa jumlah air yang telah diminum.