

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 2



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

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

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Trisakti

2022

MODUL 2 : Pelaksanaan Tahapan Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak I

Pokok Bahasan:

Pelaksanaan tahapan analisa kebutuhan perangkat lunak.

Kode Pokok Bahasan:

IKS324.PRAK.2019.02

Mempraktekkan analisa 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 2 . | 85 | 1,5 |
| TOTAL | | | 85 | 1,5 |

TUGAS PENDAHULUAN

Untuk dapat menjalankan modul praktikum ini silahkan membaca artikel berikut :

1. *Functional requirements*
2. *Non-functional requirements*
3. *Requirements elicitation*

LAB SETUP

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

1. Kebutuhan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi

TUGAS

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

Latihan 2.1. *User requirements (Pengingat Air Minum)*

- Mengisi data pengguna;
- Waktu dan kebutuhan air minum bisa ditentukan oleh sistem melalui data pengguna;
- Menyediakan pembuatan laporan air minum;
- Mampu melihat riwayat air minum;
- Memiliki pengaturan yang dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Latihan 2.2. *System requirements (functional and non-functional requirements)*

| | |
|--|--|
| – Functional Requirements : | |
| <ul style="list-style-type: none"> – Mampu membuat laporan air minum hanya sekali tekan; – Aplikasi akan otomatis menyesuaikan kebutuhan air minum pengguna dari data yang telah diisi oleh pengguna; – Pengguna mampu melihat riwayat yang telah dibuat laporan sebelumnya; – Memiliki sistem notifikasi yang dapat mengingatkan pengguna untuk meminum air dengan waktu yang telah ditentukan; – Pengguna bisa mengubah data yang telah dibuat sebelumnya dan otomatis sistem akan langsung menyesuaikan kebutuhan air minum pengguna lagi. | |
| – Non - Functional Requirements : | |
| Technical requirements | <ul style="list-style-type: none"> – Dibuat untuk mengingatkan pengguna untuk minum air secukupnya dengan waktu yang tepat; – Dibuat untuk mengetahui berapa kali pengguna telah meminum air dalam sehari. |
| Performance requirements | <ul style="list-style-type: none"> – Memastikan aplikasi tersebut ringan digunakan dan tidak memakan banyak memori; – Berusaha menambahkan notifikasi yang tidak membuat pengguna terasa terganggu saat munculnya notifikasi dari aplikasi tersebut. |
| Usability requirements | <ul style="list-style-type: none"> – Membuat desain aplikasi tersebut mudah dimengerti oleh pengguna; – Memberikan sedikit keterangan tambahan agar pengguna mengetahui fungsi tombol tersebut. |
| Reliability requirements | <ul style="list-style-type: none"> – Memastikan tidak terjadi salah pengetikan, error, dan tulisan sulit dibaca pada aplikasi tersebut; – Memastikan aplikasi tersebut tidak terjadi kerusakan ataupun gangguan lainnya dari pihak ketiga. |
| Security requirements | <ul style="list-style-type: none"> – Memastikan data tatap utuh dan tidak dapat diubah oleh pihak manapun kecuali diubah oleh pengguna sendiri; – Menambahkan fitur <i>Password</i> jika pengguna membutuhkan fitur tersebut. |