

Tugas ADPL 2 : BPMN



Disusun Oleh:

Ibnu Fauzan Affifudin

19051397052

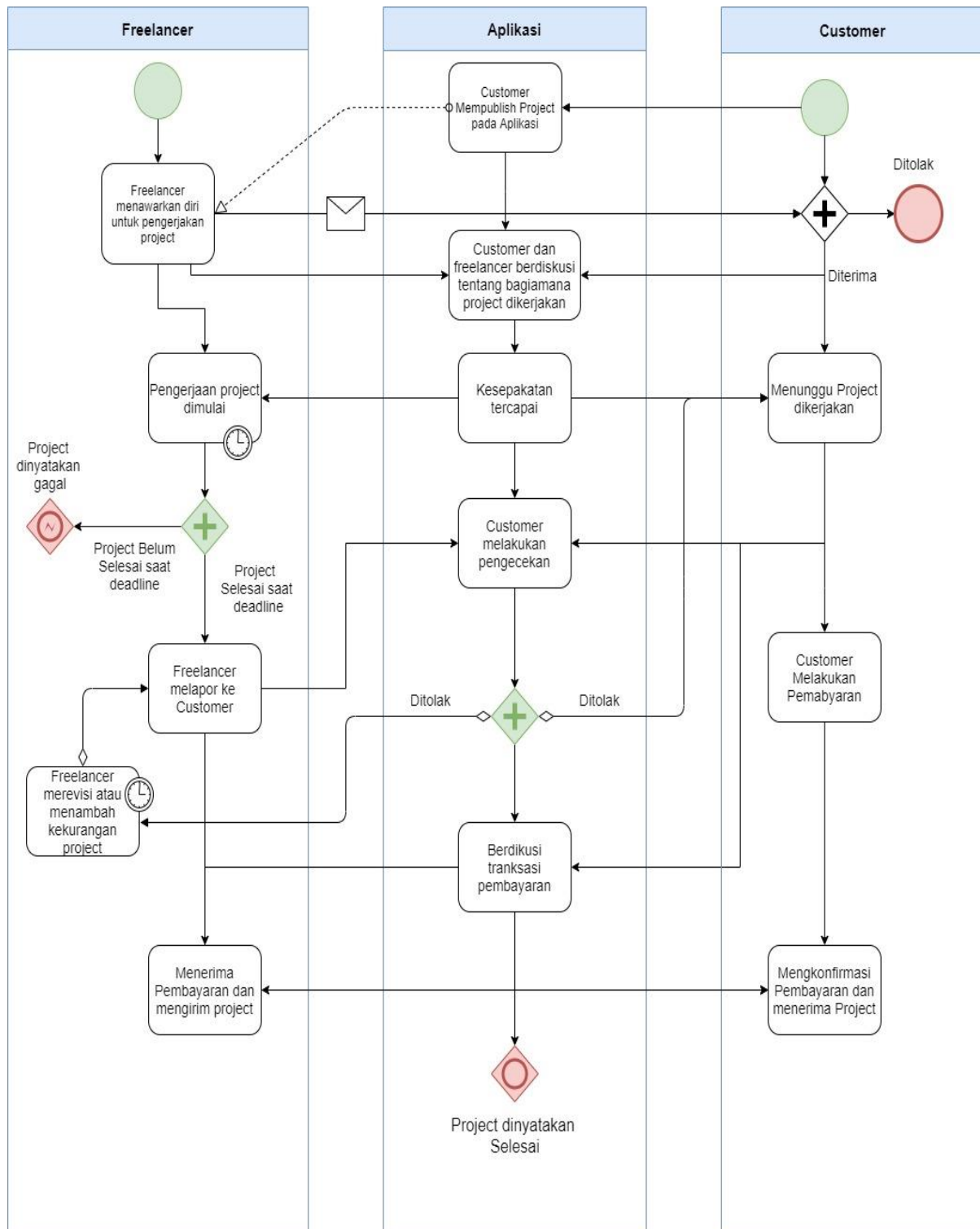
Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Jurusan Teknik informatika

Universitas Negeri Surabaya

2019

1. BPMN prosedur kerja Aplikasi FreeCom



2. Dokumen

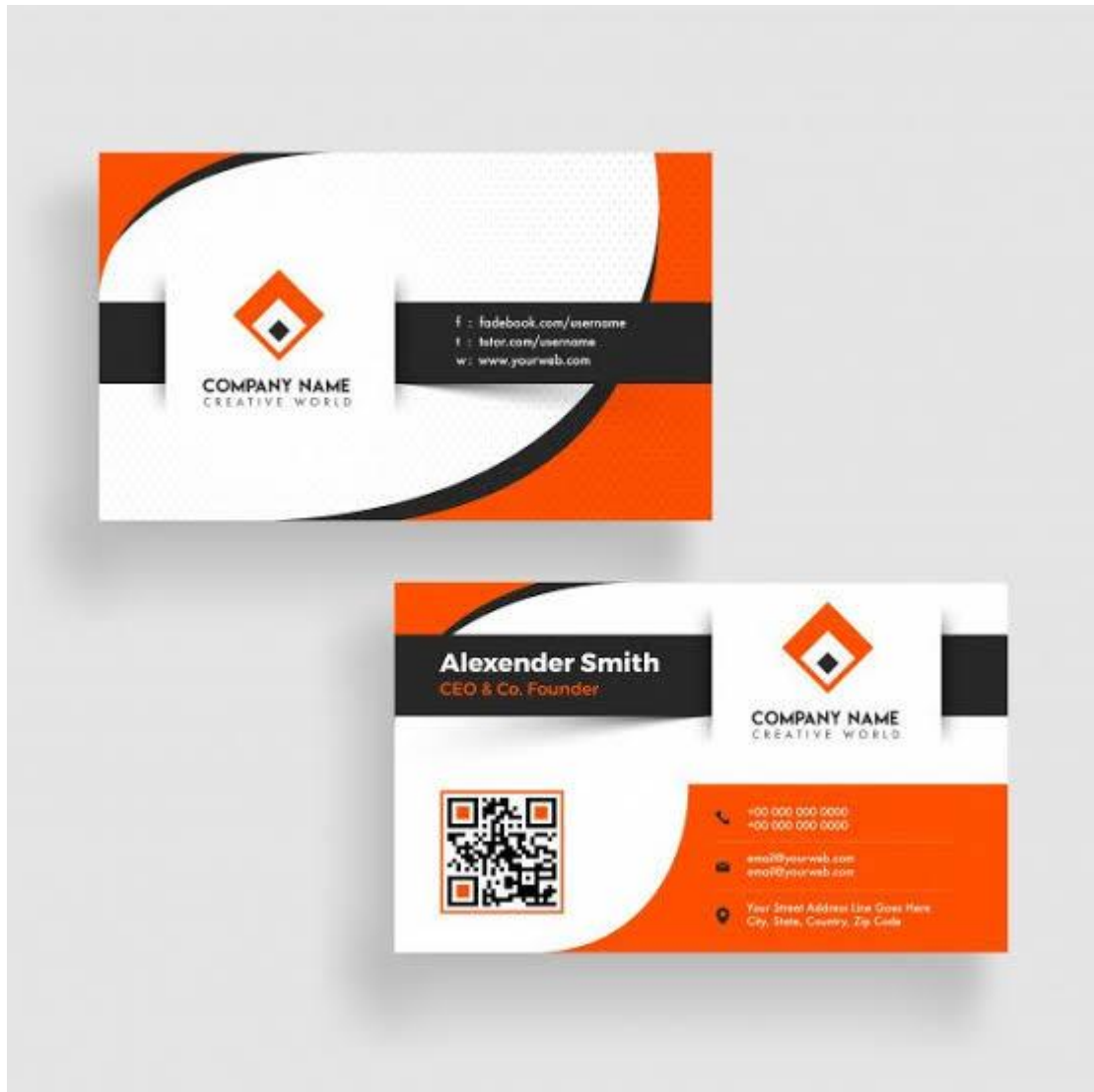
- Nama Penawar Jasa : Ibnu Fauzan Affifudin
- Bentuk Jasa yang ditawarkan : Pengerjaan sebuah project
- Penjelasan : Freelancer merupakan orang yang menawarkan jasa untuk pengerjaan sebuah project Jasa untuk seseorang atau sebuah perusahaan untuk menawarkan sebuah project full stack developer atau website dan akan dikerjakan oleh penawar jasa tersebut.
- Ciri2 Penawar Jasa Full stack developer:
 1. Harus mendapatkan project baru bisa bekerja.
 2. Menampilkan Portofolio untuk menarik perhatian customer.
 3. Bisa bekerja sama dengan developer lain agar project bisa diselesaikan.
 4. Waktu deadline dan biaya bisa didiskusikan oleh kedua belah pihak hingga mencapai mufakat.
 5. Bila project belum selesai saat deadline, maka project dinyatakan gagal.
 6. Biasa dicari di aplikasi freelancer (Fastwork,dsb.).
- Laporan Penyewaan Jasa

No	Nama	Tipe Data	Keterangan
1.	Tanggal Pemberian Project	Numeric	Tanggal Pemberian Project diberikan
2.	Nama Penyewa / Perusahaan	Char	Nama dari orang / perusahaan penyewa Jasa
3.	Tanggal Deadline	Numeric	Tanggal Deadline yang telah disepakati
4.	Harga	Numeric	Harga Jasa
5.	Total Bayar	Numeric	Total Pembayaran

Dokumen Tambahan

- Bisa berupa portofolio (bagi Freelancer)
- Kartu nama (bagi Customer)

Contoh Kartu nama



Contoh Portofolio



City, date of birth : Jakarta, 19 september 1992.

Religion : Islam.

Gender : Male.

Weight : 80Kg.

Height : 185Cm.

Address : Jl. Asirok No 12
RT 04/01 sukabumi selatan, Jakarta Barat.

CONTACT

 081294122999

 Nastiansyah.helmy@gmail.com

 Helmy Nastiansyah

 @helmynastian

HOBBY

Football.

Drawing/Sketch.

Photography.

Hiking.

Basketball.

SKILLS



HELMY NASTIANSYAH

GRAPHIC DESIGNER

PROFILE

Saya berumur 23 tahun, lulusan sarjana (S1). Saya mudah beradaptasi, dapat bekerja keras, bekerja sama dalam tim, teliti, mudah berkomunikasi dengan orang lain serta senang mempelajari hal baru.

EDUCATION

1997-1998 ● TK Srikandi, Jakarta.

1998-2004 ● SDN Palmerah 15 Pagi, Jakarta.

2004-2007 ● SMPN 229, Jakarta.

2007-2010 ● SMAN 57, Jakarta.

2011-2015 ● Universitas Budi Luhur Komunikasi visual, Jakarta.

WORK EXPERIENCE

2014 ● PT INDOPOS INTERMEDIA PRESS
Melaksanakan magang 2 bulan di PT.Indopos sebagai layouters pada awal tahun 2014.

2015-2016 ● PT RAMAYANA LESTARI SENTOSA.Tbk
Memulai karir pertama kali di dunia kerja sebagai desain grafis selama 10 bulan di kantor pusat Ramayana.

SEMINAR

Seminar Apple iPhone 4S

Painting On T-shirt

Seminar Metro Tv On Campus

YOT Roadshow

Net Tv

3. Business Rules

ID	Definisi Rule	Jenis Rule	Statis/Dinamis	Sumber
SIS1	Deadline dan harga project harus didiskusikan terlebih dahulu oleh kedua pihak hingga mufakat	Facts	Statis	Standar Sistem
CST1	Customer wajib membayar DP project sesuai dengan kesepakatan	Constrains	Statis	Kebijakan
CST2	Bila sudah disepakati, Freelancer jasa wajib menyelesaikan project sesuai dengan kesepakatan awal	Action Anabler	Statis	Kebijakan
REP1	Apabila project belum selesai saat deadline, maka project dinyatakan gagal dan admin mengembalikan uang project pada customer	Inferences	statis	Standar Laporan
REP2	penambahan fitur setelah project selesai Customer harus wajib mendiskusikan deadline tambahan untuk penambahan fitur	Inferences	Dinamis	Standar Laporan
CST3	Penambahan fitur setelah project selesai dikenakan biaya tambahan	Action Anabler	Dinamis	Kebijakan
REP3	Setelah project selesai, maka Customer mengkonfirmasi kepada admin aplikasi.	Constrains	Statis	Standar Laporan
REP4	Setelah Menerima	Constrains	Statis	Standar Laporan

4. User Requirements

1. Customer harus mendiskusikan terlebih dahulu deadline dan harga project kepada freelancer hingga kedua belah pihak sepakat.
2. Customer wajib membayar project sebelum freelancer mengerjakan project yang diberikan dan uang akan ditahan oleh admin aplikasi sebelum project selesai.
3. Customer punya hak untuk menyakan proges project yang sedang dikerjakan.
4. Apabila penyewa ingin menambah fitur atau mengubah suatu fitur, maka harus didiskusikan terlebih dahulu kepada freelancer yang mengerjakan project.
5. Bila project telah selesai, maka customer wajib menkonfirmasi kepada admin aplikasi bahwa project telah selesai.
6. Setelah menerima konfirmasi dari customer, admin aplikasi wajib memberikan uang customer kepada freelancer yang mengerjakan project dan project dinyatakan selesai.