

Aplikasi Pengiriman Barang (SendIt)

LAPORAN TUGAS BESAR

Mata Kuliah Metode Formal



SE 46-03

1302220009	Marjauza Naswansyah
1302220037	Nizar Rasyiid
1302220031	Hasan Nurrahman Pane
1302223116	Matthew Theodore Lempas

PRODI S-1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK

FAKULTAS INFORMATIKA

UNIVERSITAS TELKOM

2023

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini pengiriman barang merupakan salah satu jasa yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan banyaknya *e-commerce* yang beredar di Indonesia sehingga banyak individu yang mulai berbelanja secara daring. Hal ini tentu saja mempengaruhi peningkatan permintaan pengiriman barang. Selain itu berkembangnya teknologi juga mendukung adanya jasa pengiriman barang yang lebih modern.

Aplikasi jasa pengiriman barang menjadi salah satu solusi jasa pengiriman barang yang lebih modern. Aplikasi jasa pengiriman barang memberikan fleksibilitas bagi para penggunanya dalam memilih jenis pengiriman sesuai dengan kebutuhan mereka serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan *internet*. Selain itu aplikasi jasa pengiriman barang dapat meningkatkan rasa percaya dan keamanan pengguna karena aplikasi memungkinkan pengguna untuk menghubungi kurir yang mengirim barang tersebut dan juga dapat melacak lokasi barang yang sedang berada dalam perjalanan.

GOALS

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam dokumen ini, Bagaimana cara meningkatkan efisiensi pengiriman barang melalui pemanfaatan teknologi?

Product Goals

Tujuan dalam dokumen ini adalah merancang sebuah aplikasi pengiriman yang mudah digunakan untuk semua orang dengan memanfaatkan teknologi.

Features

Fitur utama pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat melakukan pemesanan pengiriman barang secara *online*
- b. Aplikasi dapat memberikan fitur *live tracking* pada saat pengiriman barang
- c. Aplikasi memiliki beragam metode pembayaran yang aman dan terpercaya.

End Goals

Manfaat yang bisa terwujud bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

- a. **Pelaku Usaha**, ini menjadi sebuah kesempatan bagi pengusaha yang berjualan melalui platform *online* untuk memudahkan mereka dalam mengirim barang
- b. **Mahasiswa**, memudahkan mahasiswa perantauan dalam mengirim barang baik dalam atau luar kota
- c. **Masyarakat Umum**, menambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat umum.

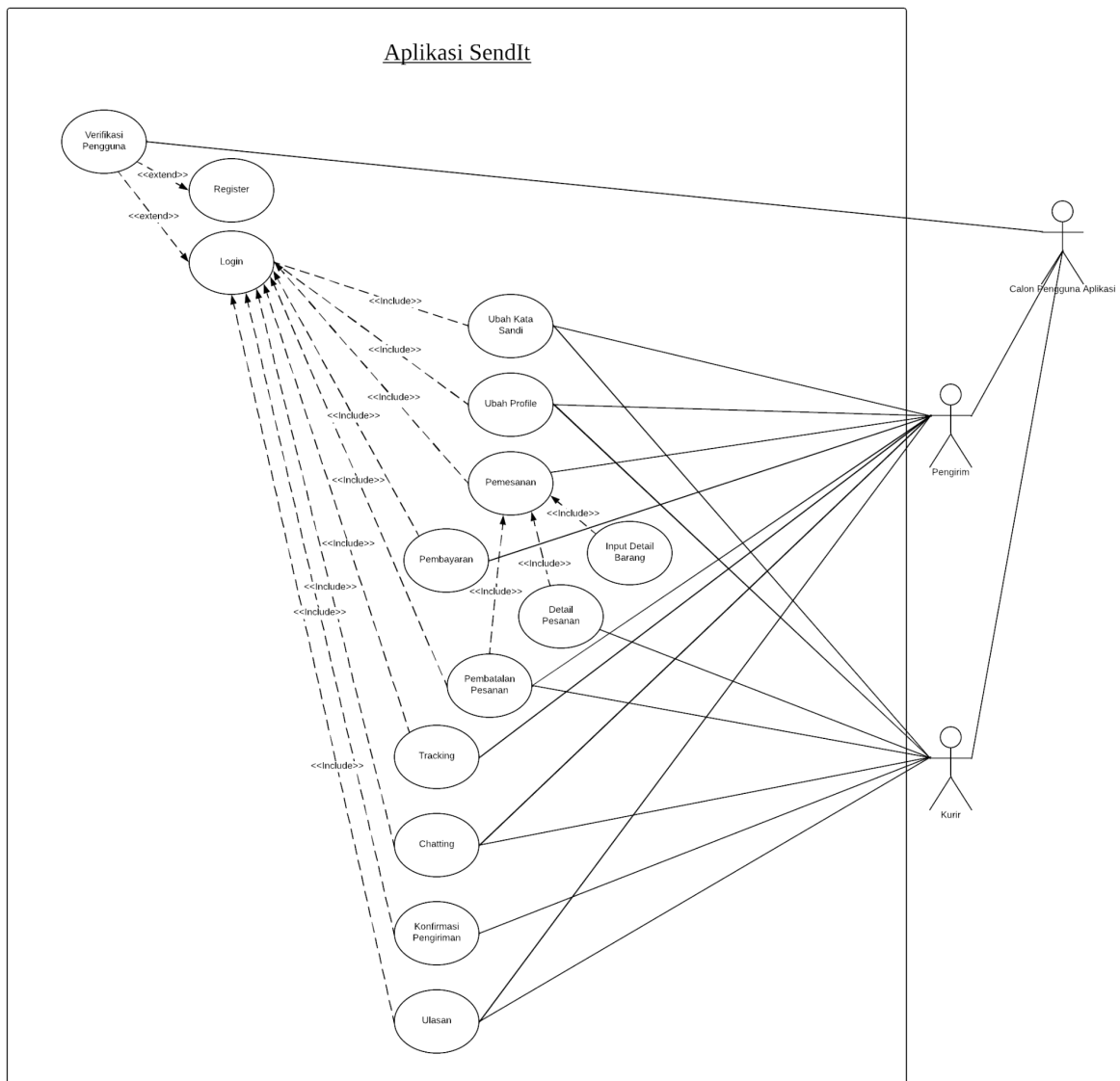
Goals

Manfaat yang bisa terwujud, diantaranya sebagai berikut:

- a. **Efisiensi Waktu dan Biaya**, dengan adanya aplikasi jasa pengiriman barang pengguna dapat mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan untuk mengirimkan barang atau membawa barang ke tempat pengiriman barang.
- b. **Keberagaman Opsi**, dengan adanya aplikasi jasa pengiriman barang, pengguna memiliki beragam pilihan untuk mengirimkan barang ataupun metode pembayaran.
- c. **Fleksibilitas**, dengan adanya aplikasi jasa pengiriman barang, pengguna dapat melakukan pengiriman barang dan menjadwalkan pengiriman dari mana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet.

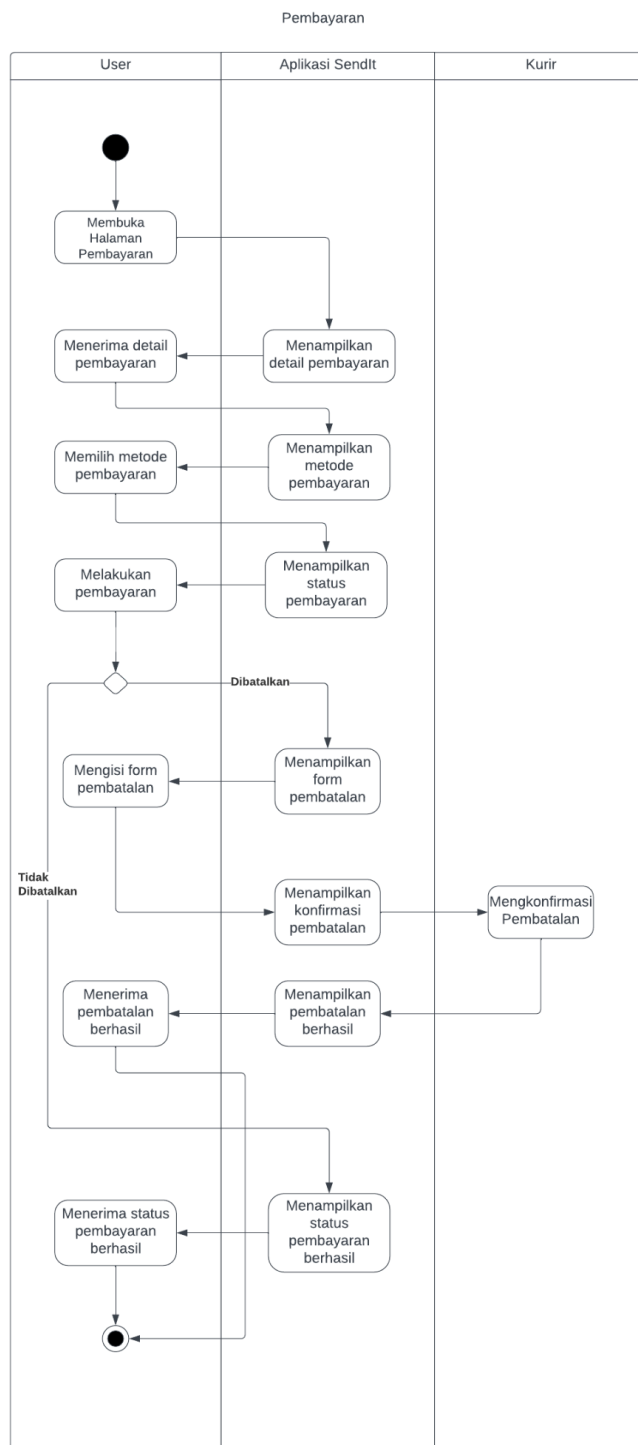
Modelling

Use Case Diagram:



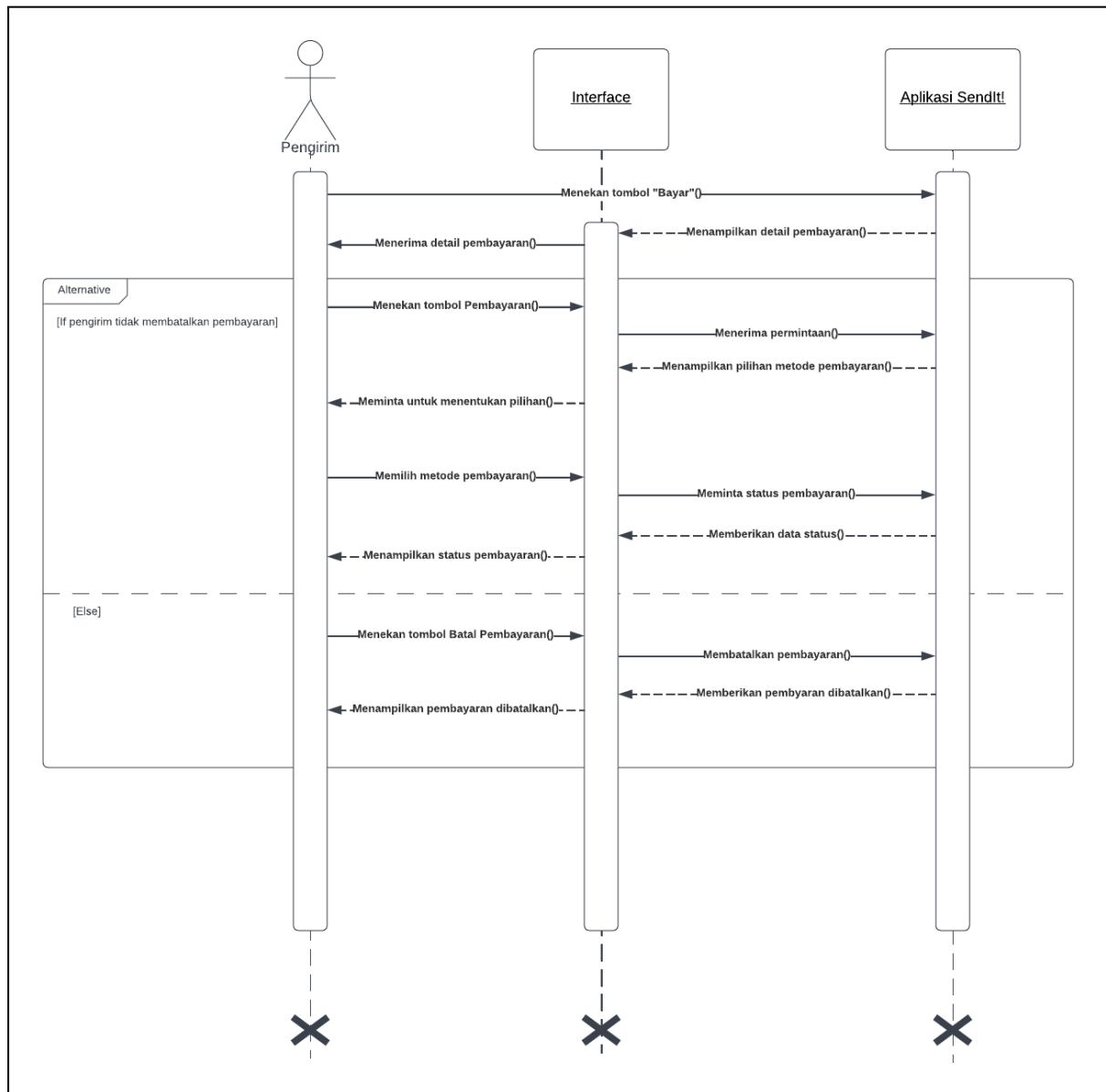
Activity Diagram:

Kami memilih untuk menjabarkan *activity diagram* pada *use case* pembayaran, berikut penggambarannya:



Sequence Diagram:

Penggambaran *sequence diagram* dalam penggambaran *use case* pembayaran:



Class Diagram:

Kami mencoba untuk melakukan penggambaran *class diagram* dari aplikasi ini, berikut penggambaran *class diagram*:

