

**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**

## 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 ( <b>Sub CPMK 2.1</b> ).	<b>Kriteria penilaian</b> : Rubrik deskriptif.  <b>Indikator</b> : Ketepatan waktu dalam menyelesaikan <b>Laporan Praktikum 3</b> .	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

2

### **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

3



## Pelanggan

Registrasi akun dengan **Teknisi**  
email, alamat dan nomor telepon



## Fitur Pengecekan

Proses pengecekan barang yang dikirim ke outlet



## Fitur Pembersihan

Menerima barang jika sudah teregister untuk pengerjaan orderan perbaikan



## Perbaikan

Perbaikan barang yang

terdekat

Proses pembersihan Desktop yang dilakukan

teknisi ataupun outlet

terdekat

dilakukan oleh teknisi setelah pengecekan dan konfirmasi kelanjutan perbaikan



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

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

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

<b>Nama Use Case :</b>	Rincian kerusakan barang
------------------------	--------------------------

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

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

<b>Nama Use Case :</b>	Pembersihan Desktop
<b>Actor :</b>	Developer dan outlet/teknisi
<b>Trigger :</b>	Developer merasa Desktopnya kotor
<b>Pre-condition :</b>	Desktop kotor
<b>Post-condition :</b>	Desktop sudah dibersihkan



<b>Deskripsi :</b>	Desktop diterima oleh outlet/teknisi untuk pembersihan dimana akan dilakukannya pembersihan pada Desktop tersebut.
--------------------	--