

TUGAS PRAKTIK REMEDIAL

SOFTWARE MODELLING

ANDREAS PUTRA ARYANTO/XII-RPL/3

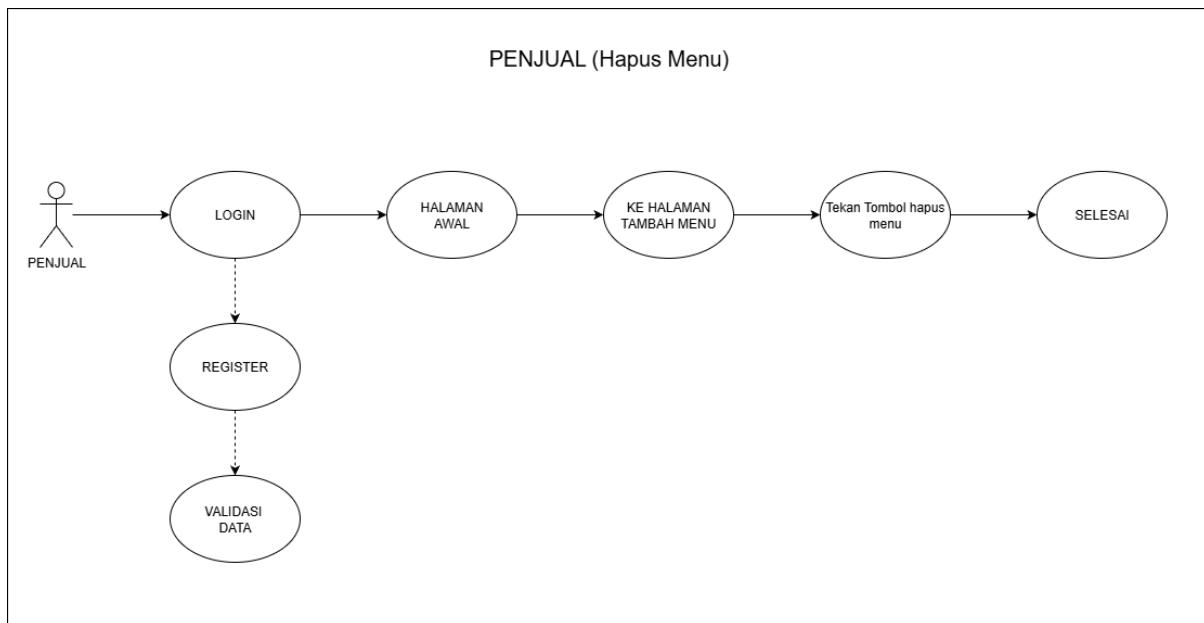
Identifikasi 5 Kebutuhan Fungsional :

- User dapat melihat keuangan.
- User dapat menambahkan menu.
- User dapat menentukan harga.
- User dapat memesan.
- User dapat membeli.

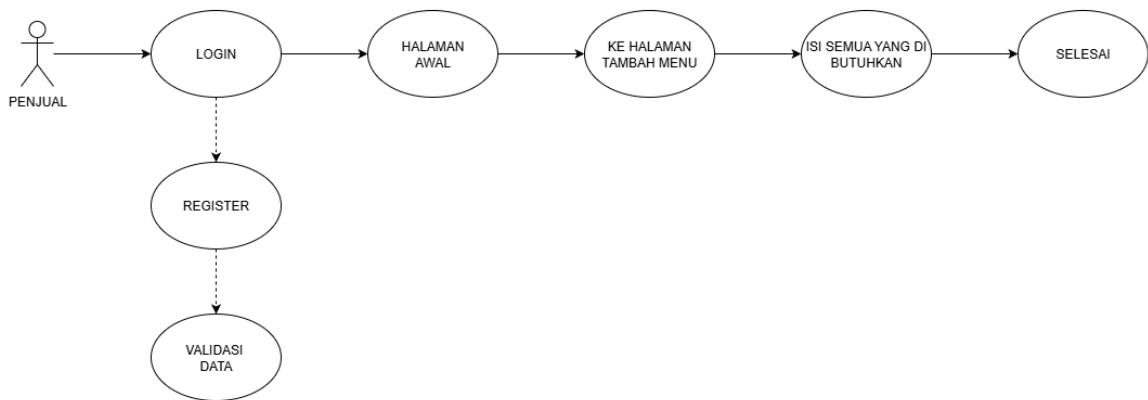
Identifikasi 3 Kebutuhan Non-Fungsional :

- Kualitas.
- Kemudahan.
- Kecepatan.
- Keamanan.
- Kemudahan.
- Keandalan.
- Operational.

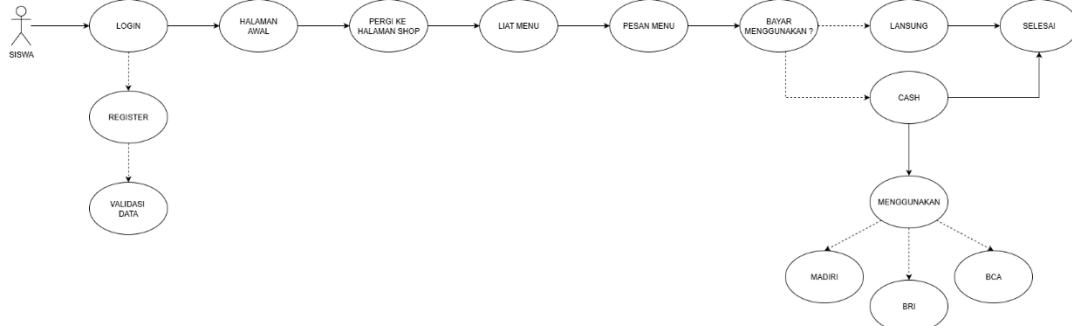
Buat Diagram Use Case (Minimal 4 Use Case) :

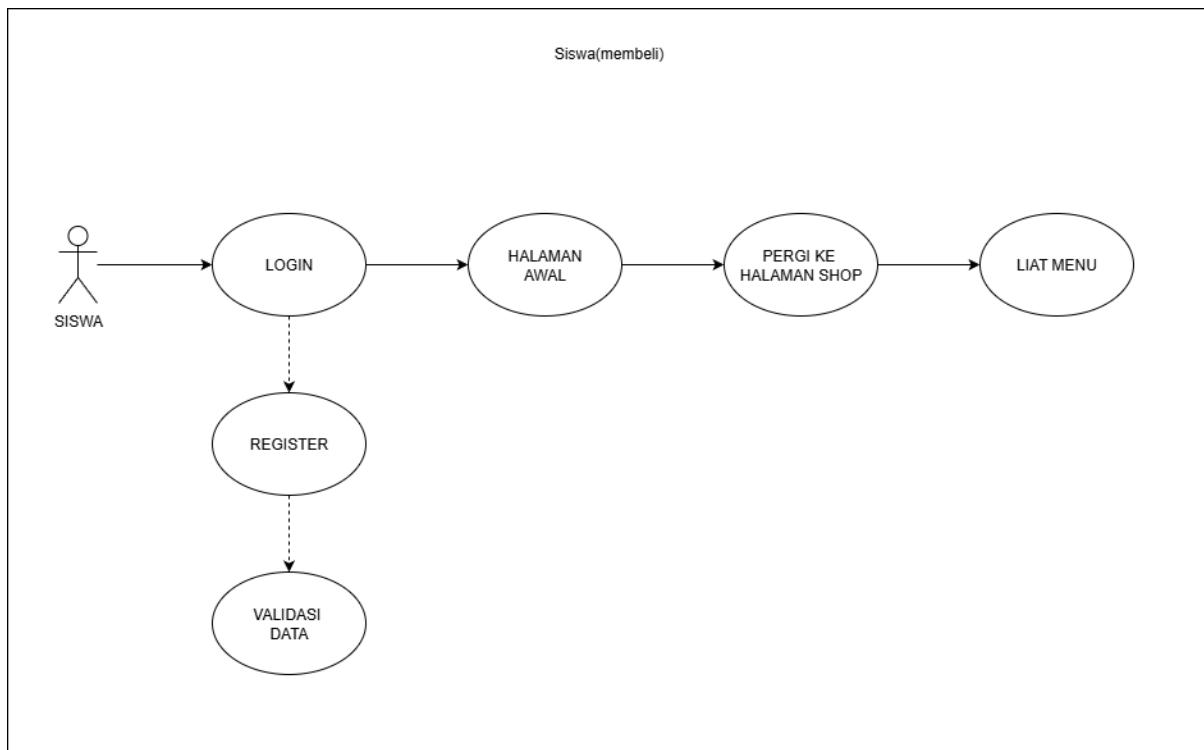


PENJUAL (TAMBAH PRODUK)



Siswa (MEMESAN)



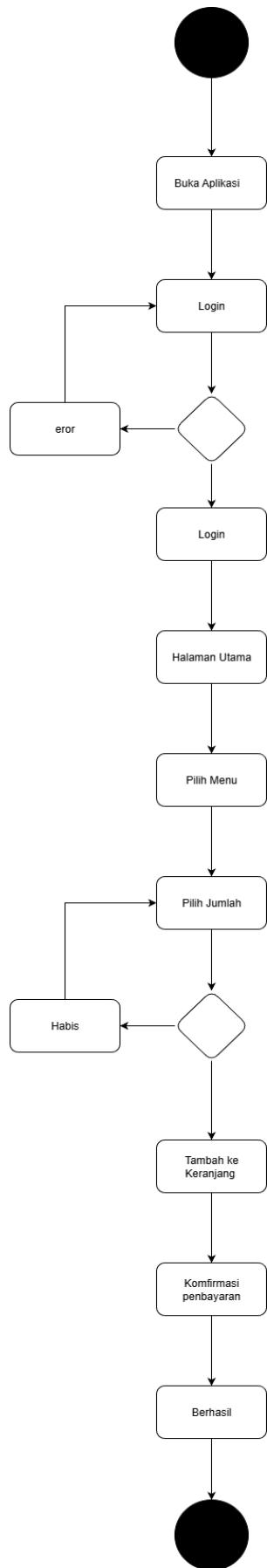


Buat Use Case Description Untuk 2 Use Case Utama :

| Elemen | Detail |
|----------------|---|
| Nama Use Case | Tambah Produk/Menu Baru |
| Tujuan | Penjual berhasil menambahkan rincian produk/menu baru ke dalam inventaris sistem agar dapat dilihat oleh Siswa. |
| Aktor | Penjual |
| Preconditions | Aktor (Penjual) telah memiliki akun yang terdaftar dan berhasil melakukan Login ke sistem. |
| Postconditions | Produk/Menu baru berhasil tersimpan di basis data dan memiliki status "Aktif" atau "Tersedia". |

| Elemen | Detail |
|----------------|---|
| Nama Use Case | Lihat Daftar Menu dan Memulai Pembelian |
| Tujuan | Siswa berhasil mengakses halaman <i>Shop</i> dan melihat daftar produk/menu yang tersedia untuk dibeli. |
| Aktor | Siswa (Pembeli) |
| Preconditions | Aktor (Siswa) telah memiliki akun yang terdaftar dan berhasil melakukan <i>Login</i> ke sistem. |
| Postconditions | Siswa berada di Halaman <i>Shop</i> , dan sistem telah berhasil menampilkan daftar produk/menu yang tersedia dari basis data. |

Buat Diagram Activity untuk Proses “Memesan Makanan” :



Buat Class Diagram Sederhana (Minimal 3 Class) :

| User | Pesanan | Menu |
|---|--|---|
| - userId: int - nama: string - saldo: int | - pesananId: int - tanggal: string - totalHarga: int | - menuId: int - namaMenu: string - harga: int |
| + login(): bool + pesanMakanan(): void | + hitungTotal(): int + konfirmasi(): void | + tampilkanInfo(): void + ubahHarga(): void |

Kesimpulan :

Pemodelan diperlukan karena membantu menggambarkan alur, struktur, dan fungsi sistem sebelum aplikasi benar-benar dibuat. Dengan adanya model, pengembang dan pengguna dapat memahami kebutuhan sistem secara lebih jelas dan mengurangi kesalahan pada tahap implementasi. Pemodelan juga memudahkan tim untuk berkomunikasi karena semua proses digambarkan dalam bentuk diagram yang mudah dipahami. Selain itu, model membantu memecah sistem menjadi bagian-bagian yang terstruktur sehingga proses pengembangan menjadi lebih terarah. Dalam tahap pengembangan aplikasi, model berfungsi sebagai panduan teknis yang memastikan fitur dibuat sesuai kebutuhan. Model juga memungkinkan tim untuk menemukan masalah atau kekurangan lebih awal sebelum aplikasi dijalankan. Dengan demikian, pemodelan menjadi langkah penting untuk memastikan kualitas dan efisiensi dalam pembuatan aplikasi.