

LAPORAN PRAKTIKUM

METODOLOGI PENGEMBANGAN

PERANGKAT LUNAK

MODUL 2



Versi 3.1

Penyusun : Tim Dosen MPPL

Nama	:	Sonya Ridesia Hastari
		Chaesa Namida Arumdapta
		Evanda Manggani
		Tommy Andrian
NIM	:	064002200007
		064002200008
		064002200013
		064002200029

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 (Keseimbangan antara Akademik dan Sosial)*

- Alarm Peningat
Alarm yang dapat kita atur sendiri dan dapat menggunakan nada dering yang sesuai dengan keinginan user.
- Kalender Jadwal
Berisikan kalender - kalender jadwal yang harus kita lakukan
- Catatan
Dapat menambahkan catatan yang berupa tulisan, voice note dan video.
- Tasks
Dapat menambahkan tasks atau tugas tugas yang harus dikerjakan
- Mode Warna
Dapat memberikan warna sesuai dengan kepentingan suatu jadwal dan tenggat suatu jadwal (misalnya jadwal penting dan tenggat waktu kurang dari satu hari akan di beri warna merah)
- Bisa mengatur Background sesuai keinginan user
User dapat mengganti – ganti background pada aplikasi ini . terdapat beberapa background yang bisa di akses sesuai keinginan user dan user dapat memasukkan sendiri background yang diinginkan dari galeri foto atau google

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

– Functional Requirements :	
<ul style="list-style-type: none">– Dapat Menambah jadwal baru– Dapat menghapus jadwal– Dapat mengedit jadwal– Dapat menampilkan notifikasi terkait jadwal– Dapat mengatur pengingat jadwal	
– Non Functional Requirements :	
Technical requirements	<ul style="list-style-type: none">– Bisa digunakan ios, android, maupun windows
Performance requirements	<ul style="list-style-type: none">– Kecepatan untuk mengakses– Penyimpanan bisa melebihi 2 GB
Usability requirements	<ul style="list-style-type: none">– Mudah digunakan dan dipahami– Tidak membingungkan pengguna
Reliability requirements	<ul style="list-style-type: none">– Sistem dapat bekerja walaupun daya baterai minim
Security requirements	<ul style="list-style-type: none">– Penggunaan sandi dan pola– Pencegahan bocornya informasi data pribadi