

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 (Sub CPMK 2.1). | Kriteria penilaian : Rubrik deskriptif. Indikator : Ketepatan waktu dalam menyelesaikan Laporan Praktikum 3 . | 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

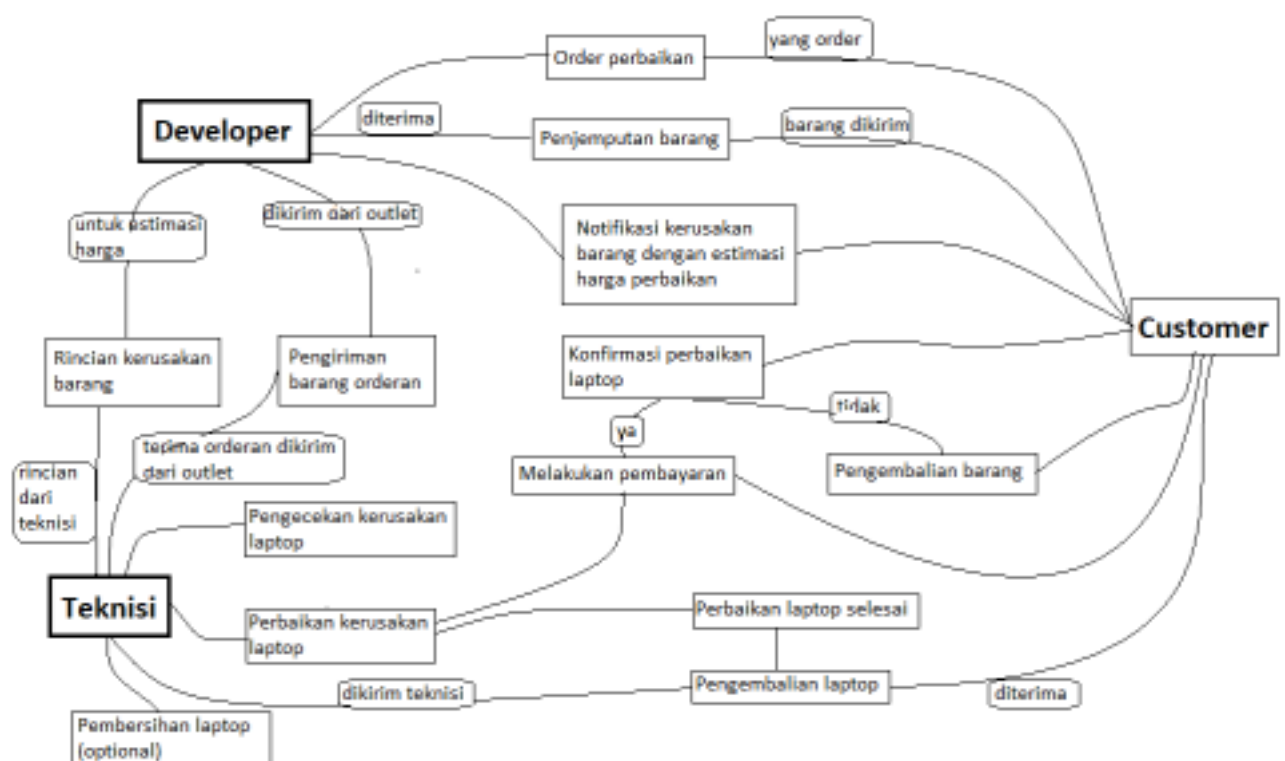
terdekat

Proses pembersihan Desktop yang dilakukan

teknisi ataupun outlet

terdekat

dilakukan oleh teknisi setelah pengecekan dan konfirmasi kelanjutan perbaikan



5

Detail Use Case :

| | |
|-------------------------|--|
| Nama Use Case : | Order perbaikan |
| Actor : | Pelanggan, Developer |
| Trigger : | karena pelanggan merasa adanya kerusakan dalam Desktop/komputer |
| Pre-condition : | Pelanggan harus mengorder agar Developer mendapat notif orderan untuk dilanjutkan ke fase berikutnya |
| Post-condition : | Notif atau orderan sampai ke Developer untuk dijalankan ke fase atau use case selanjutnya |
| Deskripsi : | Use case ini terjadi jika pelanggan ingin mengorder jasa perbaikan Desktop, pelanggan harus mengorder dahulu agar Developer mendapat orderan untuk dilanjutkan ke use case selanjutnya |

| | |
|------------------------|------------------------------|
| Nama Use Case : | Pengiriman Desktop ke outlet |
|------------------------|------------------------------|

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

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

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

| | |
|------------------------|--------------------------|
| Nama Use Case : | Rincian kerusakan barang |
|------------------------|--------------------------|

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

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

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

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