

# **LAPORAN PRAKTIKUM**

## **METODOLOGI PENGEMBANGAN**

### **PERANGKAT LUNAK**

#### **MODUL 2**



**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**  
**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).	<b>Kriteria penilaian :</b> Rubrik deskriptif.  <b>Indikator :</b> Ketepatan waktu dalam menyelesaikan <b>Laporan Praktikum 2.</b>	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 (JasKom)*

- **layanan pengecekan:** jika barang pelanggan rusak dan tidak tahu apa penyebab dari kerusakan tersebut, maka kami dari jaskom memberikan fitur pengecekan dimana pelanggan mengirimkan barang kepada outlet terdekat kami.
- **layanan pembersihan:** jika komputer atau laptop pelanggan kotor maka kami akan menawarkan layanan pembersihan kepada pelanggan dengan cara konsumen mengirim barang ke outlet terdekat.
- **layanan perbaikan:** setelah tahap pengecekan dan pemberian penjelasan kepada pelanggan tentang kerusakan, maka kami menawarkan layanan perbaikan. Jika konsumen setuju dengan tawaran tersebut, maka kami akan meminta teknisi untuk melanjutkan ke tahap perbaikan.
- pembayaran berbasis cashless

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

<b>– Non Functional Requirements :</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>– Memiliki tampilan yang menarik dan simple</li><li>– Aplikasi tidak ber iklan</li><li>– kompatible dengan android 6 keatas</li><li>– meminimalisir bug yang ada untuk tidak mengganggu user</li><li>– aplikasi ringan digunakan</li></ul>	
<b>– Functional Requirements :</b>	
<b>Technical requirements</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– berbasis android</li></ul>
<b>Performance requirements</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– RAM/ROM hp : 3 gb / 32 gb</li><li>– Versi Android 6.0 dan keatasnya</li></ul>
<b>Usability requirements</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– tampilan mudah dipahami dan menarik</li><li>– aplikasi harus digunakan saat online</li></ul>
<b>Reliability requirements</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– menggunakan daya yang rendah</li><li>– Melakukan maintenance perminggu</li></ul>
<b>Security requirements</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– pencegahan adanya kebocoran data user</li><li>– dilakukannya pendataan berkala</li></ul>