LAPORAN UAS REKAYASA PERANGKAT LUNAK



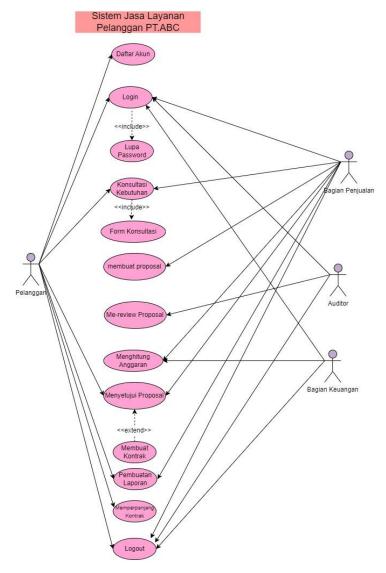
Disusun oleh:

Sekar Hanun Faizah	2110511134
Annisa Hadyana Fadhilah	2110511142
Desi Ratnasari	2110511152
Zakiyya Halimatus Sa'diyah	2110511156
Amanda Najwa Perak Azizah	2110511158

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA 2022

1. Use Case Diagram

Setiap pelanggan yang memerlukan jasa konsultasi akan dilayani oleh Bagian Penjualan untuk menjelaskan kebutuhannya(penawaran pelanggan). Bagian ini akan menyiapkan proposal proyek (Siapkan proposal) untuk pelanggan tersebut. Namun sebelumnya proposal ini harus diuji terlebih dahulu oleh reviewer, ini biasanya dilakukan oleh Auditor yang ada di PT ABC. Bagian Administrasi Keuangan menghitung anggaran (hitung anggaran) yang akan diajukan kepada pelanggan tersebut saat proposal sedang di-review,. Bagian Penjualan akan memakai hasil review beserta anggaran untuk negosiasi dengan pelanggan. Proyek akan berlanjut apabila tercapai kesepakatan dengan pelanggan; jika sebaliknya akan langsung dihentikan. Hal ini ditandai dengan dibuatnya kontrak (membuat kontrak). Apabila pekerjaan telah diselesaikan, maka bagian penjualan akan mengirimkan hasilnya kepada pelanggan (membuat laporan).

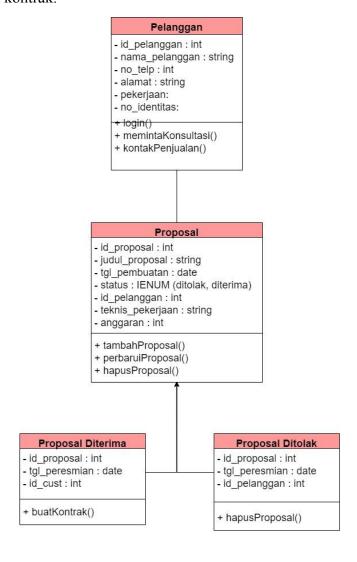


Use case diagram adalah teknik untuk menunjukkan hubungan antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Hasilnya berupa skema sederhana untuk memudahkan user membaca dan memahami informasi yang diberikan.

Pada use case yang sudah kami buat terdapat 4 aktor didalamnya yaitu pelanggan, bagian penjualan, auditor dan bagian keuangan.

2. Class Diagram

Setiap penawaran pelanggan akan dibuatkan proposal. Setiap proposal memuat data teknis pekerjaan dan data anggaran. Proposal akan dinegosiasikan dengan kemungkinan berhasil atau ditolak. Apabila negosiasi tersebut berhasil maka akan dibuatkan kontrak.

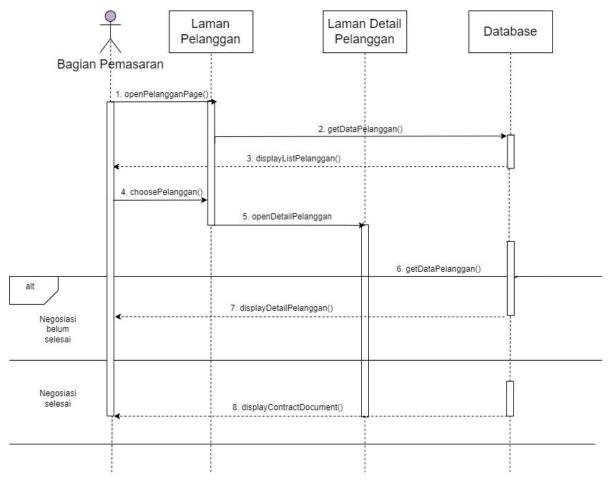


Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya,

metode, dan hubungan antar objek. Class diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. Berbagai komponen tersebut dapat mewakili class yang akan diprogram, objek utama, atau interaksi antara class dan objek.

3. Sequence Diagram

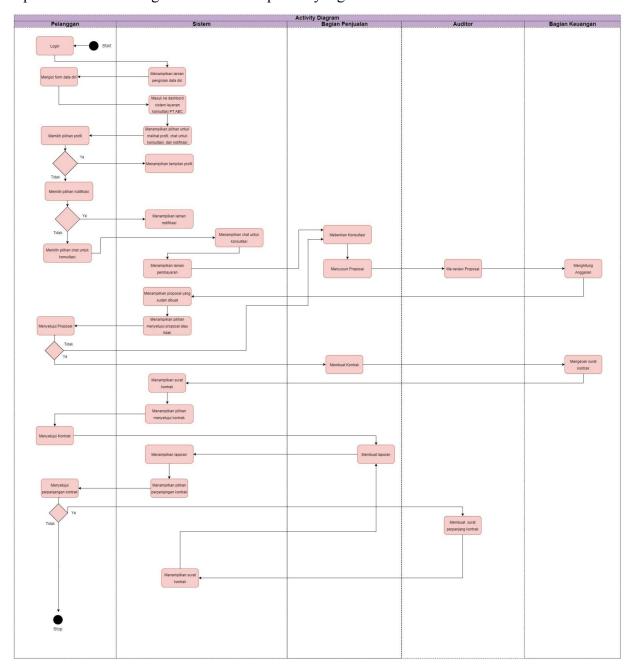
Petugas Bagian Penjualan membuka layar pelanggan untuk menentukan proposal yang akan dibuatkan kontraknya. Selanjutnya sistem akan menampilkan pilihan untuk petugas, yaitu apabila proposal belum selesai dinegosiasikan maka akan ditampilkan data pelanggan sedangkan bila negosiasi telah tercapai maka akan dibuatkan dokumen kontrak untuk ditandatangani pimpinan.



Sequence diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagaram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya.

4. Activity Diagram

Gambarkan activity diagram untuk membuat kontrak. Activity diagram diperlukan untuk mengetahui alur dari aplikasi yang sudah dibuat.



Activity diagram adalah menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

5. Mockup User Interface

Buatlah mock up user interface, desain input, dan desain output untuk perangkat lunak aplikasi pelayanan jasa kepada pelanggan dalam bidang konsultansi manajemen dan keuangan.

Mockup adalah gambaran atau visualisasi konsep desain yang membentuk hasil akhir desain yang sudah berisi informasi (gambar, warna, tipografi) dan bentuk elemen dengan tingkat presisi tinggi. Untuk membuat hasil desain seolah-olah terlihat real / nyata.

Berikut mockup user interface yang dirancang untuki aplikasi Konsulme.

1. Halaman Pengenalan Aplikasi Konsulme



Pada halaman ini berisi tampilan awal pengenalan dari aplikasi Konsulme.

2. Halaman Penjelasan



Pada halaman ini berisi penjelasan mengenai kegunaan aplikasi Konsulme.

3. Halaman Penjelasan



Pada halaman ini berisi penjelasan mengenai kegunaan aplikasi Konsulme.

4. Halaman Pilihan Untuk Melanjutkan Masuk atau Daftar



Pada halaman ini terdapat dua pilihan, yaitu pilihan masuk digunakan saat belum memiliki akun, sedangkan pilihan daftar digunakan saat belum memiliki akun.

5. Halaman Buat Akun / Daftar



Pada Halaman ini berisi tampilan untuk membuat akun. Di dalamnya diperintahkan untuk memasukkan nama, email, dan password untuk membuat akun.

6. Halaman Masuk / Login



Pada halaman ini digunakan untuk masuk atau login ke dalam aplikasi Konsulme. Tahap ini hanya digunakan bagi user yang sudah memiliki akun dengan memasukkan email dan password yang telah didaftarkan.

7. Halaman Lupa Password



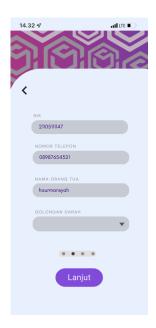
Pada halaman ini berisi tampilan lupa password. Digunakan ketika user lupa password dari akun Konsulme, user diminta untuk memasukkan email untuk selanjutnya melakukan proses reset password.

8. Halaman Registrasi data diri



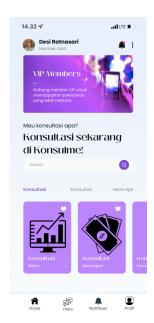
Pada halaman ini berisi form registrasi data diri yang penting digunakan untuk proses konsultasi. User diminta memasukkan nama lengkap, alamat, ttl, pekerjaan, nik, nomor telepon, nama orang tua, dan golongan darah.

9. Halaman Registrasi



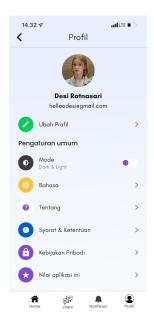
Pada halaman ini berisi form registrasi data diri yang penting digunakan untuk proses konsultasi. User diminta memasukkan nama lengkap, alamat, ttl, pekerjaan, nik, nomor telepon, nama orang tua, dan golongan darah.

10. Halaman Menu Utama



Pada halaman ini berisi tampilan menu utama atau dashboard. Pada menu utama diperlihatkan berbagai jenis konsultasi yang tersedia pada aplikasi Konsulme, seperti konsultasi bisnis dan konsultasi keuangan. Pada bagian bawah juga terdapat pilihan home, chat, notifikasi, dan profil.

11. Halaman Profil



Pada halaman ini berisi tampilan dari profil user serta pengaturan umum dari aplikasi Konsulme.

12. Halaman Notifikasi



Pada halaman ini berisi tampilan notifikasi seperti pembayaran berhasil, pesan, proposal telah selesai dibuat, surat perpanjangan kontrak telah dibuat, dan masih banyak lagi.

13. Halaman Konsultasi / Chat



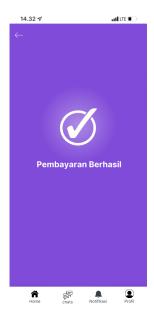
Pada halaman ini berisi tampilan chat dengan konsultan.

14. Halaman Pembayaran



Pada halaman ini berisi tampilan pembayaran yang perlu dibayar oleh user. Pada tahap in akan menampilkan total harga yang perlu dibayarkan untuk konsultasi. User diberi pilihan metode pembayaran, seperti dengan kartu kredit, transfer bank, dan e-wallet.

15. Halaman Pembayaran Berhasil

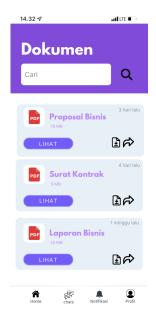


Pada halaman ini berisi tampilan saat proses pembayaran telah berhasil 16. Halaman Proses Proposal



Pada tahap ini berisi tampilan proses proposal. Di antaranya adalah proses pembuatan proposan, me-review proposal, menyiapkan anggaran, dan proposal selesai dibuat.

17. Halaman Dokumen



Pada halaman ini berisi tampilan untuk melihat dan men-download dokumen.

18. Halaman Tampilan Dokumen



Pada halaman ini berisi tampilan isi dari dokumen saat ingin melihat dokumen yang telah selesai dibuat.

19. Halaman Pembuatan Perjanjian Kontrak



Pada halaman ini berisi tampilan yang digunakan untuk memilih apakah akan membuat kontrak perjanjian atau tidak.

20. Halaman Pembuatan Kontrak



Pada halaman ini tampilan saat proses pembuatan kontrak.

21. Halaman Tampilan Dokumen



Pada halaman ini berisi tampilan isi dokumen kontrak yang telah dibuat.

22. Halaman Pembuatan Laporan



Pada halaman ini berisi tampilan saat proses pembuatan laporan.

23. Halaman Tampilan Dokumen



Pada halaman ini berisi tampilan isi dokumen laporan yang telah dibuat.

24. Halaman Perpanjangan Kontrak



Pada halaman ini berisi tampilan yang menunjukkan pilihan perpanjangan kontrak atau tidak.

25. Halaman Tampilan Dokumen



Pada halaman ini berisi tampilan isi dokumen perpanjangan kontrak yang telah dibuat.