UAS\_KELOMPOK 3

Nama Anggota Kel 3:

Andi Akshanul 015221022

Hamid Zuhdi Wijanarko 015221028

Diva Firnanda Azahra 015221030

Yahya Ashabul Y 015221011

1. Peran dan tanggungjawab tim proyek

2. Deskripsi proyek yang akan didesain satu semester sesuai dengan study case masing-masing kelompok

3. Jadwal wawancara pada studi kasus masing-masing kelompok

4. Contoh rancangan pertanyaan wawancara pada studi kasus masing-masing kelompok

5. Tindak lanjut hasil wawancara

6. Document flow diagram



7. Fishbone diagram

8. Daftar siapa saja aktor yang terlibat dan use case-use case yang akan diimplementasikan pada sistem

9. Use case diagram

# PETUNJUK PRAKTIKUM

1. Daftar siapa saja aktor yang terlibat dan use case-use case yang akan diimplementasikan pada sistem sekarang

Berikut adalah contoh hasil pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Manajemen usaha

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aktor | Deskripsi |
| 1 | Penjual | Penjual adalah orang yang memiliki usaha tersebut dan bertugas untuk melayani konsumen yang akan bertransaksi dengan toko tersebut. |
| 2 | Pembeli | Pembeli adalah seorang yang membeli barang yang di sediakan oleh penjual. |
| 3 | Admin | Admin adalah seorang yang membantu untuk menjalankan proses sistem |

Berikut adalah contoh hasil pendefinisian use case pada Sistem Informasi Manajemen Usaha:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case | Deskripsi |
| 1 | Login | Merupakan proses untuk melakukan login kepemilikan usaha. |
| 2 | Mengelola Daftar Pesanan | Mengelola daftar pesanan adalah suatu hal yang berguna untuk mengetaui apa saja barang yang akan di kirimkan ke lokasi pembeli pada hari itu juga |
| 3 | Mengelola lokasi pengiriman | Merupakan proses untuk mengetahui lokasi pengiriman pada barang |
| 4 | Mengelola waktu pengiriman | Merupakan proses untuk mengetahui waktu pengiriman yang telah dipilih oleh pembeli |
| 5 | Pengecekan system pembayaran | Merupakan proses yang menampilkan status bayar serta metode pembayaran yang dipilih oleh pembeli. |
| 6 | Pengecekan uang kembalian | Merupakan proses yang akan menampilkan uang yang diberikan oleh pembeli sehingga dapat mempersiapkan uang kembalian nya langsung |
| 7 | Pengiriman barang | Merupakan proses pengiriman barang pesanan dari toko ke lokasi pembeli |
| 8 | Pengecekan stock | Merupakan proses pengecekan stock dari hasil penjualan per hari |
| 9 | Melakukan proses pengadaan | Merupakan proses re-stock yang akan dilakukan bedasarkan proses pengecekan stock |
| 10 | Pengecekan pembelian terbanyak | Merupakan proses untuk mengetahui total pembelian tertinggi pelanggan yang telah setia dan selalu membeli di toko |

1. Gambarkan aktor dan use case tersebut dalam bentuk Use Case Diagram (teori dapat ditemukan dalam modul)
2. Buatlah Use Case Scenario sesuai dengan Use Case Diagram yang telah dibuat

Nama Use Case : Login

Skenario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** | |
| Skenario Normal | | |
| 1. Memasukka username, password dan nomor telepon. |  | |
|  | 2. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa melalui system. | |
|  | 3. Masuk ke web usaha tersebut. | |
| Skenario Alternatif | | |
| 1. Memasukkan username, password dan nomor telepon. |  | |
|  | 2. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa melalui system. | |
|  | 3. Menampilkan pesan login tidak valid. | |
| 4. Memasukkan username, password dan telepon yang valid. |  | |
|  | 5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa melalui system. | |
|  | 6. | Masuk ke web usaha tersebut. |

Nama Use Case : Mengelola daftar pesanan Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
|  |
| Skenario Normal |  |
|  | 1. Menampilkan banyaknya pesanan barang yang masuk. |
|  | 2. Menampilkan data pemesan. |
| 3. Mengkonvirmasi pemesanan |  |
|  | 4. Menampilkan data pemesanan yang akan diantar |

Nama Use Case : Mengelola lokasi pemesanan Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
|  |
| Skenario Normal |  |
|  | 1. Menampilkan lokasi-lokasi yang akan menerima barang pesanan. |
| 2. Membuka maps lokasi yang akan dikirimi barang pesanan. |  |
|  | 3. Menampilkan alur jalan yang akan ditempuh menuju lokasi pemesanan barang. |

Nama Use Case : Mengelola waktu pengiriman Skenario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** | |
| Skenario Normal |  | |
|  | 1.Menampilkan daftar waktu pengiriman pada Setiap alamat pemesanan. | |
| 2.Mengecek semua waktu pemesanan |  | |
| 3. Mengkonfirmasi waktu pemesanan yang dipilih pembeli. |  | |
| Skenario Alternatif |  | |
|  | 1. Menampilkan daftar waktu pengiriman pada Setiap alamat pemesanan. | |
| 2. Mengecek semua waktu pemesanan |  |  |
| 3.Terdapat kesamaan jadwal dengan pembeli lain. |  |  |
|  | 4. | Mengirimkan konfirmasi penggantian jadwal pengiriman ( karena terdapat kesamaan pemilihan jadwal dengan pembeli lain) |

Nama Use Case : Pengecekan system pembayaran Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Mengecek metode pemesanan pembeli dengan membuka keterangan metode tiap pembeli. |  |
|  | 2. Memunculkan metode pembayaran yang dipilih oleh pembeli. |
|  | 3. Memunculkan status bayar. |

Nama Use Case : Pengecekan uang kembalian Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Mengecek metode pemesanan pembeli dengan membuka keterangan metode tiap pembeli. |  |
|  | 2. Memunculkan metode pembayaran yang dipilih oleh pembeli. |
|  | 3. Memunculkan total bayar ( COD ). |
|  | 4. Memunculkan jumlah uang yang di inputkan pembeli pada web. |
|  | 5. Memunculkan status bayar. |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Mengecek metode pemesanan pembeli dengan membuka keterangan metode tiap pembeli. |  |
|  | 2. Memunculkan metode pembayaran yang dipilih oleh pembeli. |
|  | 3. Memunculkan total bayar ( COD ). |
|  | 4. Memunculkan jumlah uang yang di inputkan pembeli pada web. |
|  | 5. Memunculkan uang kembalian yang harus disiapkan penjual. ( Jika jumlah uang yang diinputkan penjual perlu uang kembalian ). |
| 6. Menyiapkan uang kembalian. |  |

Nama Use Case : Pengiriman barang.

Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Membuka daftar pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan urutan jam yang telah dipilih oleh customer |
|  | 3. Menampilkan urutan lokasi yang telah di atur oleh customer |
| 4. Melakukan Pengiriman |  |
| Skenario Alternatif |  |
| 1. Membuka daftar pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan urutan jam yang telah dipilih oleh customer |
|  | 3. Menampilkan urutan lokasi yang telah di atur oleh customer |
| 4. Melakukan Pengiriman |  |
|  | 5. system langsung membatalkan pesanan (jika pembeli yang menggunakan system COD tidak ada di lokasi pengiriman) |

Nama Use Case : Pengecekan stock. Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Membuka daftar pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan daftar pesanan yang berhasil sampai proses pembayaran / lunas |
|  | 3. Mengurangi jumlah stock awal dengan proses pesanan yang berhasil sampai akhir |

Nama Use Case : Proses pengadaan. Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Membuka pengecekan stock |  |
|  | 2. Menampilkan stock apakah sudah mencapai batas min untuk melakukan pengadaan |
| 3. Menelpon mitra pengadaan dan melakukan pemesanan barang sesuai yang dibutuhkan |  |

Nama Use Case : Pengecekan pembelian terbanyak.

Skenario:

|  |  |
| --- | --- |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| Skenario Normal |  |
| 1. Membuka daftar pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan daftar pesanan yang berhasil sampai lunas |
|  | 3. Menyimpan akun username customer yang melakukan proses pemesanan hingga lunas |
|  | 4. Menyimpan dan Menambahkan uang yang telah dikeluarkan ke toko kita |
|  | 5. Mengurutkan akun username customer yang telah mengwluarkan uang ke toko dari yang terbesar hingga yang terkecil |

4. Kumpulkan dalam bentuk PDF dengan ketentuan nama file: PrakADSI\_UseCase\_kelompok.pdf

**System**

PEMBELI

KURIR

ADMIN

MENGELOLA BARANG

INPUT BARANG

OUTPUT BARANG

DELETE BARANG

LIHAT STOCK BARANG

«extends»

«extends»

«extends»

«extends»

\*

\*

\*

\*

PEMBELIAN

MEMILIH BARANG

PESANAN

ATUR LOKASI

PENGIRIMAN

ATUR WAKTU

PENGIRIMAN

\*

\*

PENGIRIMAN

\*

\*

CEK STATUS

PENGIRIMAN

«extends»

\*

\*

PEMBAYARAN

\*

\*

MEMILIH SISTEM

PEMBAYARAN

CEK UANG KEMBALIAN

«extends»

\*

\*

JADWAL PENGIRIMAN

\*

\*

\*

\*

\*

\*

CEK POIN

\*

\*

\*

\*

\*

\*

10. Use case scenario

11. Identifikasi semua input dan output yang terlibat dengan etntitas luar

12. Konteks diagram

13. Diagram jenjang

14. Data Flow Diagram (DFD)

15. CDM-PDM



16. Class Diagram

17. Wireframe beserta link figmanya

18. Desain UI beserta link figmanya

19. Link repository github yang terdiri dari point 1-18, repository disetting public