DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM INFORMASI KELAS ONLINE

untuk:

Classroom Online

Dipersiapkan oleh:

Novan Ardhana 05111740000086

Muhammad Jaya Siraj 05111740000088

Muhammad Rayhan Hakim 05111740000160

……..

Jurusan Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Jurusan**  **Teknik Informatika ITS** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-C01* | | *1 / jumlah hlm* |
| Revisi | *-* | *11 May 2020* |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX  TGL | - | A | B | C | D | E | F | G |
| Ditulis oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

Daftar Isi

[1](#_heading=h.30j0zll) Pendahuluan 7

[1.1](#_heading=h.1fob9te) Tujuan Penulisan Dokumen 7

[1.2](#_heading=h.3znysh7) Lingkup Masalah 7

[1.3](#_heading=h.2et92p0) Definisi dan Istilah 7

[1.4](#_heading=h.tyjcwt) Aturan Penamaan dan Penomoran 7

[1.5](#_heading=h.1t3h5sf) Referensi 9

[1.6](#_heading=h.2s8eyo1) Ikhtisar Dokumen 9

[2](#_heading=h.17dp8vu) Deskripsi Umum Perangkat Lunak 9

[2.1](#_heading=h.3rdcrjn) Deskripsi Umum Sistem 9

[2.2](#_heading=h.26in1rg) Fungsi Produk 9

[2.3](#_heading=h.lnxbz9) Karakteristik Pengguna 9

[2.4](#_heading=h.1ksv4uv) Batasan 10

[2.5](#_heading=h.2jxsxqh) Lingkungan Operasi 10

[3](#_heading=h.z337ya) Deskripsi Umum Kebutuhan 10

[3.1](#_heading=h.3j2qqm3) Kebutuhan antarmuka eksternal 10

[3.1.1](#_heading=h.1y810tw) Antarmuka pengguna 10

[3.1.2](#_heading=h.2xcytpi) Antarmuka perangkat keras 10

[3.1.3](#_heading=h.3whwml4) Antarmuka perangkat lunak 10

[3.1.4](#_heading=h.2bn6wsx) Antarmuka komunikasi 11

[3.2](#_heading=h.3as4poj) Deskripsi Fungsional 12

[3.2.1](#_heading=h.1pxezwc) Use Case Diagram 12

[3.2.2](#_heading=h.2p2csry) Use Case Specification 12

[3.2.2.1](#_heading=h.147n2zr) Fungsi 1: [Nama Fungsi1, mengikuti nama use case] 12

[3.2.2.2](#_heading=h.1hmsyys) Fungsi 2: [Nama Fungsi2, mengikuti nama use case] 13

[3.3](#_heading=h.3fwokq0) Deskripsi Kelas-kelas 13

[3.3.1](#_heading=h.1v1yuxt) Diagram Kelas 13

[4](#_heading=h.2u6wntf) Data Flow Diagram 14

Daftar Tabel

[Tabel 1 Aturan Penomoran 7](#_heading=h.3dy6vkm)

[Tabel 2 Karakteristik pengguna 10](#_heading=h.35nkun2)

[Tabel 3 [Nama Fungsi1] 12](#_heading=h.3o7alnk)

[Tabel 3 [Nama Fungsi2] 13](#_heading=h.41mghml)

Daftar Gambar

[Gambar 1 Use Case Diagram 12](#_heading=h.49x2ik5)

[Gambar 2 Diagram aktivitas : [Nama Fungsi1] 12](#_heading=h.23ckvvd)

[Gambar 3 Diagram sekuens : [Nama Fungsi1] 12](#_heading=h.32hioqz)

[Gambar 2 Diagram aktivitas : [Nama Fungsi2] 13](#_heading=h.2grqrue)

[Gambar 3 Diagram sekuens : [Nama Fungsi2] 13](#_heading=h.vx1227)

[Gambar 48 Diagram Kelas : Keseluruhan 13](#_heading=h.4f1mdlm)

# 

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Spesification (SRS)* untuk Sistem Informasi Rumah Sakit. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah Pasien, Dokter dan Administrator rumah sakit. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

## Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Sistem Infromasi Rumah Sakit, yaitu perangkat lunak yang berupa aplikasi yang dapat diakses melalui web ataupun aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk memprmudah pasien mengakses informasi riwayat pengobatan, melakukan administrasi dan mengakses informasi suatu penyakit. Sistem Infromasi Rumah Sakit dapat melakukan hal-hal berikut ini:

* Melihat database penyakit
* Melihat riwayat pengobatan pasien
* Melihat data rumah sakit
* Melihat data mengenai obat
* Berdiskusi dengan dokter
* Melakukan aktifitas administrasi

Dengan adanya Sistem Informasi Rumah Sakit ini diharapkan pasien dapat dengan mudah melakukan kegiatan keperluan rumah sakit. Informasi penting mengenai kesehatan juga dapat dilihat oleh pasien. Dokter juga dengan mudah dapat berkomunikasi dengan pasien dan memberikan informasi penting kepada pasien.

## Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

* SRS : *Software Requirements Specification*, atau
* SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
* DPPL : Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
* TBD : *To Be Defined*
* LAN : Local Area Network
* SIRS : Sistem Informasi Rumah Sakit

## Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1 Aturan Penomoran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hal/Bagian** | **Aturan Penomoran/Penamaan** |
| Kebutuhan Fungsional | SKPL-FXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional ke-XX |
| Kebutuhan Non Fungsional | SKPL-NFXX : Menunjukkan kebutuhan non fungsional ke-XX |
| Ringkasan kebutuhan fungsional | SKPL-Fxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000 |
| Ringkasan kebutuhan non-fungsional | SKPL-NFxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000 |

## Referensi

Beberapa *textbook*,panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Dennis, Alan, dkk. *System Analysis Design UML 5th edition*.John Wiley & Sons Inc.
2. Shelly, Gary B. dan Rosenblatt, Harry J. *System Analys and Design 9e*. Boston: Course Technology
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
4. Panduan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) Beroriantasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

## Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

* Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
* Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Rumah Sakit
* Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi Sistem Informasi Rumah Sakit, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak, dan kebutuhan lain dari Sistem Informasi Rumah Sakit.

# Deskripsi Umum Perangkat Lunak

## Deskripsi Umum Sistem

## Sistem Informasi ini ditujukan untuk rumah sakit dan pasiennya agar lebih efisien dalam melakukan kegiatan perobatan. Pada umumnya, di Rumah Sakit, ketika pasien memiliki keperluan di Rumah Sakit. Pasien akan datang, melakukan registrasi lalu hanya menunggu giliran untuk pemeriksaan. Setelah melakukan pemeriksaan, data pasien tersebut harus disalin berulang-ulang kali untuk keperluan administrasi rumah sakit. Pasien yang akan melakukan keperluan lanjutan harus membawa data di kertas dari dokter seperti saat mengambil obat, urusan finansial, maupun registrasi untuk kontrol lanjutan.

## Dengan adanya sistem ini, diharapkan pasien bisa melakukan keperluan di rumah sakit dengan lebih mudah dan terarah. Serta mempermudah pihak rumah sakit melakukan keperluan administrasi dan melayani pasien. Pasien dan pihak rumah sakit bisa melihat data yang tersinkronisasi dan terbaru yang bisa digunakan untuk keperluan-keperluan selanjutnya, maka pekerja rumah sakit tidak perlu melakukan salin-menyalin data pasien sehingga pelayanan akan lebih cepat dan lebih banyak pasien yang bisa dilayani di suatu waktu.

## Cara kerja sistem informasi ini adalah.....

## Fungsi Produk

Perangkat Lunak Classroom Online ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. (SKPL-F01) Pengajar dapat mengatur jadwal pertemuan kelas
2. (SKPL-F02) Pengajar dapat melihat anggota kelasnya
3. (SKPL-F03) Pengajar dapat menambah anggota kelasnya
4. (SKPL-F04) Pengajar dapat mengeluarkan anggota dari kelasnya
5. (SKPL-F05) Pengajar dapat menambah kelas baru
6. (SKPL-F06) Pengajar dapat mengatur detail dari kelasnya
7. (SKPL-F07) Pengajar dapat mengadakan pertemuan untuk kelasnya
8. (SKPL-F08) Pengajar dapat melakukan absensi dari pertemuannya
9. (SKPL-F09) Pelajar dapat melihat detail dari kelas yang diambil
10. (SKPL-F10) Pelajar dapat melihat pertemuan yang ada pada kelas tersebut
11. (SKPL-F11) Pengajar dapat menambahkan tugas baru di tiap pertemuan
12. (SKPL-F12) Pengajar dapat merubah detail tugas pada tugas di tiap pertemuan
13. (SKPL-F14) Pengajar dapat menilai tugas yang telah dikumpulkan oleh pelajar
14. (SKPL-F15) Pelajar dapat melihat list tugas yang diberikan di tiap pertemuan
15. (SKPL-F16) Pelajar dapat mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh pengajar
16. (SKPL-F17) Pengajar dapat mengadakan ujian pada kelas
17. (SKPL-F18) Pengajar dapat menambahkan soal pada ujian yang sudah dibuat
18. (SKPL-F19) Pengajar dapat merubah soal yang ada pada ujian yang sudah dibuat
19. (SKPL-F20) Pengajar dapat melihat nilai dari pelajar yang mengikuti ujian
20. (SKPL-F21) Pelajar dapat mengikuti ujian yang sudah dibuat oleh pelajar
21. (SKPL-F22) Pengguna dapat membuat postingan baru pada tiap kelas
22. (SKPL-F23) Pengguna dapat meninggalkan komentar pada postingan pada kelas
23. (SKPL-F24) Pengguna dapat memulai video conference dengan pengguna lain
24. (SKPL-F25) Pengguna dapat memberikan pertanyaan pada video conference
25. (SKPL-F26) Pengguna dapat mengaktifkan notifikasi terkait update pada kelas

## Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 2 Karakteristik pengguna**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke aplikasi** | **Kemampuan yang harus dimiliki** |
| Tipe Pengguna\_1 | * Tugas-tugas Pengguna\_1 | Hak akses Pengguna\_1 | Kemampuan Pengguna\_1 (misal, harus menguasai teknologi *xyz*, dll) |
| Tipe Pengguna\_2 |  |  |  |
| Dst … |  |  |  |

## Batasan

Pengembangan Sistem Informasi Rumah Sakit ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut : [Sebutkan batasan-batasan pengembangan system. Batasan bisa berupa Batasan Bahasa pemrograman yang digunakan, bentuk data input, bentuk teknologi, Batasan infrastruktur, Batasan interaksi dengan system lain, dll.]

1. Beberapa fitur sistem informasi ini hanya dapat diakses di rumah sakit yang berkaitan
2. Dst, …

## Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi untuk menjalankan [nama sistem] ini dalam pengembangannya adalah sebagai berikut : [Menjelaskan tentang lingkungan operasi dari system, misal mengulas tentang system operasi yang dibutuhkan, dll.]

# Deskripsi Umum Kebutuhan

## Kebutuhan antarmuka eksternal

### Antarmuka pengguna

[Berisi penjelasan singkat mengenai antarmuka pengguna system, seperti platform apa yang digunakan, system operasi yang dibutuhkan, dsb.. ]

### Antarmuka perangkat keras

[Berisi penjelasan singkat mengenai antarmuka pengguna system, seperti platform apa yang digunakan, alat inputannya, system operasi yang dibutuhkan, dsb.. ]

### Antarmuka perangkat lunak

[Berisi penjelasan singkat mengenai antarmuka pengguna system, *software* apa saja yang dibutuhkan, dsb.. ]

### Antarmuka komunikasi

[Berisi penjelasan singkat mengenai antarmuka komunikasi system, terkait dengan infrastruktur maupun jaringan yang digunakan oleh system apabila system tersebut bekerja dalam sebuah jaringan]

## Deskripsi Fungsional

### Manajemen Kelas

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat menggunakan kelas untuk membantu dalam proses pembelajarannya. Pengguna dapat menambah kelas baru pada akunnya, dan juga dapat merubah detail dari kelas tersebut, ataupun menghapus kelas tersebut.
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengajar membuka halaman pembuatan kelas baru
* Respon : Sistem menampilkan form pembuatan kelas baru dan menyimpan data yang telah diinputkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar membuka halaman edit untuk mengedit detail dari kelas
* Respon : Sistem mengquery data dari kelas yang ingin diedit lalu menampilkannya, lalu menyimpan perubahan yang dibuat oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar menghapus kelas yang ada
* Respon : Sistem mengquery data dari kelas yang ingin dihapus, lalu menghapusnya.

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F05) Pengajar dapat menambah kelas baru
        2. (SKPL-F06) Pengajar dapat mengatur detail dari kelasnya

### Manajemen Pertemuan

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat mengatur pertemuan sebagai acara pada suatu kelas. Pengajar dapat menambah pertemuan baru di dalam suatu kelasnya, merubah detail dari kelasnya, dan melakukan absensi untuk setiap pertemuannya.
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengajar membuka halaman pembuatan pertemuan baru
* Respon : Sistem menampilkan form pembuatan pertemuan baru dan menyimpan data yang telah diinputkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar membuka halaman edit untuk mengedit detail dari pertemuan
* Respon : Sistem mengquery data dari pertemuan yang ingin diedit lalu menampilkannya, lalu menyimpan perubahan yang dibuat oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar menghapus pertemuan yang ada
* Respon : Sistem mengquery data dari pertemuan yang ingin dihapus, lalu menghapusnya.
* Stimulus : Pengajar mengabsen peserta kelas berdasarkan pertemuan yang ada
* Respon : Sistem memberikan list peserta kelas yang ada, dan memberikan interface untuk pengajar melakukan absensi

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F01) Pengajar dapat mengatur jadwal pertemuan kelas
        2. (SKPL-F07) Pengajar dapat mengadakan pertemuan untuk kelasnya
        3. (SKPL-F08) Pengajar dapat melakukan absensi dari pertemuannya

### Manajemen Anggota Kelas

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat mengatur dan melihat anggota yang tergabung dengan kelasnya. Pengajar dapat menambah anggota kelasnya atau menghapus anggota dari kelasnya
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengajar melihat list semua pelajar yang masuk sebagai anggota kelasnya
* Respon : Sistem melakukan query dari semua data pelajar yang ada di dalam kelasnya
* Stimulus : Pengajar memasukkan pelajar ke dalam kelasnya
* Respon : Sistem melakukan query dari data pelajar yang dimasukkan oleh pengajar, dan memasukkan ke dalam kelasnya jika ditemukan
* Stimulus : Pengajar mengeluarkan pelajar dari kelasnya
* Respon : Sistem melakukan query dari data pelajar yang dimasukkan oleh pengajar, dan mengeluarkan dari anggota kelasnya jika ditemukan

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F02) Pengajar dapat melihat anggota kelasnya
        2. (SKPL-F03) Pengajar dapat menambah anggota kelasnya
        3. (SKPL-F04) Pengajar dapat mengeluarkan anggota dari kelasnya

### Manajemen Tugas

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat membuat dan mengatur tugas sebagai salah satu atribut pertemuan dalam kelasnya dalam rangka menunjang pembelajaran. Pengajar dapat menambah, dan mengedit tugas, serta melihat jawaban dari tugas yang telah diberikan.

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengajar membuat penugasan baru pada pertemuan
* Respon : Sistem menyimpan data dari tugas yang sudah diinputkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar membuka halaman edit untuk tugas
* Respon : Sistem mengquery pertemuan yang ingin diedit oleh pengajar, dan menyimpan data yang telah diinputkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar membuka halaman pengumpulan tugas
* Respon : Sistem menampilkan semua jawaban dari tugas yang dikumpulkan, dan menyimpan penilaian yang dilakukan oleh pengajar.

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F11) Pengajar dapat menambahkan tugas baru di tiap pertemuan
        2. (SKPL-F12) Pengajar dapat merubah detail tugas pada tugas di tiap pertemuan
        3. (SKPL-F14) Pengajar dapat menilai tugas yang telah dikumpulkan oleh pelajar

### Manajemen Ujian

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat membuat dan mengatur ujian sebagai atribut dari kelas pengajar untuk menunjang pembelajaran. Pengajar dapat menambah, mengedit, dan melihat hasil ujian dari anggota kelasnya yang ikut serta dalam ujian tersebut. Pengajar juga dapat memasukkan soal kedalam ujian tersebut..

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengajar membuka halaman buat ujian
* Respon : Sistem menyimpan data ujian yang dimasukkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar membuka halaman edit ujian
* Respon : Sistem mengquery ujian yang ingin diedit oleh pengajar, dan menyimpan data yang diinputkan oleh pengajar
* Stimulus : Pengajar menambahkan soal pada suatu ujian
* Respon : Sistem menyimpan data soal yang dimasukkan pengajar untuk ujian yang dipilih
* Stimulus : Pengajar mengedit soal pada suatu ujian
* Respon : Sistem mengquery data soal yang ingin diedit oleh pengajar, dan menyimpan data yang diinputkan tersebut
* Stimulus : Pengajar membuka halaman nilai ujian pelajar
* Respon : Sistem menampilkan hasil ujian dari pelajar yang mengikuti ujian tersebut

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F17) Pengajar dapat mengadakan ujian pada kelas
        2. (SKPL-F18) Pengajar dapat menambahkan soal pada ujian yang sudah dibuat
        3. (SKPL-F19) Pengajar dapat merubah soal yang ada pada ujian yang sudah dibuat
        4. (SKPL-F20) Pengajar dapat melihat nilai dari pelajar yang mengikuti ujian

### Mengikuti Kelas

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pelajar yang sudah terdaftar di sistem dapat melihat list kelas yang telah dimasukinya sebagai penunjang pelajaran. Pelajar dapat melihat list kelas yang dia ikuti berserta pertemuan yang ada pada kelas tersebut
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pelajar melihat list kelas yang ia ikuti
* Respon : Sistem melakukan query dari data kelas yang diikuti oleh pelajar.
* Stimulus : Pelajar melihat detail darin pertemuan yang ada pada kelas
* Respon : Sistem melakukan query dari detail pertemuan yang diklik oleh pelajar

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F09) Pelajar dapat melihat detail dari kelas yang diambil
        2. (SKPL-F10) Pelajar dapat melihat pertemuan yang ada pada kelas tersebut

### Mengikuti Ujian

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengajar yang sudah terdaftar di sistem dapat mengikuti ujian yang sudah diselenggarakan oleh pengajar
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pelajar masuk ke halaman ujian
* Respon : Sistem menguery dan menampilkan soal yang ada untuk ujian tersebut
* Stimulus : Pelajar memilih salah satu pilihan pada jawaban yang ada
* Respon : Sistem menyimpan jawaban dari pelajar

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F21) Pelajar dapat mengikuti ujian yang sudah dibuat oleh pelajar

### Pengerjaan Tugas

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pelajar dapat melihat tugas yang telah diberikan pada tiap pertemuannya, juga dapat mengumpulkan tugansya .
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pelajar masuk kedalam menu list tugas untuk pertemuan
* Respon : Sistem mengquery dan menampilkan semua tugas berserta detailnya untuk pertemuan yang dipilih
* Stimulus : Pelajar mengumpulkan tugas untuk pertemuan
* Respon : Sistem menyimpan jawaban dari pelajar berserta lampiran yang disertakan oleh pelajar

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F15) Pelajar dapat melihat list tugas yang diberikan di tiap pertemuan
        2. (SKPL-F16) Pelajar dapat mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh pengajar

### Video Conference

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengguna dapat memulai video conference dengan pengguna lain sebagai salah satu metode komunikasi real-time. Pengguna dapat memulai video conference, dan juga dapat menyampaikan pertanyaan untuk
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengguna memulai video conference
* Respon : Sistem memulai video conference untuk user tersebut
* Stimulus : Pengguna request untuk masuk video conference
* Respon : Sistem memasukkan user ke video conference yang di request
* Stimulus : Pengguna menyampaikan pertanyaan pada video conference
* Respon : Sistem menyimpan pertanyaan tersebut dan menampilkannya ke semua anggota video conference.

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F24) Pengguna dapat memulai video conference dengan pengguna lain
        2. (SKPL-F25) Pengguna dapat memberikan pertanyaan pada video conference

### Forum berdiskusi

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengguna dapat meninggalkan post dan mereply dari post yang ada sebagai media diskusi dengan penggnuna yang lain. Pengguna dapat membuat postingan baru dalam satu kelas, dan bisa meninggalkan komentar pada postingan tersebut
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengguna membuka halaman kelas dan menambah postingan baru
* Respon : Sistem menyimpan postingan yang telah dibuat oleh pengguna
* Stimulus : Pengguna meninggalkan komentar pada postingan yang telah dibuat
* Respon : Sistem menyimpan komentar yang telah dibuat

### Kebutuhan fungsional

(SKPL-F22) Pengguna dapat membuat postingan baru pada tiap kelas

(SKPL-F23) Pengguna dapat meninggalkan komentar pada postingan pada kelas

### Notifikasi

#### Deskripsi dan Prioritas

* Pengguna diberikan notifikasi setiap ada perubahan pada kelas (postingan baru, ujian baru, pertemuan baru, ujian dekat, pertemuan dekat).
* Priority = High

### Stimulus / Rangkaian respon

* Stimulus : Pengguna melakukan perubahan pada kelas
* Respon : Sistem memberikan notifikasi pada pengguna yang lain

### Kebutuhan fungsional

* + - * 1. (SKPL-F26) Pengguna dapat mengaktifkan notifikasi terkait update pada kelas