Dear all,

IF-UNIKOM-UP-RPL2-NOKELOMPOK-2018

DOKUMEN PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK

KUMATO

Versi: 1.0.0-26/Final

untuk:

Matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak 2

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 4, 10116260 Ary Sugiarto

10116263 Farhan Arif N

10116264 Feryanto Abi F

10116236 Anisa Dewi Umi K

10116242 Ahmad Tri Utama

KELAS IF-6

Jurusan Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipati Ukur Nomor 112-114, 40132

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| unikom | **Program Studi**  **Teknik Informatika UNIKOM** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *IF-UNIKOM-UP-RPL2-2018* | | *1/40* |
| Revisi | *1* | *Tgl: 1 November 2018* |

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI 2](#_Toc536283822)

[1 PENDAHULUAN 4](#_Toc536283823)

[1.1 Latar Belakang Masalah 4](#_Toc536283824)

[1.2 Identifikasi Masalah 4](#_Toc536283825)

[1.3 Maksud dan Tujuan 5](#_Toc536283826)

[1.4 Batasan Masalah 5](#_Toc536283827)

[1.5 Metodologi Penelitian 5](#_Toc536283828)

[1.5.1 Metode Pengumpulan Data 6](#_Toc536283829)

[1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 10](#_Toc536283830)

[2 TINJAUAN PUSTAKA 12](#_Toc536283831)

[2.1 Validasi Ide 12](#_Toc536283832)

[2.2 Javelin Board 12](#_Toc536283833)

[2.3 Google Design Sprint 13](#_Toc536283834)

[2.4 OOAD dengan UML 13](#_Toc536283835)

[2.4.1 UML 14](#_Toc536283836)

[2.4.2 Usecase 15](#_Toc536283837)

[2.4.3 Usecase scenario 16](#_Toc536283838)

[2.4.4 Activity diagram 17](#_Toc536283839)

[2.4.5 Class diagram 18](#_Toc536283840)

[2.4.6 Sequence diagram 19](#_Toc536283841)

[2.4.7 Deployment Diagram 20](#_Toc536283842)

[2.5 Mobile Development (Native Android/Native Ios/Progressive Web Apps) 20](#_Toc536283843)

[2.6 Business Model Canvas 21](#_Toc536283844)

[3 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK 22](#_Toc536283845)

[3.1 Analisis Sistem Berjalan 22](#_Toc536283846)

[3.2 Analisis Arsitektur Sistem 23](#_Toc536283847)

[3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 23](#_Toc536283848)

[3.3.1 Kebutuhan Fungsional 24](#_Toc536283849)

[3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional 24](#_Toc536283850)

[3.4 Analisis Kebutuhan Nonfungsional 24](#_Toc536283851)

[3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 24](#_Toc536283852)

[3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 25](#_Toc536283853)

[3.4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir 26](#_Toc536283854)

[3.4.4 Analisis Kebutuhan Jaringan 27](#_Toc536283855)

[3.5 Analisis Kebutuhan Data 27](#_Toc536283856)

[3.6 Model Use Case 28](#_Toc536283857)

[*3.6.1* Diagram Use Case 28](#_Toc536283858)

[3.6.2 Definisi Actor 29](#_Toc536283859)

[3.6.3 Definisi Use Case 29](#_Toc536283860)

[3.6.4 Skenario Use Case 30](#_Toc536283861)

[3.7 Model Activity Diagram 36](#_Toc536283862)

[3.8 Model Sequence Diagram 39](#_Toc536283863)

[3.8.1 Sequence Diagram DatabaseHelper 39](#_Toc536283864)

[3.8.2 Sequence Diagram FormAddUpdate. 39](#_Toc536283865)

[3.8.3 Sequence Diagram MainActivity 42](#_Toc536283866)

[3.8.4 Sequence Diagram Note 43](#_Toc536283867)

[3.8.5 Sequence Diagram NoteAdapter 44](#_Toc536283868)

[3.8.6 Sequence Diagram NoteHelper 45](#_Toc536283869)

[3.8.7 Sequence Diagram OnItemClickListener 45](#_Toc536283870)

[3.8.8 Sequence Diagram PomodoroActivity 46](#_Toc536283871)

[3.8.9 Sequence Diagram SplashScreen 48](#_Toc536283872)

[3.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 48](#_Toc536283873)

[4 MODEL ANALISIS 49](#_Toc536283874)

[4.1 Diagram Class Analisis 49](#_Toc536283875)

[4.2 Identifikasi Kelas Analisis 49](#_Toc536283876)

[4.3 Realisasi Kelas Terhadap Use Case 49](#_Toc536283877)

[4.3.1 Identifikasi Kelas Analisis tiap Paket 50](#_Toc536283878)

[4.4 Analisis Data 50](#_Toc536283879)

[5 Model Perancangan 51](#_Toc536283880)

[5.1 Realisasi Use Case Tahap Perancangan 51](#_Toc536283881)

[5.1.1 Use Case 51](#_Toc536283882)

[5.1.2 Use Case 51](#_Toc536283883)

[5.2 Perancangan Detil Elemen Logical View 51](#_Toc536283884)

[5.2.1 Kelas... 51](#_Toc536283885)

[5.2.2 Kelas... 52](#_Toc536283886)

[5.2.3 Kelas... 52](#_Toc536283887)

[5.3 Diagram Kelas Keseluruhan 52](#_Toc536283888)

[5.4 Algoritma / Query 52](#_Toc536283889)

[5.5 Perancangan Data 53](#_Toc536283890)

[5.6 Perancangan Arsitektural Menu 54](#_Toc536283891)

[5.7 Perancangan Antarmuka 55](#_Toc536283892)

[5.7.1 Perancangan antarmuka To Do List 56](#_Toc536283893)

[5.7.2 Perancangan antarmuka Pomodoro 62](#_Toc536283894)

[5.7.3 Deployment Diagram 66](#_Toc536283895)

[6 Implementasi 66](#_Toc536283896)

[6.1 Lingkungan Implementasi 66](#_Toc536283897)

[6.2 Implementasi Data 66](#_Toc536283898)

[6.3 Implementasi Kelas 67](#_Toc536283899)

[6.4 Implementasi Antarmuka 67](#_Toc536283900)

[7 Pengujian 67](#_Toc536283901)

[7.1 Rencana Pengujian 68](#_Toc536283902)

[7.2 Skenario Pengujian 68](#_Toc536283903)

[7.2.1 Skenario Pengujian Fungsional 68](#_Toc536283904)

[7.2.2 Skenario Pengujian Acceptance 69](#_Toc536283905)

[7.3 Hasil Pengujian 69](#_Toc536283906)

[7.3.1 Hasil Pengujian Fungsional 69](#_Toc536283907)

[7.3.2 Hasil Pengujian Acceptance 71](#_Toc536283908)

[7.4 Evaluasi Pengujian Acceptance 72](#_Toc536283909)

[8 Kesimpulan dan Saran 72](#_Toc536283910)

[8.1 Kesimpulan 72](#_Toc536283911)

[8.2 Saran 73](#_Toc536283912)

[DAFTAR PUSTAKA 74](#_Toc536283913)

[LAMPIRAN 75](#_Toc536283914)

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Produktivitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu. Sedangkan kerja berarti kegiatan melakukan sesuatu yang dilakukan untuk mencari nafkah mata pencahrian (Poerwadarminta, 1984 : 70). Segala macam metode untuk meningkatkan produktivitas seperti yang dilansir Kompas.com, ada beberapa hal yang harus anda hindari agar dapat lebih produktif diantaranya memprioritaskan kerja ketimbang tidur, meletakan ponsel di sebelah bantal, tidak sarapan, mengerjakan banyak hal dalam satu waktu dan terlalu banyak kegiatan.

Berdasarkan hasil wawancara dari 14 orang responden yang kita wawancarai selama 2 pekan di sekitar lingkungan kampus UNIKOM (Universitas Komputer Indonesia) di temukan masalah utama yang sering di hadapi oleh mahasiswa. Masalah pertama dari responden yang sudah di wawancarai mengatakan sering lupa mengerjakan tugas atau pekerjaannya. Hal ini di perkuat dari hasil wawancara sebanyak 80% responden memiliki kebiasaan sering lupa mengerjakan tugas dan pekerjaannya.

Masalah ini terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya fokus dan memiliki kekhawatiran tugas atau pekerjaannya tidak selesai. Kurangnya fokus dapat diminimalisir dengan adanya teknik peningkatan kefokusan bernama Pomodoro. Tetapi berdasarkan hasil wawancara, dari 14 responden yang kita wawancara terdapat 60% responden tidak megetahui adanya teknik pomodoro (Teknik peningkatan kefokusan).

Berdasarkan pemaparan fakta dan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan suatu teknologi yang diharapkan menjadi solusi yaitu dengan membangun sebuah perangkat lunak bernama KUMATO berbasis Mobile (Android) untuk membantu mengingatkan kegiatan atau pekerjaan yang akan dilakukan serta meningkatkan kefokusan dalam mengerjakan sesuatu.

## Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Sering lupa tugas dan pekerjaan
2. Kurang fokus dalam mengerjakan tugas dan pekerjaan

## Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah dengan membangun perangkat lunak KUMATO berbasis Mobile (Android) dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memudahkan mahasiswa untuk mengingat tugas dan pekerjaan.
2. Memudahkan mahasiswa untuk meningkatkan produktivitas dengan cara lebih fokus.

## Batasan Masalah

1. Mahasiswa yang sering lupa.
2. Mahasiswa dengan umur 19 – 25 tahun.
3. Mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki atau perempuan.
4. Kondisi fisik dan psikisnya normal.
5. Area Bandung.

## Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode-metode deskriptif dimana metode ini digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada, faktor pendukung dan penghambat pengembangan, serta penggunaan produk dimana produk tersebut akan diterapkan. Metode ini diambil dari sebuah paper penelitian pendidikan karya Surya Dharma MPA., Ph. D dimana metode ini termasuk kedalam Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan satu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Metode penelitian ini memiliki dua metode dalam pelaksanaanya yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak. Berikut adalah pemaparannya:

### Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan adalah dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan seperti {judul teori-teori di tinjauan pustaka}.

Literatur mengenai “Lupa”. Lupa adalah suatu kondisi dimana suatu informasi yang telah disimpan dalam memori otak jangka panjang hilang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) lupa adalah lepas dari ingatan; tidak dalam pikiran, tidak teringat, tidak sadar. Lupa, adalah suatu hal yang semua orang pernah mengalaminya baik muda maupun tua. “Manusia adalah tempatny salah dan lupa” pernyataan tersebut sering kita dengar, tetapi bukan berarti kita dapat menggunakan kalimat – kalimat tersebut secara sembarangan sebagai alasan utnuk pasrah dan menyalahkan keadaan saat kita lupa serta menjadikan kita malas mengingat kembali.

Gulo (1982) dan Reber (1988) mendefinisikan lupa sebagai ketidakmampuan mengenal atau mengingat sesuatu yang pernah dipelajari. Jadi lupa bukanlah peristiwa hilangnya item informasi dan pengetahuan dari akal kita

Muhibbinsyah (1996) dalam bukunya yang berjudul psikologi pendidikan mengartikan lupa sebagai hilangnya kemampuan untuk menyebut kembali atau memproduksi kembali apa – apa yang sebelumnya kita pelajari secara sederhana.

Menurut Hallosehat, lupa merupakan hal yang wajar dikarenakan informasi yang diterima belum sampai ke ingatan atau otak terdalam, atau anda memang sedang tidak fokus dalam mengingat hal yang baru anda pelajari.

Banyak penyebab yang dapat memengaruhi kemampuan otak untuk mengingat :

1. Kurang Tidur
2. Depresi dan Stress
3. Usia
4. Terlalu banyak konsumsi lemak jenuh
5. Jarang Olahraga

Literatur Teknik Pomodoro. Menurut Wikipedia, Teknik Pomodoro adalah metode manajemen waktu yang dikembangkan oleh Francesco Cirillo diakhir tahun 1980. Teknik ini menggunakan timer untuk menyelesaikan pekerjaan dalam beberapa interval dengan waktu selama 25 menit, dipisahkan dengan istirahat pendek. Interval ini diberi nama Pomodoro, yang merupakan bahasa Italia dari tomat. Setelah Cirillo menggunakan timer memasak berbentuk tomat terbelah setengah di Universitas.

Teknik ini semakin populer karena lusinan aplikasi dan website yang menyediakan timer dan petunjuk menggunakannya. Konsep ini terhubung dengan konsep timeboxing dan pengembangan Iteratif dan incremental yang digunakan dalam desain perangkat lunak, metode ini diadopsi dalam Pair Programming.

1. Wawancara

Rekaputlasi Interview Kumato tahap pertama

Minggu 1 Oktober 2018

Table 1 Hasil Rekapitulasi Interview Validasi Ide Pertama

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tempat | Valid | Total Wawancara | Nama | Problem Walkthrough | | |
| Pembatasan | Pengingat | Disiplin |
| Kosan Belakang Unpad | 1 | 1 | Fuad | Ya | Ya | Ya |
| Kosan Gang Amat 1 | 3 | 3 | Dodi | Ya | Ya | Ya |
| Dalih | Ya | Ya | Ya |
| Mufti | Ya | Ya | Ya |
| UNIKOM | 5 | 6 | Ariza | Ya | Ya | Ya |
| Lutfi | Ya | Ya | Ya |
| Rica | Ya | Ya | Ya |
| Dio | Ya | Ya | Ya |
| Adit | Ya | Ya | Ya |
| Annatsa | Ya | Tidak | Ya |
| Kosan Belakang Unikom | 0 | 1 | Andre | Ya | Tidak | Tidak |
| Kosan Putri | 1 | 1 | Yuka | Ya | Ya | Ya |
| Muslimah center | 0 | 1 | Juniarti | Ya | Tidak | Tidak |
| Tikah | Ya | Tidak | Tidak |

Rekaputlasi Interview Kumato tahap kedua

Minggu 24 Oktober 2018

Table 2 Hasil Rekapitulasi Interview Validasi Ide Kedua

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tempat | Valid | Total Wawancara | Nama | Pendidikan | Problem Walkthrough | | | |
| S1 | Pembatasan | Pengingat | Disiplin |
| Kosan Belakang Unikom | 2 | 2 | Andre | Ya | Ya | Tidak | Ya |
| Adit | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Unikom | 6 | 6 | Suryo | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Djauhari | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Yuka | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Dio | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Annatsa | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Aliraf | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Kosan Sekeloa | 3 | 3 | Lutfi | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Dalih | Ya | Ya | Ya | Ya |
| Mufti | Ya | Ya | Ya | Ya |

Daftar pertanyaan wawancara yang penting seputar inti masalah:

1. Tanyakan nama dan informasi pribadi
2. Menanyakan pekerjaan
3. Apakah sering lupa mengerjakan tugas?
4. Sebab lupa mengerjakan tugas
5. Pernah tidak mengalami ketidakfokusan dalam mengerjakan sesuatu?

Kira-kira saat mengerjakan apa?

1. Apakah anda mengetahui, teknik agar bisa tetap fokus dalam mengerjaan sesuatu?
2. Apakah anda mengetahui, teknik pomodoro?

Jika mengetahui, maka meminta responden untuk menjelaskan. Jika tidak mengetahui, maka pewawancara akan menjelaskan.

1. Menanyakan keinginan responden terhadap penerapan aplikasi.

### Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pada pembangunan perangkat lunak ini kami menggunakan Metode Google Sprint. Metode Google Design Sprint adalah Design sprint adalah suatu metode untuk build product concept dan prototype dalam waktu 5 hari dimana memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, masalah yang ada, solusi yang kemudian diwujudkan dalam prototype yang harus dan di cross check ke calon pengguna[9].

Berikut ini tahapan yang sudah kami lakukan, di antaranya:

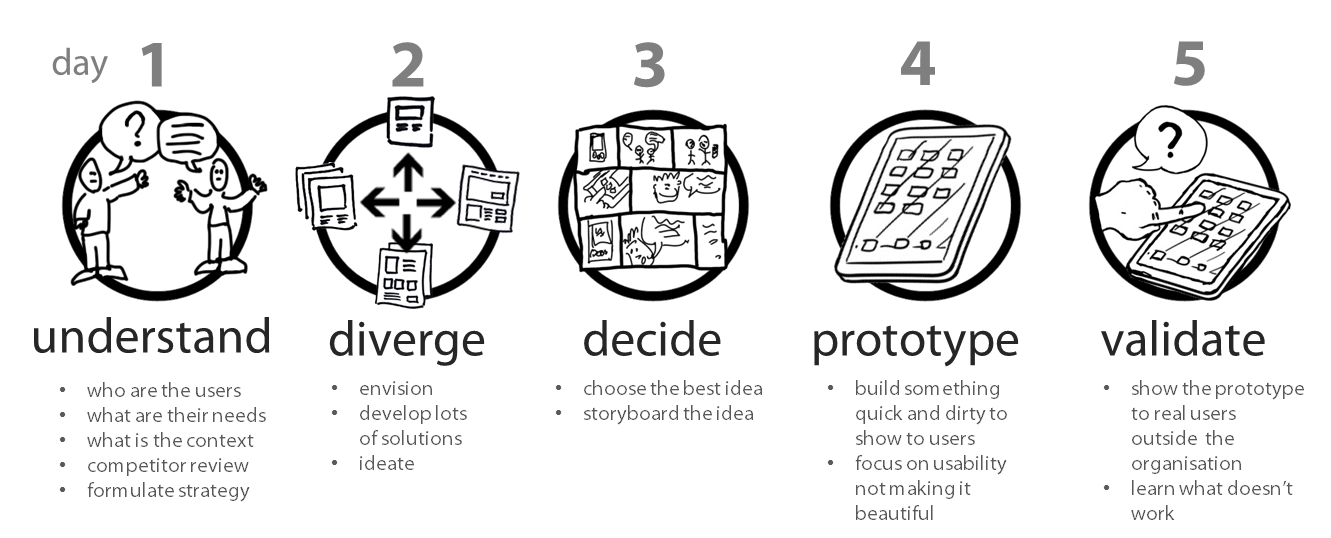
**Tahapan Pertama adalah Validasi Ide :**

1. Validasi Ide
2. Wawancara
3. Mencari masalah
4. Mengumpulkan informasi mengenai keinginan pengguna dalam produk yang akan di bangun.

**Tahapan Kedua adalah Design Sprint :**

Kami mempraktikkan langsung bagaimana menggunakan metode Google Design Sprint dalam membangun produk dengan waktu yang sedikit.

Ada 5 tahapan yaitu sebagai berikut :



Gambar 1 Design Sprint

1. Understand

Pada hari pertama, intinya adalah pengenalan tiap anggota, persiapan yang harus dilakukan dan mendiskusikan bagaimana cara menyelesaikan masalah dan hasil wawancara tersebut menjadi bahan diskusi bersama dengan semua anggota tim. Dari hasil diskusi tersebut kita dapat menentukan rencana jangka panjang dan masalah yang mungkin akan datang, dari hal tersebut kita membuat MAP atau alur aplikasi yang akan dibuat dan disempurnakan dengan mendiskusikan solusi berupa How Might We Notes (HMW).

1. Diverge

Pada hari kedua, Membuat sketsa aplikasi. Tiap anggota membuat sketsa sesuai ide masing – masing yang dilakukan setelah adanya penggambaran demo aplikasi

1. Decide

Masih dihari kedua. Setelah membuat sketsa, tiap anggota menjelaskan design sketsa yang telah dibuat . Tim berkumpul untuk melakukan voting, dimana ide terbaik diputuskan oleh suara terbanyak akan tetapi produk ownerlah yang mempunyai keputusan mutlak. Setelah mendapatkan hasil yang relevan, maka dibuatlah storyboard untuk tahap prototype.

1. Prototype

Pada hari ketiga, designer akan membuat prototipe dari design yang sudah dibuat dan disepakati pada hari sebelumya. Lalu tim akan mencoba maupun menganalisis prototype yang sudah dibuat sebelum dicoba oleh pengguna. Prototype ini hanya sekedar menampilkan fitur utama dari aplikasi yang akan dibuat, yang akan digunakan oleh pengguna kedepannya.

1. Validate

Prototype yang sudah jadi pada hari sebelumnya, pada hari keempat ini kita akan terjun kelapangan untuk meminta pendapat dari calon pengguna. Apa saja kekurangan dan kelebihan dari hasil prototype dalam sudut pandang pengguna.

# TINJAUAN PUSTAKA

## Validasi Ide

Validasi ide adalah proses awal yang harus dilakukan sebelum meluncurkan nama bisnis, slogan, produk, layanan, atau aplikasi baik yang berbasis website ataupun Mobile. Ini seperti proses yang digunakan perusahaan besar untuk melakukan penelitian dan pengembangan untuk menguji ide produk sebelum dirilis ke masyarakat umum. Penelitian dapat mencakup survei, wawancara, riset online, dan sebagainya untuk mendapatkan hasil terbaik [2].

## Javelin Board

Javelin Board atau Papan Validasi merupakan salah satu cara untuk validasi ide startup menguraikan menggunakan Experiment Board. Dimana validasi ide merupakan salah satu tahap krusial yang menentukan. Dari analisis menggunakan Javelin Board kita dapat mengetahui titik kritis, identifikasi masalah, asumsi, melakukan metode pengujian dan juga penentuan kriteria sukses. Board ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian kiri atau disebut dengan area Brainstorming. Dan bagian kanan yang disebut dengan Area Execute [1].



Gambar 2 Javelin Board

Langkah pertama yang harus di ketahui adalah, menentukan calon konsumen untuk produk yang dibuat. Kumpulkan beberapa calon potensial, kemudian pilih salah satu yang akan menjadi fokusnya. Untuk tahap selanjutnya di javelin Board sudah terdapat instruksi secara singkat supaya mempermudah kita dalam pengisian [1].

## Google Design Sprint

Design sprint adalah suatu metode untuk build product concept dan prototype dalam waktu 5 hari dimana memiliki 5 tahapan yang sangat komunikatif dan interaktif untuk mengeluarkan semua ide, inspirasi, masalah yang ada, solusi yang kemudian diwujudkan dalam prototype yang harus dan di cross check ke calon pengguna[9]. Design Sprint ini dibuat oleh Jake Knapp dari Google Venture pada tahun 2010[12]. Sehingga disebut dengan Google Design Sprint.



Gambar 3 Google Design sprint

## OOAD dengan UML

OOAD adalah metode analisis yang memerikasa requirements dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem[11]. Sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an, UML (Unified Modeling Language) menjadi pengganti dari metode analisis berorientasi object dan design berorientasi object(OOAD&D/object oriented analysis and design)[13].

### UML

Menurut Booch (2005:7) UML adalah Bahasa standar untuk membuat rancangan software. UML biasanya digunakan untuk menggambarkan dan membangun, dokumen artifak dari software –intensive system [3].

Menurut Nugroho (2010:6), UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami [3].

Menurut Nugroho (2009:4), UML (Unified Modeling Language) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (Object Modeling Technique), serta OOSE (Object Oriented Software Enggineering) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP) [3].

Menurut Herlawati (2011:10), bahwa beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misanya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi [3].



Gambar 4 Unified Modeling Language

### Usecase

Diagram Use Case atau *Use Case Diagram* adalah pemodelan untuk menggambarkan *behavior* / kelakuan sistem yang akan dibuat [2]. Selain itu, diagram use case juga digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut.



Gambar 5 Notasi Diagram Usecase

### Usecase scenario

Skenario use case / *use case skenario* adalah alur jalannya proses use case dari sisi aktor dan system [2]. Alur skenario inilah yang nantinya menjadi landasan pembuatan sequence diagram / diagram sekuen.



Gambar 6 Usecase Skenario

### Activity diagram

*Activity diagrams* adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang dan bagaimana masing-masing aliran berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir [3]. Diagram aktivitas ini memiliki beberapa komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungan dengan tanda panah. Dimana tanda panah tersebut mengarahkan urutan aktivitas yang terjadi dari awal sampai akhir



Gambar 7 Notasi Activity Diagram

### Class diagram

*Class diagram* adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem [4]. Kelas ini memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute, operation*, dan *name*. Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan system.



Gambar 8 Bagian-bagian Class Diagram



Gambar 9 Notasi Relasi Class Diagram

### Sequence diagram

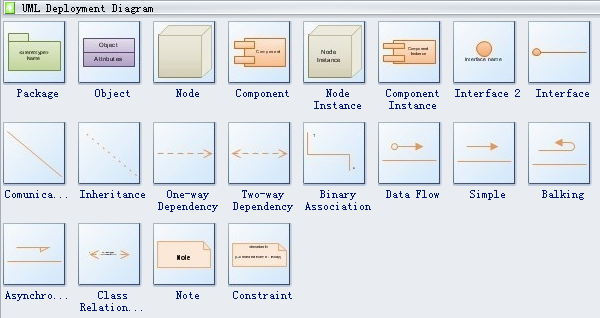
*Sequence diagram* ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object [5]. *Sequence diagram* juga digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object.



Gambar 10 Notasi Sequence Diagram

### Deployment Diagram

**Deployment diagram** adalah salah satu model diagram dalam UML untuk mengerahkan artifact dalam node. Deployment diagram digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan proses yang terjadi pada suatu sistem perangkat lunak berbasis Object Oriented yang akan dibangun. Tujuan atau fungsi dari deployment diagram yaitu untuk menggambarkan/memvisualisasikan secara umum proses yang terjadi pada suatu sistem/software.



Gambar 11 Notasi Deployment Diagram

## Mobile Development (Native Android)

Aplikasi Native adalah aplikasi yang di bangun dengan bahasa pemrograman yg spesifik tertentu platform tertentu, dan di pembangunan perangkat lunak ini berbasis android maka bahasa yg akan digunakan yaitu java.

Java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dikembangkan oleh sun microsystems dan dirilis pertama kali pada tahun 1995 [6]. Pemrograman java ini dapat berjalan di berbagai platform seperti Windows, Mac dan bermacam-macam versi UNIX. Pemrograman java juga semakin banyak peminatnya karena dengan menguasai pemrograman java, berarti akan mudah untuk membuat sebuah aplikasi android.

## Business Model Canvas

Model Bisnis Kanvas adalah merupakan salah satu strategi bisnis yang dapat mendesain, menggambarkan hingga menyimpulkan aspek – aspek bisnis menjadi satu strategi yang utuh. Model Bisnis Kanvas mencakup 9 area atau 9 blok yang akan membantu seseorang dalam merumuskan ide bisnis mereka menjadi suatu model bisnis yang real. [10]



Gambar 12 Bisnis Model Kanvas

## Pengujian Black Box

Metode pengujian secara *black box* menekankan pengujian pada fungsionalitas yang ada dari setiap bagian di dalam sistem yang dibuat tanpa mengetahui bait program yang ada. Pengujian ini dilakukan setelah bait program yang ada selesai untuk dibuat. Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan alur proses yang ditetapkan dan memastikan semua kesalahan masukan yang dilakukan oleh pengguna dapat ditangani oleh sistem. Pengujian ini akan dilakukan dengan cara yang relatif bertentangan dengan kebutuhan yang ada, tujuannya di sini yaitu untuk memastikan sistem dapat menangani semua masukan yang tidak sesuai dan memastikan pengguna hanya bisa memasukkan data yang benar ke sistem.[14]

## Pengujian Acceptance

Acceptance Testing adalah Pengujian akhir yang berhubungan dengan kebutuhan user aplikasi/sistem, persayaratan dan proses bisnis yang dilakukan untuk menentukan apakah suatu sistem memenuhi kriteria desain awal dan untuk meyakinkan user/pelanggan aplikasi tersebut menentukan apakah sistem dapat diterima dengan baik atau tidak.[15]



Gambar 13 Pengujian Acceptance

# KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Dalam pembuatan perangkat lunak pastinya diperlukan kebutuhan yang akan digunakan dala pembangunan perangkat lunak itu sendiri dan disini akan dibahas kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dalam pembangunan perangkat lunak.

## Analisis Sistem Berjalan

1. Ketika seseorang memerlukan sebuah pengingat, dia akan membuat pengingat dengan menuliskan kegiatan yang akan dilakukan pada sebuah kertas dan akan di tempel pada tempat yang biasa mereka lihat;
2. Membuat pengingat waktu di handphone atau smartphone mereka;
3. Mereka akan bertanya kepada teman kantor atau kuliahnya. Apakah ada pekerjaan atau tugas yang harus dikerjakan;



Gambar 14 Activity Diagram Sistem berjalan

## Analisis Arsitektur Sistem

Berikut ini merupakan gambar analisis arsitektur sitem aplikasi Kumato



Gambar 15 Arsitektur Sistem

Gambaran arsitektur sistem yang akan dibangun hanya memiliki satu buah sistem. Pengguna dapat memasukan data kegiatan yang akan dia lakukan, data yang telah dimasukan akan di simpan pada database dan akan ditampilkan pada halaman beranda. Sistem akan memunculkan notifikasi sesuai waktu dan tanggal yang telah ditentukan oleh pengguna. Pengguna juga dapat mengubah dan menghapus data kegitan yang telah selesai dilakukan.

## Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dibagi menjadi 2 kategori kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Berikut ini kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional pada Aplikasi Kumato :

### Kebutuhan Fungsional

Berikut ini merupakan tabel kebutuhan fungsional

Table 3 Kebutuhan Fungsional

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-F-001 | Sistem menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menambahkan list kegiatan |
| SRS-F-002 | Sistem menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk mengatur waktu pengingat kegiatan |
| SRS-F-003 | Sistem menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menggunakan teknik pomodoro dengan otomatis |

### Kebutuhan Non Fungsional

Berikut ini merupakan tabel kebutuhan nonfungsional

Table 4 Kebutuhan Non Funsional

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-NF-001 | Sistem yang akan dibangun berbasis Mobile Android |
| SRS-NF-002 | Sistem yang akan dibangun akan mulus dijalankan minimal pada sistem operasi android Lolipop |
| SRS-NF-003 | Sistem yang akan dibangun memerlukan media penyimpanan minimal 30 MB untuk dapat menginstallnya |
| SRS-NF-004 | Sistem yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, Xml, dan Firebase |
| SRS-NF-005 | Sistem yang akan dibangun menggunakan DBMS SQLite |
| SRS-NF-006 | Sistem yang dibangun dengan spesifikasi hardware yang memenuhi standar minimum kebutuhan |
| SRS-NF-007 | Sistem yang akan dibangun akan memberikan notifikasi dalam bentuk suara dan getar |
| SRS-NF-008 | Pengguna yang akan menggunkan sistem ataupun aplikasi ini minimal mengerti mengoperasikan smartphone |
| SRS-NF-009 | Pengguna yang membutuhkan pengingat akan deadline pekerjaan dan tugasnya |
| SRS-NF-010 | Sistem yang akan dibangun hanya memerlukan koneksi dengan database |

## Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat pikir, dan kebutuhan jaringan. Berikut ini analisis kebutuhan nonfunsional pada Aplikasi Kumato :

### Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

**Spesifikasi Kebutuhan NonFungsional Perangkat Lunak:**

Berikut ini merupakan tabel kebutuhan nonfungsional perangkat lunak

Table 5 Kebutuhan NonFungsional Perangkat Lunak

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-NF-001 | Sistem yang akan di bangun berbasis Mobile Android |
| SRS-NF-002 | Sistem yang akan di bangun akan mulus dijalankan minimal pada sistem operasi android Lolipop |
| SRS-NF-003 | Sistem yang akan di bangun memerlukan media penyimpanan minimal 30 MB untuk dapat menginstallnya |
| SRS-NF-004 | Sistem yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, Xml, dan Firebase |
| SRS-NF-005 | Sistem yang akan dibangun menggunakan DBMS SQLite |

**Fakta perangkat Lunak (Yang ada dilingkungan sistem yang berjalan saat ini) :**

Sistem operasi : Android Lolipop.

Dataabase : SQLite

**Kebutuhan Pembangunan Perangkat Lunak :**

Dari sisi *developer*, perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah:

1. Platform : Mobile Android;
2. Sistem operasi : Android Lolipop;
3. Memory : Minimal 30 MB.
4. Bahasa pemrograman : Java, xml dan firebase;
5. DBMS : SQLite;

**Kesimpulan (Hasil Perbandingan fakta dengan kebutuhan) :**

Berdasarkan SRS-NF-001, SRS-NF-002 dan SRS-NF-003 antara kebutuhan perangkat lunak dan fakta yang ada di lingkungan sistem sudah memenuhi syarat kebutuhan.

### Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

**Spesifikasi Kebutuhan NonFungsional Perangkat Keras:**

Table 6 Kebutuhan NonFungsional Perangkat Keras

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-NF-006 | Sistem yang dibangun dengan spesifikasi hardware yang memenuhi standar minimum kebutuhan |
| SRS-NF-007 | Sistem yang akan di bangun akan memberikan notifikasi dalam bentuk suara dan getar |

**Fakta perangkat Keras (Yang ada dilingkungan sistem yang berjalan saat ini) :**

Procesor : Snapdragon 435 1.0 GHz

Ram : 1 GB

Memory : 8 GB

Layar : 4.0’’

**Kebutuhan Perangkat Keras :**

Platform : Mobile Android

Procesor : ARM Cortex-A7 1.0 GHz

Ram : 512 Mb

Memory : 4GB

Layar : 3.5’’

**Kesimpulan (Hasil Perbandingan fakta dengan kebutuhan) :**

Berdasarkan SKPL-NF-004 dan SKPL-NF-005 antara fakta dengan kebutuhan sistem sudah memenuhi syarat minimal.

### Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir

Analisis ke butuhan Perangkat pikir yang dilakukan pada penelitian ini hanya mengenai costumer segment.

Table 7 Kebutuhan Perangkat Pikir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Costumer** | **Umur** | **Behavior** | **Psycologis** |
| Mahasiswa | 19 – 25 Tahun | Butuh adanya pengingat, Biasa menggunakan Smartphone, membutuhkan fokus dan tetap santai. | Kondisinya Normal. |

**Kebutuhan Nonfungsional**

Berikut ini merupakan tabel kebutuhan Nonfungsional perangkat pikir

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-NF-008 | Pengguna yang akan menggunkan sistem ataupun aplikasi ini minimal mengerti mengoperasikan smartphone |
| SRS-NF-009 | Pengguna yang membutuhkan pengingat akan deadline pekerjaan dan tugasnya |

**Fakta Perangkat Pikir**

Berikut ini merupakan tabel fakta perangkat pikir

Table 8 Fakta Perangkat Pikir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Costumer** | **Umur** | **Behavior** | **Pengalaman menggunakana smartphone** |
| Mahasiswa | 21 Tahun | Sering lupa dalam mengerjakan tugas, butuh di ingatkan | Expert |

**Kesimpulan (Hasil perbandingan Fakta dan kebutuhan)**

Berdasarkan SRS-NF-006 dan SRS-NF-007 fakta yang ada di lapangan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem.

### Analisis Kebutuhan Jaringan

**Kebutuhan Nonfongsional jaringan:**

Berikut ini merupakan tabel kebutuhan nonfungsional jaringan :

Table 9 Kebutuhan NonFungsional Jaringan

|  |  |
| --- | --- |
| SRS-NF-010 | Sistem yang akan di bangun hanya memerlukan koneksi dengan database |

**Fakta Jaringan (Yang ada di lingkungan sistem):**

Menggunakan SQlite yang berfungsi untuk menampung data yang di inputkan, data yang berhasil di inputkan akan di tampilkan di halaman utama aplikasi dalam bentuk list data.

**Kesimpulan (Hasil Perbandingan fakta dengan kebutuhan) :**

Berdasarkan SKPL-NF-008 antara fakta dengan kebutuhan sistem sudah memenuhi syarat minimal.

## Analisis Kebutuhan Data

Analisis data yang menjadi acuan dalam membangun perangkat lunak ini adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan donasi serta objek-objek lain yang terkait. Berikut adalah analisis data dari pembangunan perangkat lunak ini:

Table 10 Kebutuhan Data (Entitas)

| **ENTITAS** | **ATRIBUT** |
| --- | --- |
| Kegiatan | = {deskripsi\_kegiatan, tanggal\_waktu} |

Dari entitas tersebut, asumsi dalam penelitian ini adalah:

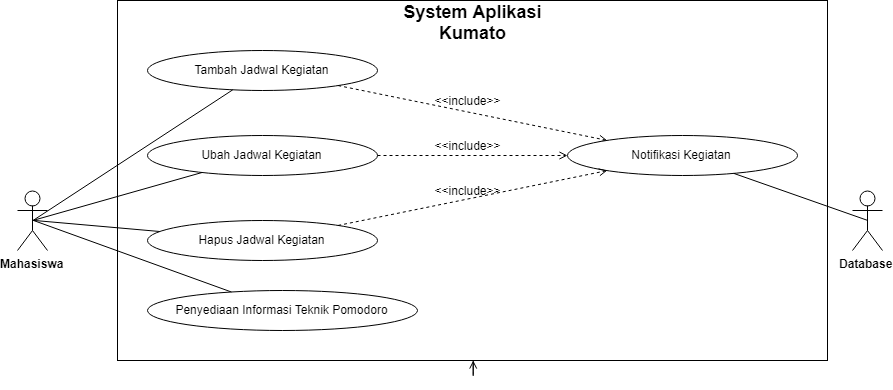
1. Satu kegiatan hanya dapat menggunakan 1 waktu pengingat.

Konsep analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan konsep ORM (*Object Relational Mapping*) dimana ORM ini akan memetakan sebuah objek dengan *database*. Dengan kata lain, ORM ini akan membantu menjadi jembatan antara objek yang didefinisikan dalam kode program dengan *database*. Objek-objek yang akan terlibat dalam ORM ini adalah objek mahasiswa.

## Model Use Case

Pada bagian model *usecase* ini akan dipaparkan mengenai gambar diagram *usecase* keseluruhan, definisi aktor, definisi *usecase* dan skenario *usecase*.

### Diagram Use Case



Gambar 16 Usecase Diagram

### Definisi Actor

Berikut ini merupakan tabel definisi Actor

Table 11 Definisi Aktor

| **NO** | **AKTOR** | **DESKRIPSI** |
| --- | --- | --- |
| *1* | *User (Mahasiswa)* | *Aktor dengan role ini mempunyai wewenang untuk melakukan penambahan list kegiatan, ubah list kegiatan dan hapus list kegiatan serta mengatur waktu dan tanggal reminder nya. Dan juga aktor ini dapat menggunakan sebuah fitur yang ada pada aplikasi yaitu fitur Teknik Pomodoro.* |
| *2* | *Database* | *Aktor dengan role ini mempunyai wewanang untuk memberikan atau menyimpan data yang direquest atau ditambahkan pada Aplikasi Kumato.* |

### Definisi Use Case

Table 12 Daftar Usecase

| **NO** | **USE CASE** | **DESKRIPSI** |
| --- | --- | --- |
| *1* | Tambah Kegiatan | *User menambah sebuah kegiatan baru dan sistem menampilkan daftar list kegiatan* |
| *2* | Ubah Jadwal Kegiatan | *User mengubah jadwal kegiatan dan sistem menampilkan form ubah list kegiatan* |
| *3* | Hapus Jadwal Kegiatan | *User menghapus jadwal kegiatan dan sistem menampilkan form ubah list kegiatan* |
| *4* | Notifikasi Kegiatan. | *Sistem menampilkan notifikasi pengingat waktu kegiatan* |
| *5* | Penyediaan Informasi Teknik Pomodoro | *Akan menampilkan detail tentang teknik pomodoro.* |
| *6* | Penggunaan Teknik Pomodoro | *Sistem menjalan timer teknik pomodoro* |
| *7* | Request data | *Sistem menampilkan daftar list kegiatan* |
| *8* | Notifikasi Penggunaan Teknik Pomodoro | *Sistem menampilkan notifikasi bahwa kegiatan telah selesai dikerjakan.* |

### Skenario Use Case

Berikut ini merupakan beberapa tabel skenario use case :

Table 13 Usecase Scenario Tambah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Tambah Kegiatan | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Menambahkan data kegiatan ke dalam aplikasi | |
| Description | Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk menambahkan data kegiatan ke dalam database aplikasi | |
| Related Use Case | Request data kegiatan | |
| Preconditions | - | |
| Successful End Condition | Aktor berhasil menambahkan data kegiatan | |
| Failed End Condition | Aktor tidak menambahkan data kegiatan | |
| Primary Actors | User (Mahasiswa) | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | User memilih/menekan tombol berwarna merah dan berbentuk “+” | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | User memilih tombol berwarna merah dan berbentuk “+” |
|  | 2. | Sistem menampilkan halaman penginputan data kegiatan |
|  | 3. | User mengisi data kegiatan berupa nama kegiatan beserta waktu remindernya |
|  | 4.  include:: CRUD data kegiatan | Sistem menyimpan data kegiatan baru ke dalam database |
|  | 5. | Sistem menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |
| Extension | Step | Branching Action |
|  | 4.1 | Sistem gagal menyimpan data kegiatan |
|  | 5.1 | Sistem gagal menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |

Table 14 Usecase Scenario Ubah Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Ubah Kegiatan | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Mengubah data kegiatan yang sudah tersimpan | |
| Description | Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk mengubah data kegiatan dalam aplikasi | |
| Related Use Case | Request data kegiatan | |
| Preconditions | - | |
| Successful End Condition | Aktor berhasil mengubah data kegiatan | |
| Failed End Condition | Aktor tidak mengubah data kegiatan | |
| Primary Actors | User (Mahasiswa) | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | User memilih/menekan kegiatan yang akan diubah | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | User memilih/menekan kegiatan yang akan diubah |
|  | 2.  Include:: Request data kegiatan | Sistem melakukan permintaan detail data kegiatan ke database |
|  | 3. | Sistem menampilkan halaman detail data kegiatan |
|  | 4. | User mengubah detail data kegiatan diantaranya nama kegiatan atau waktu remindernya |
|  | 5.  Include:: CRUD data kegiatam | Sistem akan menyimpan data kegiatan yang sudah diubah ke database |
|  | 6. | Sistem menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |
| Extension | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Sistem gagal mengambil detail data kegiatan |
|  | 5.1 | Sistem gagal menyimpan detail data kegiatan |
|  | 6.1 | Sistem gagal menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |

Tabel 1.5 *Usecase Scenario* Hapus Jadwal Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Hapus Kegiatan | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Menghapus data kegiatan yang sudah tersimpan | |
| Description | Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk menghapus data kegiatan dalam aplikasi | |
| Related Use Case | Request data kegiatan | |
|  | - | |
| Successful End Condition | Aktor berhasil menghapus data kegiatan | |
| Failed End Condition | Aktor tidak menghapus data kegiatan | |
| Primary Actors | User (Mahasiswa) | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | User memilih/menekan tombol berbentuk tong sampah | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | User memilih/menekan kegiatan yang akan dihapus |
|  | 2.  Include:: Request data kegiatan | Sistem melakukan permintaan detail data kegiatan ke database |
|  | 3. | Sistem menampilkan halaman detail data kegiatan |
|  | 4. | User memilih/menekan tombol berbentuk tong sampah yang berada di pojok kanan atas |
|  | 5.  Include:: CRUD data kegiatam | Sistem akan menghapus data kegiatan yang dipilih pada database |
|  | 6. | Sistem menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |
| Extension | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Sistem gagal mengambil detail data kegiatan |
|  | **4.1** | **Sistem menampilkan validasi penghapusan** |
|  | 5.1 | Sistem gagal menyimpan detail data kegiatan |
|  | 6.1 | Sistem gagal menampilkan halaman home yang berisi list data kegiatan terbaru |

Tabel 1.6 *Usecase Scenario* Penggunaan Notifikasi Kegiatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Penggunaan Notifikasi Kegiatan | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Mengingatkan kegiatan yang telah dibuat | |
| Description | Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk membantu mengingatkan kegiatan melalui aplikasi | |
| Related Use Case | - | |
| Preconditions | Sudah memasuki waktu reminder kegiatan | |
| Successful End Condition | Menampilkan notifikasi kegiatan | |
| Failed End Condition | Notifikasi kegiatan tidak muncul | |
| Primary Actors | User (Mahasiswa) | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | Sistem menampilkan notifikasi kegiatan |
|  | 2. | User menekan notifikasi kegiatan |
|  | 3. | Sistem menampilkan halaman Home pada aplikasi |
| Extension | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Sistem gagal menampilkan notifikasi aplikasi |

Tabel 1.7 *Usecase Scenario* Penggunaan Teknik Pomodoro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Penggunaan Teknik Pomodoro | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Menerapkan teknik pomodoro pada aplikasi | |
| Description | Fungsionalitas ini digunakan oleh user untuk membantu meningkatkan kefokusan dan produktivitas user melalui aplikasi | |
| Related Use Case | - | |
| Preconditions | - | |
| Successful End Condition | Aktor berhasil menggunakan teknik pomodoro dengan baik | |
| Failed End Condition | Aktor tidak menggunakan teknik pomodoro dengan baik | |
| Primary Actors | User (Mahasiswa) | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | Aktor memilih/menekan tombol Mulai | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | User memilih/menekan tombol Mulai |
|  | 2. | Timer melakukan waktu mundur selama 25 menit |
|  | 3. | Sistem menampilkan notifikasi untuk beristirahat ketika waktu habis |
|  | 4. | User menekan notifikasi beristirahat |
|  | 5. | Sistem mengubah waktu pada timer menjadi 5 menit |
|  | 6. | User memilih/menekan tombol Mulai |
|  | 7. | Timer melakukan waktu mundur selama 5 menit |
|  | 8. | Sistem menampilkan notifikasi waktu beristirahat sudah habis |
|  | 9. | User menekan notifikasi waktu beristirahat sudah habis |
|  | 10. | Sistem mengembalikan lagi waktu pada timer menjadi 25 menit |
|  | 11. | User mengulangi langkah 1 hingga 10 sampai target tercapai |
| Extension | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Timer tidak berjalan |
|  | 3.1 | Sistem gagal menampilkan notifikasi |
|  | 5.1 | Sistem gagal mengubah waktu pada timer |
|  | 7.1 | Timer tidak berjalan |
|  | 8.1 | Sistem gagal menampilkan notifikasi |
|  | 10.1 | Sistem gagal mengembalikan waktu pada timer |

Tabel 1.9 *Usecase Scenario* Penyediaan Informasi Teknik Pomodoro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | Penyediaan Informasi Teknik Pomodoro | |
| **Related Requirement** | - | |
| Goal In Context | Memperkenalkan Teknik Pomodoro | |
| Description | Menyampikan informasi tentang Teknik Pomodoro | |
| Related Use Case | - | |
|  | - | |
| Successful End Condition | Pengguna akan mengerti dan mengetahui Teknik Pomodoro | |
| Failed End Condition | Tidak membaca informasi tentang Teknik Pomodoro | |
| Primary Actors | Mahasiswa | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | Ketika sudah selesai membaca informasi tentang teknik pomodoro makan akan langsung menuju menu utama aplikasi. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1. | Buka Aplikasi |
|  | 2. | Tampil informasi mengenai Teknik Pomodoro |
|  | 3. | Silahkan dibaca, dan swip ke kanan untuk menuju halaman selanjutnya |
| Extension | Step | Branching Action |
|  |  | - |
|  |  |  |

## Model Activity Diagram

Berikut ini merupakan model activity diagram

* **Model Activity Diagram Tambah Data List Kegiatan**

****

Gambar 17 Tambah Data Kegiatan

* **Model Activity Diagram Hapus List Kegiatan**

****

Gambar 18 Hapus Data Kegiatan

* **Model Activity Diagram Ubah List Kegiatan**

****

Gambar 19 Hapus Data Kegiatan

## Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dalam penelitian ini menggunakan pendekatan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*). Pemaparan lebih detail akan dipaparkan pada BAB 4.

# MODEL ANALISIS

## Diagram Class Analisis

Berikut ini adalah diagram kelas analisis yang terdapat pada Aplikasi Kumato :



Gambar 20 Class Diagram Aplikasi Kumato

## Identifikasi Kelas Analisis

Berikut ini adalah daftar seluruh kelas-kelas analisis dalam tabel berikut:

Tabel 20 Kelas Analisis

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Kelas | Daftar Tanggung-Jawab (Method) | Daftar Atribut |
|  |  |  |

## Realisasi Kelas Terhadap Use Case

Bagian ini diisi dengan bentuk realisasi hubungan kelas analisis terhadap Use Case

Berikut ini merupakan tabel realisasi kelas terhadap use case

Tabel 21 Realisasi Kelas Terhadap Use Case

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case | Realisasi Kelas |
| 1 | Tambah Jadwal Kegiatan | Ubah jadwal kegiatan, Hapus jadwal kegiatan, notifikasi kegiatan |
| 2 | Ubah Jadwal Kegiatan | Hapus jadwal kegiatan, notifikasi kegiatan |
| 3 | Hapus Jadwal Kegiatan | Notifikasi kegiatan |
| 4 | Penyediaan Informasi Teknik Pomodoro | Memakai fitur pomodoro |
| 5 | Meningkatkan kefokusan memakai fitur pomodoro | Penyediaan informasi teknik pomodoro, notifikasi kegiatan |
| 6 | Notifikasi Kegiatan | Tambah jadwal kegiatan, ubah jadwal kegiatan, hapus jadwal kegiatan, memakai fitur pomodoro |

### Identifikasi Kelas Analisis tiap Paket

Berikut ini merupakan tabel identifikasi kelas analisis tiap paket

Tabel 22 Identifikasi Kelas Analisis tiap Paket

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Paket | Nama Kelas Analisis | Jenis Kelas |
|  |  |  |  |

# Model Perancangan

## Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Bagian ini mendetailkan realisasi model perancangan terhadap Use Case dari perangkat lunak yang dibangun.

### Use Case

#### Identifikasi Kelas Perancangan

Berikut adalah daftar kelas analaisis :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Kelas Perancangan | Nama Kelas Analisis Terkait |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

#### Sequence Diagram

1. **Sequence Diagram DatabaseHelper**



1. **Sequence Diagram FormAddUpdate**













1. **Sequence Diagram MainActivity**











1. **Sequence Diagram Note**



1. **Sequence Diagram NoteAdapter**







1. **Sequence Diagram NoteHelper**





1. **Sequence Diagram OnItemClickListener**



1. **Sequence Diagram PomodoroActivity**

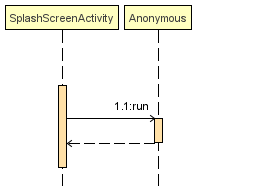








1. **Sequence Diagram SplashScreen**



### Use Case

#### Identifikasi Kelas Perancangan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Kelas Perancangan | Nama Kelas Analisis Terkait |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

#### Sequence Diagram

## Perancangan Detil Elemen Logical View

### Kelas...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Operasi | Visibility (private, public) | Keterangan |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Nama Atribut | Visibility (private, public) | Tipe |
| Diisi dengan nama atribut |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Kelas...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Operasi | Visibility (private, public) | Keterangan |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Nama Atribut | Visibility (private, public) | Tipe |
| Diisi dengan nama atribut |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Kelas...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Operasi | Visibility (private, public) | Keterangan |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Nama Atribut | Visibility (private, public) | Tipe |
| Diisi dengan nama atribut |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan dari fase perancangan.

## Algoritma / Query

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma :

|  |
| --- |
|  |

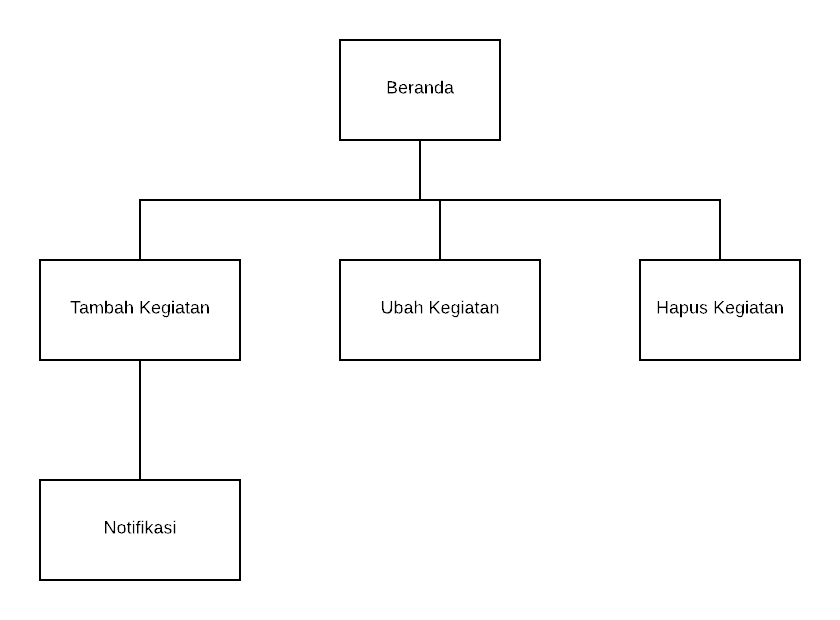
Query

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No Query | Query | Keterangan |
|  |  |  |
|  |  |  |

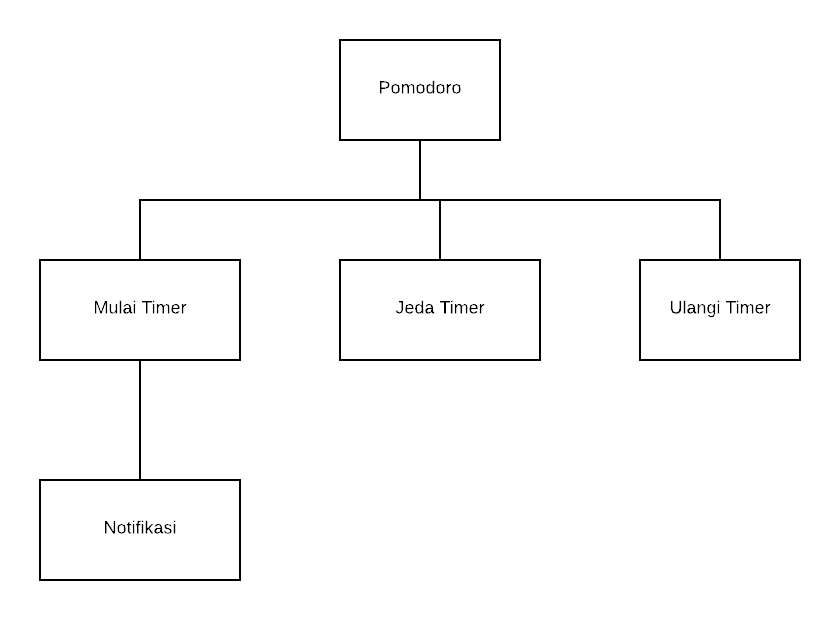
## Perancangan Data

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Tipe Data | Panjang | Kunci | Keterangan |
| Id | integer | 11 | Primary key | Auto\_increment,  not null |
| Title | varchar | 50 |  | not null |
| Description | Text |  |  | not null |
| Date | Datetime |  |  | not null |
| onDate | Date |  |  | not null |
| onTime | Time |  |  | not null |

## Perancangan Arsitektural Menu



Gambar 21 Struktur Menu To Do List



Gambar 22 Struktur Menu Pomodoro

## Perancangan Antarmuka

Paparkan dalam bentuk gambar tentang perancangan antarmuka dalam bentuk seperti

### Perancangan antarmuka To Do List

|  |  |
| --- | --- |
| **K01** | |
|  | * A1 tombol untuk membuka Side Bar (K05) * A2 tombol untuk memunculkan pesan E1, jika memilih pengaturan maka akan menuju setting bahasa, jika memilih *Tentang*  maka akan muncil pesan E2 * A3 tombol untuk membuka Isi List Pekerjaan (K02) |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K02** | |
|  | * A4 tombol untuk kembali Beranda (K01) * F1 adalah field mengisi *Nama Kegiatan* * F2 adalah field mengisi *Deskripsi Kegiatan* * A5 tombol untuk memilih *Tanggal Kegiatan* * A6 tombol untuk memilih *Waktu Kegiatan* * A7 menyimpan Aktifitas dan menuju ke Beranda (K03) * Jika menekan tombol A7 tanpa mengisi salah satu dari F1,F2,A5,dan A6 maka akan muncul pesan E3 |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K03** | |
|  | * A1 tombol untuk membuka Side Bar (K05) * A2 tombol untuk memunculkan pesan E1, jika memilih pengaturan maka akan menuju setting bahasa, jika memilih *Tentang*  maka akan muncil pesan E2 * A3 tombol untuk membuka Isi List Pekerjaan (K02) * A8 tombol untuk mengedit kegiatan yang telah ada dan menuju *Edit Kegiatan (*K04) * Jika waktu dan tanggal pada A8 sudah sesuai maka akan muncul notifikasi berupa pesan (E4) |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K04** | |
|  | * A4 tombol untuk kembali Beranda (K01) * F1 adalah field mengisi *Nama Kegiatan* * F2 adalah field mengisi *Deskripsi Kegiatan* * A5 tombol untuk memilih *Tanggal Kegiatan* * A6 tombol untuk memilih *Waktu Kegiatan* * A7 menyimpan Aktifitas dan menuju ke Beranda (K03) * Jika menekan tombol A7 tanpa mengisi salah satu dari F1,F2,A5,dan A6 maka akan muncul pesan E3 * A9 tombol untuk menghapus List Kegiatan, jika memilih tidak maka akan kembali ke Tampilan (KO4), jika memilih *Ya*  maka akan menuju menu Beranda (K01) |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K05** | |
|  | * D1 tombol untuk membuka *Beranda* (K01) * D2 tombol untuk membuka *Pomodoro Teknik* (K06) |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

Perancangan Pesan Kesalahan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kode | Keterangan |
| 1 | E01 | Opsi memilih Pengaturan dan Tentang |
| 2 | E02 | Tampilan Menu About |
| 3 | E03 | Data tidak boleh kosong |
| 4 | E04 | Notifikasi Kegiatan |

### Perancangan antarmuka Pomodoro

|  |  |
| --- | --- |
| **K06** | |
|  | * A1 tombol untuk membuka Side Bar (K05) * A2 tombol untuk memunculkan pesan E1, jika memilih pengaturan maka akan menuju setting bahasa, jika memilih *Tentang*  maka akan muncil pesan E2 * A10 tombol untuk memulai Timer * A11 tombol untuk reset Timer |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K07** | |
|  | * A1 tombol untuk membuka Side Bar (K05) * A2 tombol untuk memunculkan pesan E1, jika memilih pengaturan maka akan menuju setting bahasa, jika memilih *Tentang*  maka akan muncil pesan E2 * A12 tombol untuk menjeda Timer * A11 tombol untuk reset Timer * Jika waktu fokus (25 menit) sudah habis maka akan muncul notifikasi E6 * Jika waktu istirahat sudah habis maka akan muncul notifikasi E7 |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

|  |  |
| --- | --- |
| **K05** | |
|  | * D1 tombol untuk membuka *Beranda* (K01) * D2 tombol untuk membuka *Pomodoro Teknik* (K06) |
| Keterangan :   * Memakai Roboto Font ukuran 13 untuk konten * Menu Memakai Roboto Font ukuran 13 * Tulisan Nama Kosan memakai Font Open Sans ukuran 20 Putih * tombol A3 berwarna Merah Hati #AB0103 * warna background putih * sidebar dan head berwarna Merah Hati #AB0103 font roboto putih | |

Perancangan Pesan Kesalahan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kode | Keterangan |
| 1 | E06 | Notifikasi waktunya istirahat |
| 2 | E07 | Notifikasi waktunya Fokus |

### Deployment Diagram

# Implementasi

## Lingkungan Implementasi

1. Lingkungan Hardware Pembanguan Perangkat Lunak Android :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Item | Spesifikasi |
| 1 | Processor | ARM Cortex-A7 1.0 GHz |
| 2 | Layar | 3.5’’ |
| 3 | Memory | 512 Mb |
| 4 | SD Card | 1 GV |

1. Lingkungan Software

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan perangkat ini

1. Minimal Android 4.0 Ice Cream Sandwich
2. Sql Lite

## Implementasi Data

1. Pembuatan Database

|  |
| --- |
| CREATE DATABASE dbkumato; |

1. Pembuatan Tabel Anak Asuh

|  |
| --- |
| CREATE TABLE IF NOT EXIST ‘list\_kegiatan’ (  ‘Id’ integer(11) PRIMARY KEY NOT NULL AUTO\_INCREMENT,  ‘Title’ varchar(50) NOT NULL,  ‘Description’ text NOT NULL,  ‘Date’ Datetime NOT NULL,  ‘onDate’ Date NOT NULL,  ‘onTime’ Time NOT NULL); |

## Implementasi Kelas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Kelas | Nama File Fisik | Nama File Executable |
| 1 | NoteAdapter | NoteAdapter.java | NoteAdapter.class |
| 2 | DatabaseContract | DatabaseContract.java | DatabaseContract.class |
| 3 | DatabaseHelper | DatabaseHelper.java | DatabaseHelper.class |
| 4 | NoteHelper | NoteHelper.java | NoteHelper.class |
| 5 | CostumOnItemClickListener | CostumOnItemClickListener.java | CostumOnItemClickListener.class |
| 6 | FormAddUpdateActivity | FormAddUpdateActivity.java | FormAddUpdateActivity.class |
| 7 | MainActivity | MainActivity.java | MainActivity.class |
| 8 | PomodoroActivity | PomodoroActivity.java | PomodoroActivity.class |
| 9 | SplashScreenActivity | SplashScreenActivity.java | SplashScreenActivity.class |
| 10 | Note | Note.java | Note.class |

## Implementasi Antarmuka

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Antarmuka | Nama File Fisik | Nama File Executable |
| 1 | Conten\_main | Conten\_main.xml | Conten\_main.xml |
| 2 | Pomodoro\_content | Pomodoro\_content.xml | Pomodoro\_content.xml |
| 3 | Item\_note | Item\_note.xml | Item\_note.xml |
| 4 | Dialog\_about | Dialog\_about.xml | Dialog\_about.xml |
| 5 | App\_bar\_global | App\_bar\_global.xml | App\_bar\_global.xml |
| 6 | App\_bar\_main | App\_bar\_main.xml | App\_bar\_main.xml |
| 7 | Activity\_pomodoro | Activity\_pomodoro.xml | Activity\_pomodoro.xml |
| 8 | Activity\_main | Activity\_main.xml | Activity\_main.xml |
| 9 | activity\_form\_add\_update | Item\_form\_add\_update.xml | Item\_form\_add\_update.xml |
| 10 | Title\_bar | Title\_bar.xml | Title\_bar.xml |
| 11 | Title\_bar\_update | Title\_bar\_update.xml | Title\_bar\_update.xml |
| 12 | Nav\_header\_main | Nav\_header\_main.xml | Nav\_header\_main.xml |
| 13 | Activity\_splash\_screen | Activity\_splash\_screen.xml | Activity\_splash\_screen.xml |

# Pengujian

Pengujian sistem ini terdiri dari 2 tahap yakni pengujian menggunakan quesioner dan wawancara. Metode yang digunakan dalam pengujian sistem ini adalah dengan menggunakan metode pengujian wawancara dimana pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

## Rencana Pengujian

Pada bagian rencana pengujian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu rencana pengujian fungsional dan rencana pengujian acceptance.

1. Rencana pengujian fungsional

Rencana pengujian yang akan dilakukan terdiri dari 1 buah subsistem, yaitu subsistem android dengan jenis pengujian ( ).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Subsistem yang diuji | Jenis pengujian |
| 1 | Android | Black Box  White Box |

1. Rencana pengujian acceptance

Rencana pengujian acceptance yang dilaukan adalah melakukan wawancara langsung kepada narasumber yakni ( ) untuk melakukan pengujian subsistem android.

## Skenario Pengujian

Pada bagian skenario pengujian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu skenario pengujian fungsional dan skenario pengujian acceptance.

### Skenario Pengujian Fungsional

Skenario pengujian fungsional yang dilakukan adalah dengan menguji 1 buah subsistem, yaitu android.

1. Skenario Pengujian Sistem Android

Tabel 1 Skenario Pengujian Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Kelas Uji | Poin Pengujian | Jenis Pengujian |
| 1 | Tambah Kegiatan | Isi Date  Isi Time  Isi Judul  Validasi field | *Equivalence Partitioning* |
| 2 | Edit Kegiatan | Isi Date  Isi Time  Isi Judul  Validasi field | *Equivalence Partitioning* |
| 3 | Hapus Kegiatan | Hapus Kegiatan |  |
| 4 | Penggunaan teknik Pomodoro | Mulai Timer  Hentikan Timer | *Equivalence Partitioning* |

### Skenario Pengujian Acceptance

Pada bagian ini akan dipaparkan skenario pengujian acceptance berupa skenario wawancara dan kisi-kisi pernyataan kuesioner. Untuk daftar pertanyaan skenario wawancara terdiri dari 5 pertanyaan masing-masing terdapat bentuk negatif dan positifnya.

## Hasil Pengujian

Pada bagian hasil pengujian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu hasil pengujian fungsional dan hasil pengujian acceptance.

### Hasil Pengujian Fungsional

Pada bagian hasil pengujian fungsional ini di bagi menjadi 1 bagian, yaitu hasil pengujian subsistem android.

1. Hasil Pengujian Sistem Android

Hasil pengujian ini berisi pemaparan dari rencana pengujian yang disusun pada skenario pengujian. Berikut ini adalah pemaparan tiap butir pengujian yang terdapat skenario pengujian:

1. Pengujuan Tambah kegiatan

Tabel 2 Tambah Kegiatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data benar) | | | |
| Data Masukan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Input : Nama Kegiatan | *Filed Nama Kegiatan* terisi sesuai keinginan user | *Field Nama* terisi |  |
| Input : Deskripsi Kegiatan | *Field Deskripsi* terisi | *Field Deskripsi*  Terisi |  |
| Input : Tanggal Kegiatan | User mengisi Tanggal sesuai dengan kegiatan | *Input Tanggal* terisi |  |
| Input : Waktu Kegiatan | User mengisi waktu sesuai dengan kegiatan | *Input Waktu*  terisi |  |

1. Pengujian Tambah Data Salah

Tabel 3 Tambah Data (Salah)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data benar) | | | |
| Data Masukan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Input : (Kosong) | Ketika menekan tombol *Save* , menampilkan pesan “*Data Tidak Boleh Kosong*” | Muncul Toast dengan pesan “*Data Tidak Boleh Kosong”* |  |

1. Pengujian Edit Data Kegiatan

Tabel 4 Edit Data Kegiatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data benar) | | | |
| Data Masukan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Input : Nama Kegiatan | *Filed Nama Kegiatan* terisi sesuai keinginan user | *Field Nama* terisi |  |
| Input : Deskripsi Kegiatan | *Field Deskripsi* terisi | *Field Deskripsi*  Terisi |  |
| Input : Tanggal Kegiatan | User mengisi Tanggal sesuai dengan kegiatan | *Input Tanggal* terisi |  |
| Input : Waktu Kegiatan | User mengisi waktu sesuai dengan kegiatan | *Input Waktu*  terisi |  |
| Tombol Hapus | Muncul pesan konfirmasi hapus | Menampilkan pesan konfirmasi kepada pengguna berupa “*Ya”* dan *“Tidak”* |  |

1. Pengujian Edit Data Kegiatan Salah

Tabel 5 Edit Data Kegiatan (Salah)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data benar) | | | |
| Data Masukan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Input : (Kosong) | Ketika menekan tombol *Save* , menampilkan pesan “*Data Tidak Boleh Kosong*” | Muncul Toast dengan pesan “*Data Tidak Boleh Kosong”* |  |

1. Pengujian Fitur Pomodoro

Tabel 6 Pengujian Fitur Pomodoro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kasus dan Hasil Uji (Data benar) | | | |
| Data Masukan | Hasil yang diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Menekan Tombol *Mulai* | Ketika menekan tombol *Mulai* , timer hitung mundur akan berjalan | Timer hitung mundur berjalan selama 25 menit |  |
| Menekan Tombol *Jeda* | Ketika menekan tombol *Jeda* , timer akan *Pause* | Timer akan berhenti berjalan |  |
| Menekan Tombol *Ulang* | Ketika menekan tombol *Ulang,* timer akan kembali ke kondisi awal | Timer hitung mundul akan berhenti dan angka akan kembali ke awal |  |

### Hasil Pengujian Acceptance

Hasil pengujian acceptance ini memiliki 1 buah bagian yaitu, wawancara.

1. Hasil Pengujian Wawancara

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Pertanyaan | Hasil kesimpulan wawancara |
| 1 | Apakah Aplikasi ini dapat membantu anda mengelola waktu dan kegiatan secara lebih mudah? |  |
| 2 | Apakah Aplikasi ini dapat membantu anda menjadi lebih fokus? |  |
| 3 | Apakah Aplikasi ini nyaman digunakan oleh anda? |  |

## Evaluasi Pengujian Acceptance

Pada bagian evaluasi pengujian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi pengujian fungsional dan evaluasi pengujian acceptance.

1. Evaluasi Pengujian Fungsional

Berdasarkan hasil pengujian fungsional yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa subsistem android yang dibangun ( ).

1. Evaluasi Pengujian Acceptance

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Tujuan | Hasil evaluasi acceptance |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |

# Kesimpulan dan Saran

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah dilakukan, berikut adalah suatu kesimpulan yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

1. Aplikasi Kumato berbasis *Android* dapat membantu pengguna untuk mengatur jadwal yang harus dilakukan dengan fitur *To Do List* dan juga membantu pengguna agar tetap fokus dengan fitur *Pomodoro.*
2. Pengguna dapat mengatur waktu dan tanggal kegiatan yang akan dilakukan dalam fitur *To Do List.* Dan akan mendapatkan notifikasi sesuai waktu dan tanggal yang diatur.
3. Pengguna dapat menambah tingkat kefokusan dengan menggunakan fitur *Pomodoro.* Saat menggunakan fitur ini, pengguna akan diberikan watu selama 25 menit untuk fokus dan 5 menit untuk istirahat, terdapat 4 sesi dalam fitur ini dimana 3 sesi pertama pengguna diberikan waktu 25 menit untuk fokus dan 5 menit untuk istirahat. Saat sesi ke 4 pengguna akan diberikan waktu istirahat tambahan sebanyak 30 menit.
4. Pengguna dapat memilih pilihan bahasa aplikasi yang terdiri dari bahasa Indonesia dan Inggris.

## Saran

Tugas besar yang berjudul “Dokumen Pembangunan Perangkat Lunak Kumato” dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun dibawah ini merupakan saran dari pengembang agar pengembangan terhadap aplikasi ini dapat dilakukan pada tahap selanjutnya.

* + - 1. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki tampilan agar lebih mudah digunakan (*user friendly*).
      2. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki bug dalam fitur aplikasi.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | E. G. Ramadhan, “Javelin Experiment Board,” Jumat November 2018. [Online]. Available: https://medium.com/codelabs-unikom/javelin-experiment-board-487c65c991f3. [Diakses 02 November 2018]. |
| [2] | A. Rahmani, “Cara Cerdas Melakukan Validasi Ide ke Dalam Sebuah Rencana Bisnis,” 02 November 2018. [Online]. Available: https://www.jurnal.id/id/blog/2018/cara-cerdas-memvalidasi-ide-besar-bisnis-ke-dalam-sebuah-rencana. [Diakses 02 November 2018]. |
| [3] | P. Ritonga, “Pengertian Unified Modeling Language ( UML ) dan Modelnya Menurut Pakar dan Ahli,” 02 November 2018. [Online]. Available: https://bangpahmi.com/pengertian-unified-modeling-language-uml-dan-modelnya-menurut-pakar-dan-ahli/. [Diakses 02 November 2018]. |
| [4] | “Ngoding00,” [Online]. Available: https://www.ngodingoo.com/sekilas-tentang-bahasa-pemrograman-java/. |
| [5] | “Codepolitan,” [Online]. Available: https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044. |
| [6] | “Dictio,” [Online]. Available: https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-diagram-aktivitas-atau-activity-diagram/15129. |
| [7] | “UMIALFAH,” [Online]. Available: http://fatimahumi.blogspot.com/2014/03/uml-class-diagram.html. |
| [8] | “Materi Dosen,” [Online]. Available: http://www.materidosen.com/2017/04/use-case-diagram-lengkap-studi-kasus.html. |
| [9] | Iosipratama, “Product Design Sprint 101 — Bahasa Indonesia,” 1 Februari 2018. [Online]. Available: https://medium.com/@iosipratama/product-design-sprint-101-bahasa-indonesia-4b2acde80540. |
| [10] | B. Logistik, “Model Bisnis Kanvas Adalah Cara Memetakan Bisnis Lebih Simpel dan Efisien,” MGT Logistik, 29 Agustus 2018. [Online]. Available: https://mgt-logistik.com/model-bisnis-kanvas-adalah/. [Diakses 20 Desember 2018]. |
| [11] | D. Amelia, “Makalah OOAD Dan UML,” Scribd, 1 Januari 2017. [Online]. Available: https://id.scribd.com/document/341568507/Makalah-OOAD-Dan-UML. [Diakses 20 Desember 2018]. |
| [12] | Yasha, “Memahami Google Design Sprint Demi Kesuksesan Bisnis,” Dewaweb, 9 November 2017. [Online]. Available: https://www.dewaweb.com/blog/google-design-sprint/. [Diakses 20 Desember 2018]. |
| [13] | A. R. Pratama, “Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan,” [Online]. Available: https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml. |
| [14] | Mahadisuta, “Pengujian White Box Dan Black Box Wajib Dilakukan Seorang Developer,” [Online]. Available: https://www.mahadisuta.com/artikel/5a1f5eb584545/pengujian-white-box-dan-black-box-wajib-dilakukan-seorang-developer. |

# LAMPIRAN

Bagian lampiran diisi dengan

* Pembagian tugas

Scrum Master : Ary Sugiarto

Product Owner : Farhan Arif N

Team Development : Feryanto Abi F

Anisa Dewi Umi K

Ahmad Tri Utama

* Rencana iterasi pembangunan perangkat lunak

1. Validasi Ide
2. Diskusi Hasil Validasi Ide
3. Analisis Desain tampilan
4. Diskusi Hasil Analisi Desain
5. Proses Development (Koding)

* notulen koordinasi team

1. Feryanto Abi F

* Resume hasil jawaban wawancara per responden
* Foto kegiatan wawancara

-