

Sistem Parkiran Kampus Menggunakan Metode Unified Modelling Language (UML)

TUGAS PRAKTIKUM KELOMPOK 6

Disusun oleh:

Feren Anindita S.P	3311811076
Dimas Panji	3311811074
Aulia Rahman	3311811054

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
matakuliah IF312 Rekayasa Perangkat Lunak II



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA 2B Karyawan
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2019**

Sistem Parkir Kampus

1. Gambaran Umum Perangkat Lunak

Aplikasi Pengelola Parkir adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk melakukan pengelolaan pada pemarkiran di area kampus, sehingga permarkiran kendaraan di area kampus bisa lebih terorganisir.

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini meliputi :

F001 administrator berhak mengelola data parkir

F002 pengguna bisa memperoleh informasi secara detail tanggal, jam masuk dan jam keluar parkir

3. Kebutuhan NonFungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur tertentu di dalam sistem, yaitu :

a. Internal Requirements

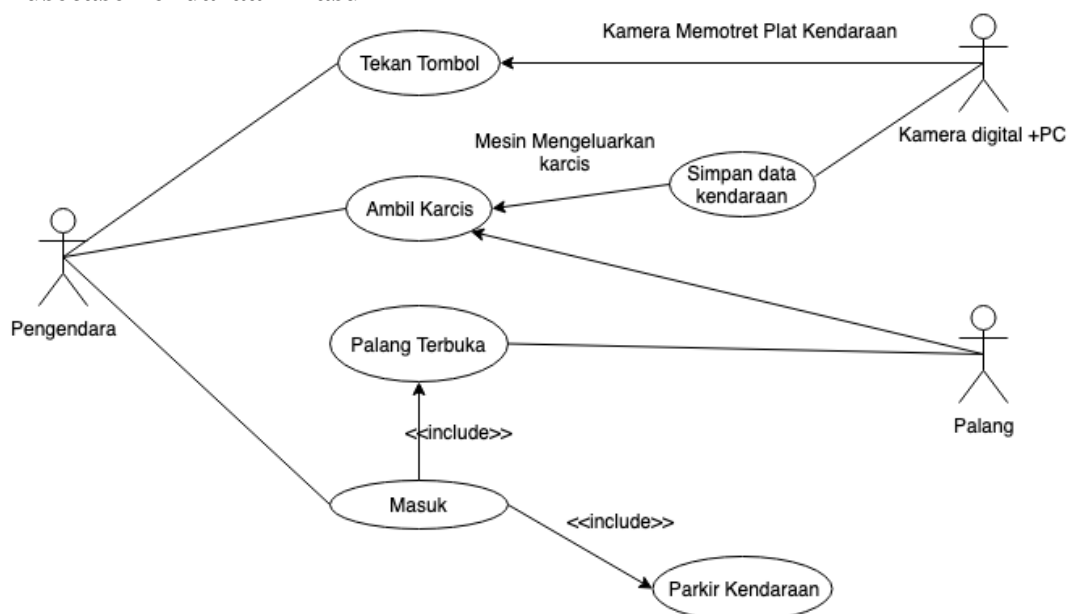
NF001 aplikasi ini dapat diakses melalui mobile untuk pengguna

b. External Requirements

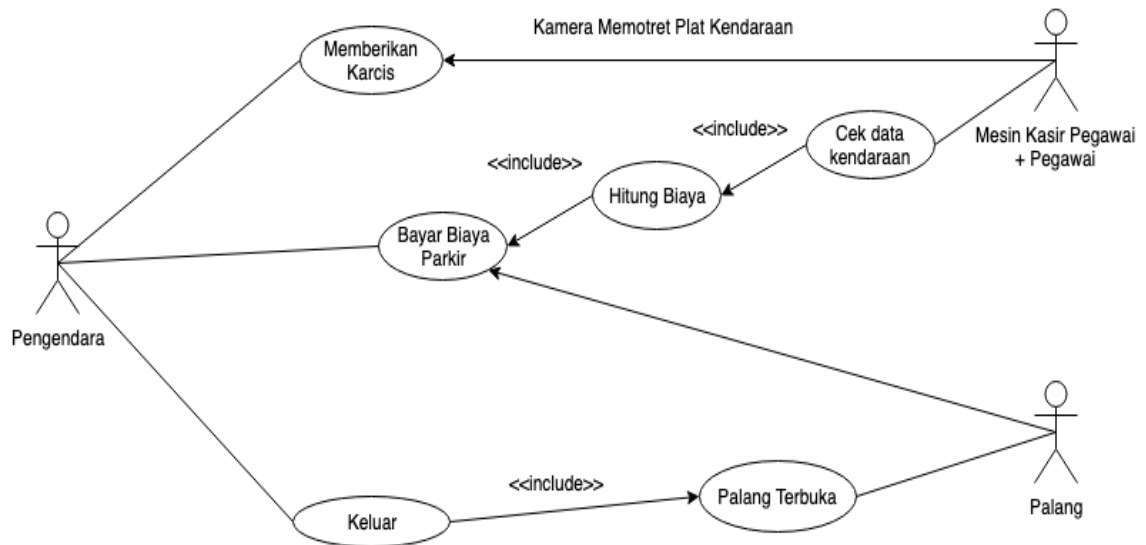
NF001 sistem aplikasi harus dapat mengamankan data-data privasi pengguna

4. Usecase

usecase kendaraan masuk



usecase kendaraan keluar



Skenario usecase parkir masuk

Aksi Aktor	Reaksi System
1. Membuka menekan tombol	
	2. Memotret Plat Number
	3. Menyimpan data kendaraan
	4. Mengeluarkan Karcis
5. Palang Terbuka	
6. Parkir kendaraan	

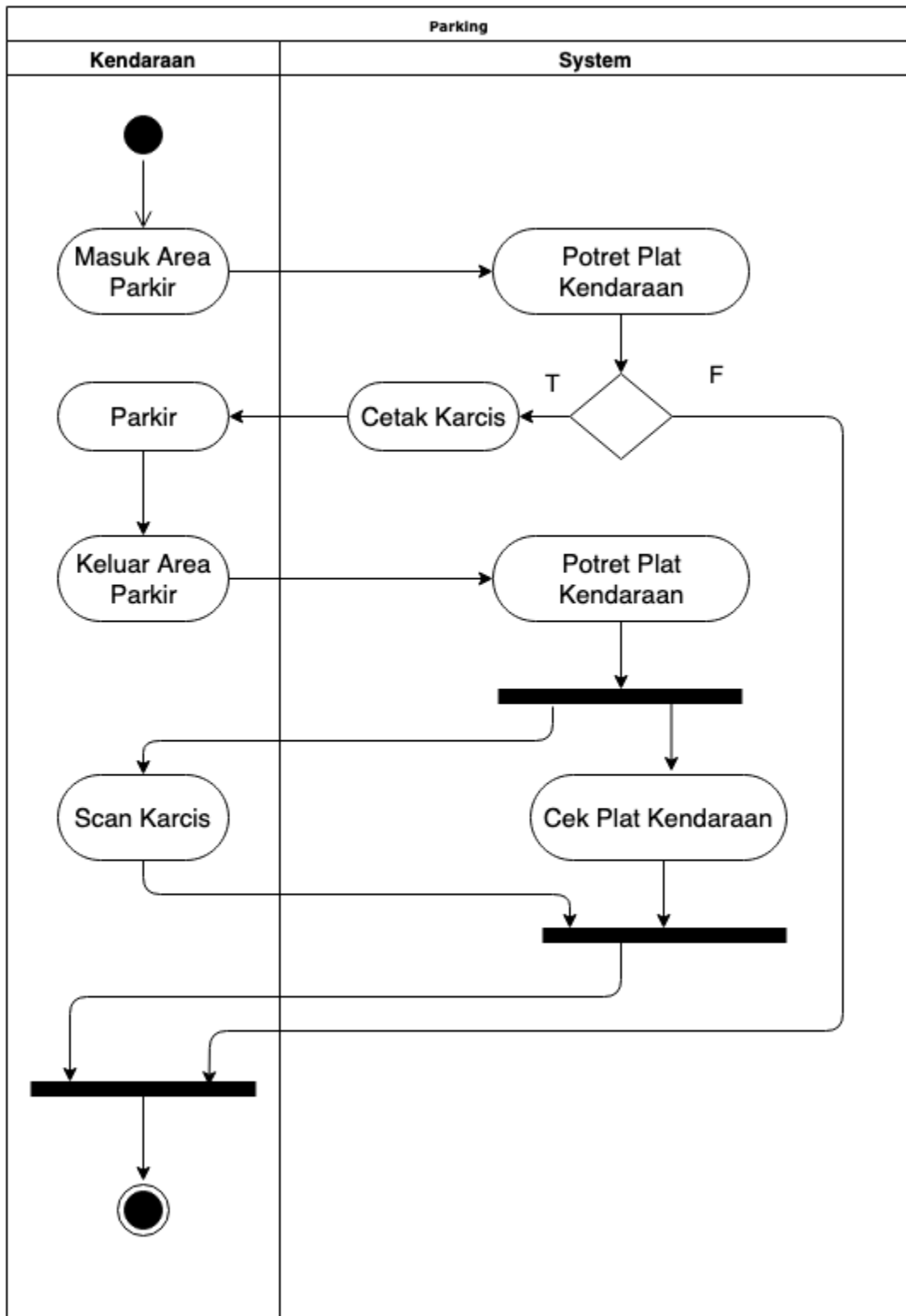
Skenario usecase keluar parkir

Aksi Aktor	Reaksi System
1. Memberikan Karcis	
	2. Cek – Scan Karcis
	3. Hitung total biaya
4. Bayar biaya	
5. Palang terbuka	6. Beri kembalian
7. Kendaraan Keluar	

5. Activity diagram

Activity diagram merupakan representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja.

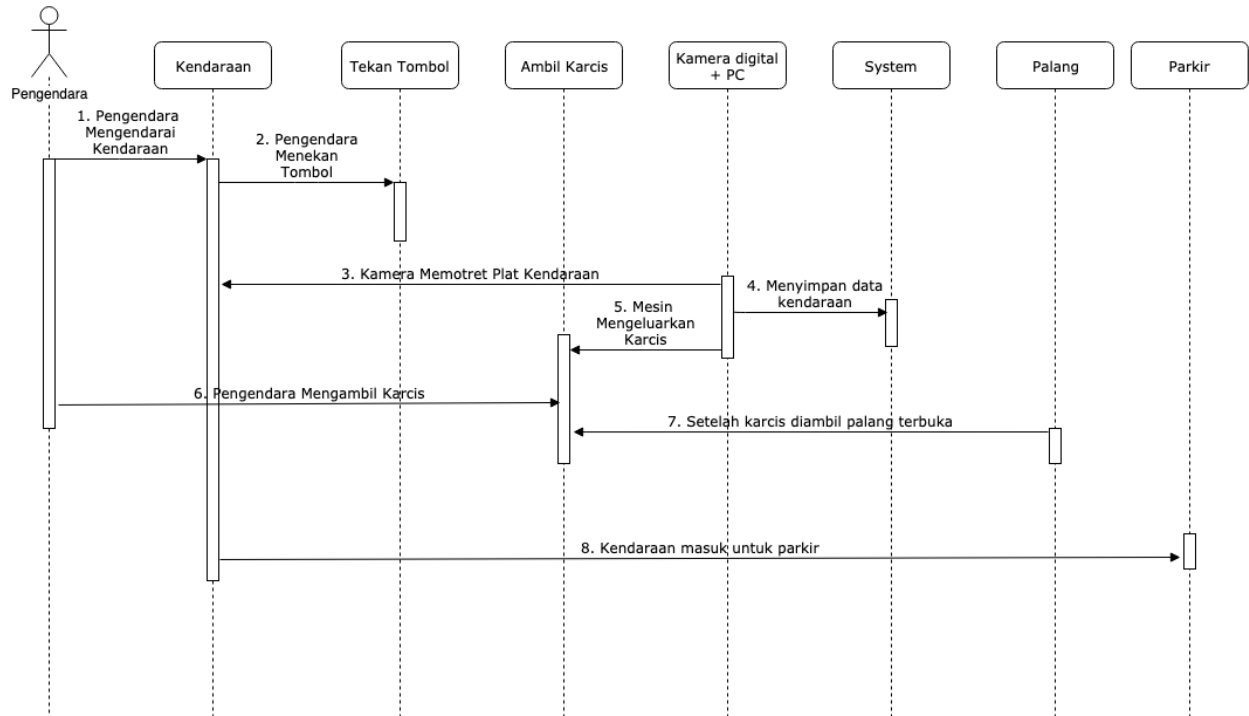
Berikut activity diagram pemesanan barang



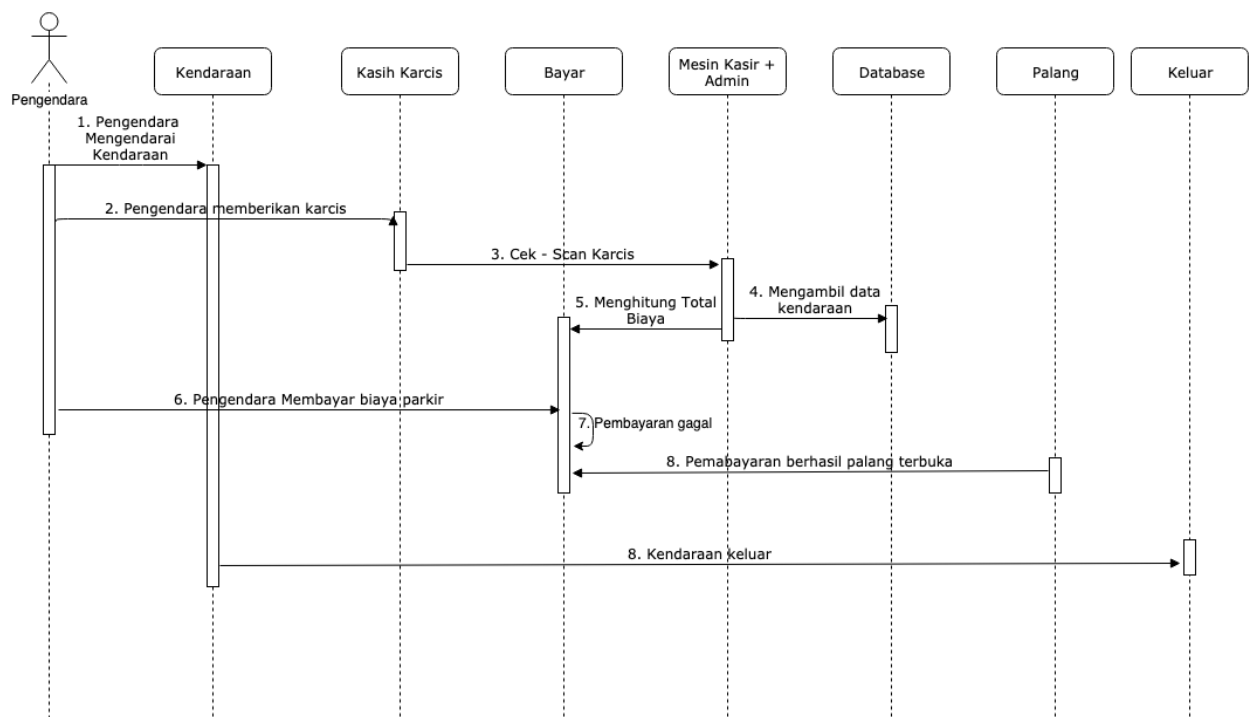
6. Sequence diagram

Sequence diagram merupakan suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam suatu sisem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Berikut sequence diagram system parkir

Sequence diagram kendaraan masuk



Sequence diagram kendaraan keluar



7. Class diagram

