

SOAL PROYEK

KELAS:

Reference:

1. John W. Satzinger, Robert B. Jackson, Stephen D. Burd. (2016). Systems Analysis and Design in a Changing World, 7th Edition. 7. Cengage Learning. Boston. ISBN: 9781305117204 .
2. Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. . (2016). Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. -. -. -. ISBN: - .
3. Osann, I., Mayer, L., & Wiele, I. . (2020). The Design Thinking Quick Start Guide: A 6-step Process for Generating and Implementing Creative Solutions. -. -. -. ISBN: - .
4. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. -. John Wiley & Sons. -. ISBN: - .
5. Osterwalder, Alexander, et al. (2014). Value proposition design: How to create products and services customers want. -. John Wiley & Sons. -. ISBN: - .

Materi:

1. Activity Diagram, Use Case Fully Description, System Sequence Diagram
2. System Architecture
3. Design System Input and Output
4. Design Database
5. First Cut Class Diagram, CRC Cards
6. Sequence Diagram I: First Cut Sequence Diagram
7. Sequence Diagram II: Three Layer Sequence Diagram
8. Communication Diagram, Updated Class Diagram, Package Diagram



Setiap orang pastinya memiliki kesibukan masing-masing dan kepentingan yang berbeda-beda satu sama lain. Mulai dari menghabiskan waktu untuk studi dalam dunia pendidikan ataupun bekerja di industri dan perkantoran. Selain belajar dan bekerja, setiap orang juga kerap menghadiri acara-acara penting seperti pernikahan kerabat ataupun keluarga sendiri. Dalam menghadiri pernikahan tersebut, seseorang tentunya ingin menggunakan jas ataupun *dress* agar terlihat menarik. Akan tetapi, tidak semua orang rela menghabiskan uang untuk membeli jas ataupun *dress* karena harganya yang cukup mahal dan pakaian tersebut hanya dipakai dalam waktu tertentu saja.

SOAL PROYEK

KELAS:

Sama halnya dengan seorang mahasiswa yang ingin terlihat keren dengan pakaian yang digunakan ketika pergi ke kampus, tetapi hanya ingin memakai pakaian tersebut dalam waktu tertentu saja. Oleh karena itu, mahasiswa tersebut lebih memilih untuk menyewa pakaian dan tidak membeli pakaian yang diinginkan dikarenakan harga yang mahal. Namun, saat ini tempat penyewaan pakaian di Indonesia masih sangat jarang, sehingga masyarakat Indonesia membutuhkan adanya jasa penyewaan pakaian. Maka dari itu, WeRent hadir sebagai aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat Indonesia dalam mencari jasa penyewaan pakaian di daerah Jabodetabek. Secara umum, aplikasi WeRent akan menyediakan layanan penyewaan pakaian dalam jangka waktu tertentu

Sebelum menggunakan aplikasi WeRent, pengguna dapat *men-download* aplikasi WeRent terlebih dahulu melalui *Google Play Store* ataupun *App Store*. Setelah itu, halaman pertama yang akan muncul ketika pengguna membuka aplikasi WeRent adalah halaman *sign in*. Pengguna yang telah memiliki akun di aplikasi WeRent dapat melakukan *sign in* dengan mengisi data berupa *email* dan *password* yang telah terdaftar. Aplikasi akan melakukan verifikasi data yang telah *di-input*. Jika data yang dimasukkan salah, maka pengguna akan diminta untuk memasukkan data *sign in* kembali. Sedangkan jika data yang dimasukkan telah tepat, maka aplikasi akan langsung mengarahkan pengguna ke dalam aplikasi WeRent.

MENGISI FORM REGISTRASI

Namun, jika pengguna belum memiliki akun pada aplikasi WeRent, maka pengguna perlu melakukan registrasi akun terlebih dahulu dengan cara menekan tombol *sign up* yang berada di bagian bawah halaman *sign in*. Data *sign up* yang perlu diisi oleh pengguna adalah nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, nomor *handphone*, *email*, dan *password*. Setelah semua data telah diisi secara lengkap, maka pengguna dapat menekan tombol *sign up*. Aplikasi WeRent akan menampilkan *pop-up* notifikasi sebagai tanda bahwa pendaftaran akun telah berhasil dan pengguna akan diarahkan kembali ke halaman *sign in* untuk melakukan *sign in* menggunakan *email* dan *password* yang telah terdaftar.

MENGISI FORM PENYEWAAN

SOAL PROYEK

KELAS:

Pengguna dapat mengakses menu *Catalogue* untuk melihat pakaian yang dapat disewa pada aplikasi WeRent dan aplikasi akan menampilkan *list* pakaian yang tersedia. Bagi pengguna yang ingin melakukan penyewaan pakaian dapat memilih salah satu jenis pakaian yang tersedia dan aplikasi akan menampilkan detail informasi dari pakaian tersebut, seperti jenis pakaian, warna pakaian, harga, deskripsi, dan foto. Pengguna yang tertarik untuk menyewa pakaian dapat menekan tombol “sewa sekarang” yang terletak pada bagian bawah halaman detail pakaian dan aplikasi akan menampilkan *form* penyewaan. Pada halaman *form* penyewaan, pengguna dapat mengisi data berupa alamat, tanggal penyewaan, jam penyewaan, dan lama waktu penyewaan (1 hari atau berapa hari). Dalam satu kali penyewaan, pengguna dapat menyewa lebih dari satu jenis pakaian dengan menekan tombol *add*. Kemudian pengguna dapat mengisi seluruh data yang diperlukan. Jika seluruh data telah terisi, maka pengguna dapat menekan tombol *submit* dan aplikasi akan menampilkan halaman pembayaran yang berisi total harga yang harus dibayar oleh pengguna. Pengguna dapat membayar menggunakan *virtual account* yang bekerja sama dengan aplikasi WeRent. Pembayaran tersebut akan secara otomatis diverifikasi oleh sistem. Jika pembayaran telah berhasil terverifikasi, pihak WeRent akan mengirimkan pakaian yang disewa kepada pengguna dan status *form* penyewaan akan berubah menjadi “menunggu kedatangan”. Ketika pengguna telah menerima pakaian yang disewa, pengguna dapat menekan tombol “penyewaan diterima” dan secara otomatis aplikasi akan meng-*update* status penyewaan menjadi “telah diterima”. Namun, apabila pengguna tidak melakukan pembayaran dalam 1 x 24 jam, maka pembayaran akan otomatis dibatalkan oleh sistem dan status penyewaan akan berubah menjadi “dibatalkan”.

MENGISI FORM PENGEMBALIAN PAKAIAN

Ketika pengguna telah selesai melakukan penyewaan dan ingin mengembalikan pakaian yang telah disewa, maka pengguna dapat mengakses menu riwayat. Pengguna dapat memilih salah satu transaksi penyewaan dan menekan tombol “kembalikan pakaian”. Lalu aplikasi akan menampilkan halaman detail *form* pengembalian dan pengguna diminta untuk mengisi data berupa tanggal penjemputan dan waktu penjemputan. Setelah data terisi dengan lengkap, pengguna dapat menekan tombol *submit* dan status pengembalian pakaian akan berubah menjadi “menunggu penjemputan”. **(UPDATE STATUS PENGEMBALIAN PAKAIAN)** Apabila pakaian telah

SOAL PROYEK

KELAS:

diterima oleh admin WeRent, admin akan meng-*update* status pengembalian pakaian menjadi “*done*”.

MEMBERIKAN RATING

Selain itu, pengguna juga dapat memberikan rating terhadap jasa penyewaan pakaian yang telah dilakukan pada aplikasi WeRent dengan mengakses menu Riwayat. Pada menu riwayat, aplikasi akan menampilkan *list* riwayat penyewaan pakaian baik yang masih berjalan ataupun yang sudah selesai. Pengguna dapat memilih salah satu penyewaan yang memiliki status “telah diterima” dan aplikasi akan menampilkan *form review*. Pengguna dapat mengisi tingkat kepuasan dari skala 1 (sangat tidak puas) sampai 5 (sangat puas) dan deskripsi *review*. Setelah selesai, pengguna dapat menyimpan data *review* yang telah dibuat dengan cara menekan tombol *save* dan aplikasi akan menyimpan data *review* yang telah diberikan oleh pengguna.

MENGISI FORM LANGGANAN

Pengguna juga dapat berlangganan premium dalam aplikasi WeRent untuk mendapatkan lebih banyak promo menarik saat menyewa pakaian dengan memilih menu langganan premium dan aplikasi akan menampilkan halaman *form* berlangganan premium. Aplikasi WeRent menyediakan 3 pilihan paket berlangganan yang ditawarkan yaitu paket 1 bulan, 3 bulan, dan 6 bulan. Masa berlangganan premium akan diperpanjang secara otomatis apabila uang yang ada didalam *e-wallet* pengguna mencukupi untuk membayar perpanjangan tersebut. Jika uang yang tersedia tidak mencukupi, maka langganan premium pengguna secara otomatis terhenti. Pada halaman *form* berlangganan, pengguna dapat memilih paket yang diinginkan dan menyetujui *terms and conditions*. Setelah itu, pengguna dapat menekan tombol *submit*.

Lalu, aplikasi akan menampilkan halaman pembayaran yang berisi total harga yang harus dibayar pengguna. Jika pengguna melakukan pembayaran dalam kurun waktu 1x24 jam, maka status pengguna akan berubah menjadi “premium”. Namun, apabila pengguna tidak melakukan pembayaran tepat waktu, maka pembayaran akan otomatis dibatalkan oleh sistem dan status langganan premium pengguna akan berubah menjadi “gagal”.

MELAKUKAN INPUT DATA PAKAIAN BARU

Tim dari WeRent terus menambahkan inovasi jenis pakaian terbaru yang membuat pengguna lebih tertarik. Oleh karena itu, setiap 2 minggu sekali admin akan melakukan *input* jenis pakaian

SOAL PROYEK

KELAS:

terbaru ke dalam aplikasi WeRent. Hal tersebut dapat dilakukan oleh admin WeRent dengan mengakses *form upload* jenis pakaian baru dan admin akan diminta untuk mengisi data berupa jenis pakaian, warna pakaian, harga, deskripsi, dan foto. Jika data telah terisi dengan lengkap, admin dapat menekan tombol *submit* dan sistem akan menyimpan data tersebut.

LAPORAN STATISTIK

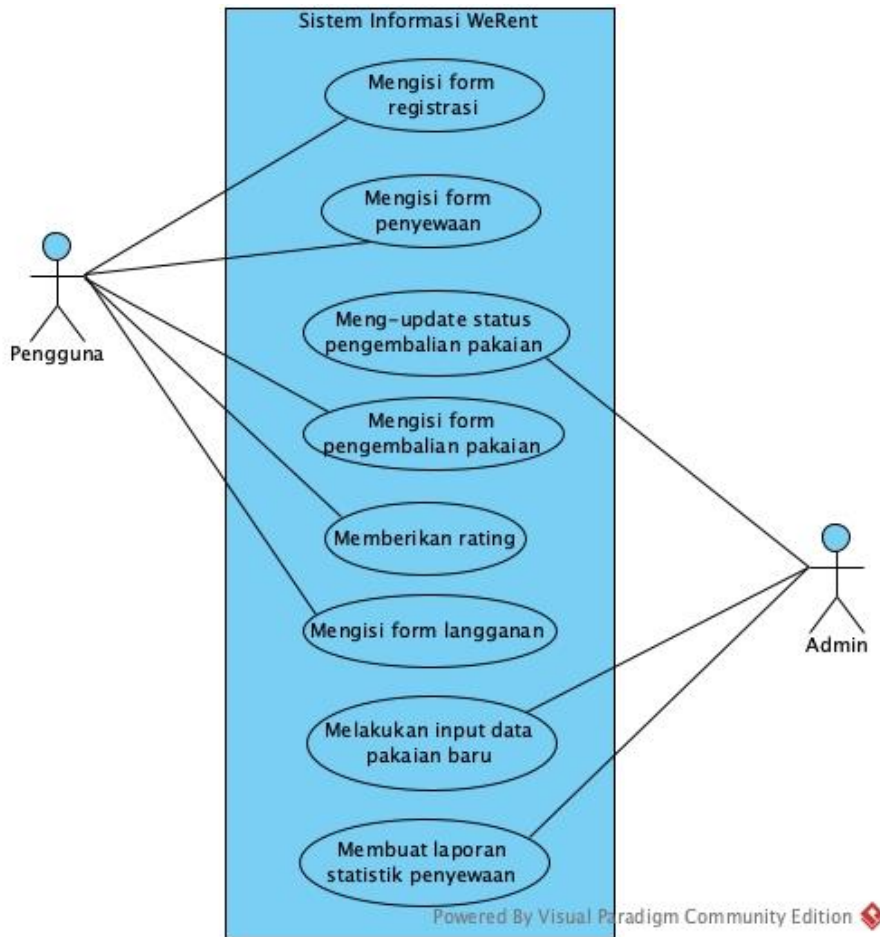
Setiap akhir bulan, admin akan membuat laporan bulanan mengenai statistik jumlah penyewaan pakaian yang berisikan jenis pakaian yang paling diminati oleh pelanggan. Hal tersebut perlu dilakukan untuk melihat *traffic* dari penggunaan aplikasi WeRent.

Sebagai seorang *system analyst*, Anda diminta untuk membuat :

1. Activity Diagram, Use Case Fully Description, System Sequence Diagram (LO1)
2. System Architecture (LO2)
3. Design System Input and Output (LO4)
4. Design Database (LO5)
5. First Cut Class Diagram, CRC Cards (LO2)
6. Sequence Diagram I: First Cut Sequence Diagram (LO3)
7. Sequence Diagram II: Three Layer Sequence Diagram (LO3)
8. Communication Diagram, Updated Class Diagram, Package Diagram (LO3)

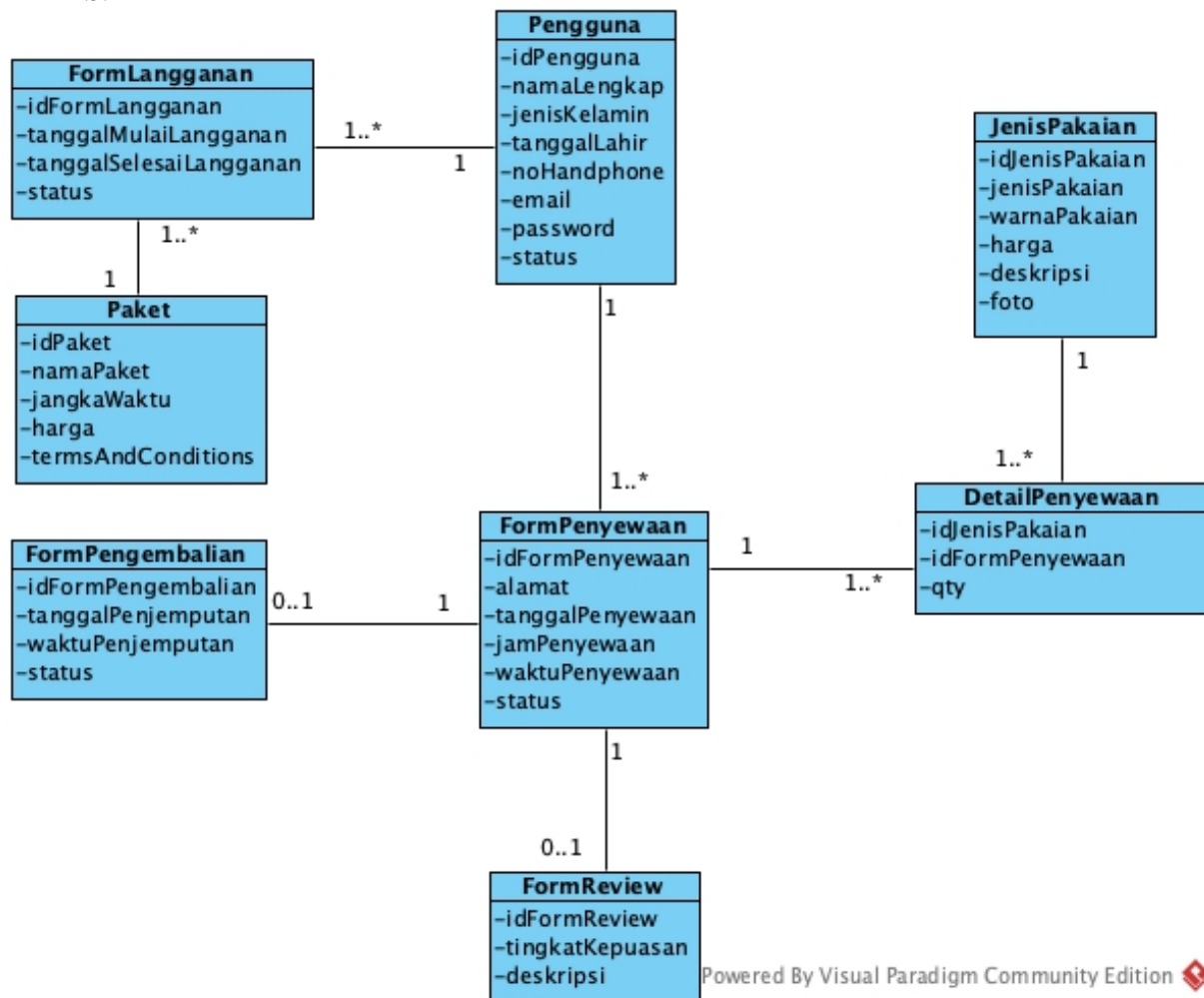
Use Case Diagram

SOAL PROYEK
KELAS:



Domain Model Class Diagram

SOAL PROYEK
KELAS:



Powered By Visual Paradigm Community Edition