

Tugas Kelompok – Progress Project Pertama

Nama Kelompok :

1. Teguh Agung Prabowo (512121230007)
2. Much Etrik Wijanarko (20190801178)
3. Candra (20190801153)
4. Dhea Devita Oktaryana (20190801135)
5. Yayan Afriyanto (30818059)

1. Tentukan Scope Dari Project :

a) Uraikan Konsep Overview Project Apa Yang Akan dihasilkan !

WeOrganize merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sarana untuk mengikuti *event* dan menyelenggarakan *event* seperti seminar *online* maupun *offline*.

WeOrganize bersifat *general* dimana semua *user* dapat menyelenggarakan maupun mengikuti *event* yang ada. *Event-event* ini dapat diselenggarakan tidak hanya dari satu universitas ataupun suatu lembaga saja tapi dapat diselenggarakan oleh perusahaan juga. Semua *user* dapat mengikuti *event-event* yang diselenggarakan dalam WeOrganize.

WeOrganize juga membantu penyelenggaraan pada *event* seperti seminar karena dapat menyelesaikan permasalahan seputar pelaksanaan *event* yang masih banyak menggunakan sistem manual sehingga dalam penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap masalah yang terjadi pada penyelenggara dan peserta agar dapat memberikan informasi seputar pengumuman *event* dan pendaftaran peserta secara *online*, dapat menghindari absensi fiktif, karena absen kehadiran peserta menggunakan QRCode yang dikirim ke *email* masing-masing, serta peserta dapat bertanya langsung melalui aplikasi tanpa menyela isi materi yang sedang disampaikan oleh pembicara.

b) Tentukan Fuctional Requirement Buat Dalam Bentuk Tabel !

Kebutuhan fungsional adalah suatu kebutuhan berupa fungsi atau fitur – fitur yang harus ada dalam sistem yang akan dibuat dan berkaitan langsung dengan studi kasus yang dipilih. Daftar kebutuhan fungsional sistem akan ditampilkan pada tabel berikut ini.

No	Kebutuhan Fungsional	User
1	Sistem dapat menampilkan verifikasi <i>login</i> untuk EO	EO
2	Sistem dapat menampilkan <i>form</i> konfirmasi data bagi EO	EO
3	Sistem dapat menampilkan data <i>Participant</i> yang mengikuti <i>event</i>	EO
4	Sistem dapat menampilkan data <i>profile EO</i>	EO
5	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	EO
6	Sistem dapat menampilkan menu membuat <i>event</i>	EO
7	Sistem dapat menampilkan menu <i>edit event</i>	EO

8	Sistem dapat menampilkan verifikasi <i>login</i> untuk <i>Participant</i>	Participant
9	Sistem dapat menampilkan <i>form</i> konfirmasi data bagi <i>Participant</i>	Participant
10	Sistem dapat menampilkan data <i>history event</i>	Participant
11	Sistem dapat menampilkan data <i>profile Participant</i>	Participant
12	Sistem dapat menampilkan halaman beranda	Participant
13	Sistem dapat menampilkan menu <i>scan qrcode</i> untuk <i>check-in event</i>	Participant
14	Sistem dapat menampilkan menu daftar <i>event</i>	Participant
15	Sistem dapat menampilkan notifikasi setelah berhasil <i>check-in</i>	Participant

c) Tentukan Non Fungsional Requirement Buat Dalam Bentuk Diagram !

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan pada properti yang dimiliki oleh sistem atau yang diperlukan di luar kebutuhan fungsional. Adapun kebutuhan non fungsional yang dibutuhkan adalah :

1) Karakteristik Sistem

No	Karakteristik Sistem	Keterangan
1	<i>Portability</i>	Aplikasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan internet.
2	<i>User Friendly</i>	Penggunaan fitur serta navigasi aplikasi yang mudah.
3	<i>Ergonomy</i>	Menjamin kenyamanan pemakaian antarmuka sistem dengan pengguna.
4	<i>Responsive</i>	<i>Responsive</i> merupakan suatu teknik agar tampilan aplikasi dapat menyesuaikan dengan layar <i>device</i> yang mengaksesnya.

2) Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*)

Kebutuhan Perangkat Lunak	Kebutuhan Perangkat Keras
1. <i>Java Development Kit</i> versi 8 Digunakan untuk mengkompilasi kode program, dan <i>java development kit</i> ini kompatibel dengan spesifikasi laptop yang digunakan.	1. Processor Intel® Core™ i3-3217U CPU @ 1.80GHz (4 CPUs), ~1.8GHz
2. <i>Java Runtime</i> Merupakan <i>platform</i> untuk menjalankan sistem, ini digunakan karena kompatibel dengan <i>Eclipse Juno</i> .	2. RAM 2GB DDR3

3. Android Studio Digunakan untuk membangun aplikasi <i>client</i> pada android. Aplikasi ini digunakan karena mudah diinstal dan digunakan dalam pembuatan <i>java script</i> dan juga <i>free</i> .	3. HDD 500GB
4. Android SDK, Untuk pengembangan aplikasi android.	4. Smartphone Android
5. <i>Android Development Tools, plugin android</i> pada <i>android studio</i> .	
6. <i>Android Virtual Device, Emulator</i> untuk menjalankan sistem android. <i>Android SDK, Android Development Tools, dan Android Virtual Device</i> menggunakan tools bawaan dari <i>Eclipse Juno</i> yang dapat digunakan dengan mudah.	
7. Minimal Sistem Operasi Windows 7 Sistem Operasi Windows digunakan untuk proses <i>development</i> aplikasi ini.	
8. Android OS Sistem Operasi Android ini dipilih karena sistem operasi ini bersifat <i>open source</i> , sehingga dapat dikembangkan siapa saja yang nantinya mau mengembangkannya.	

d) Buatlah Tabel Pengerjaan Project, dan Jobdesk Dari Masing Masing Anggota !

No	Nama Anggota	Jobdesk
1	Teguh Agung Prabowo dan Yayan Afriyanto	1. Membuat <i>Activity Diagram</i> (Sistem / Proses Bisnis) 2. Membuat <i>Class Diagram</i> (Untuk Perancangan Database) 3. Membuat <i>Use Case Diagram</i> Untuk Model Sistem 4. Membuat <i>Deployment Diagram</i> Untuk Skema Arsitektur Aplikasi
2	Dhea Devita Oktaryana dan Much Etrik Wijanarko	1. Membuat Uraian Konsep <i>Overview Project</i> Apa Yang Akan dihasilkan 2. Menentukan <i>Fuctional Requirement</i> Buat Dalam Bentuk Tabel

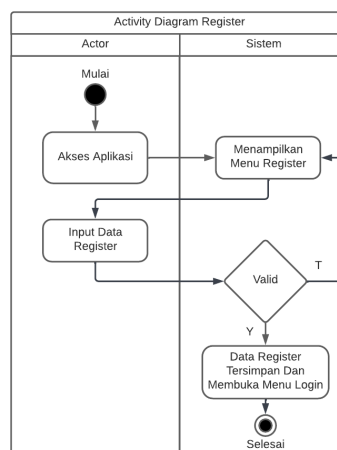
		3. Menentukan <i>Non Fungsional Requirement</i> Buat Dalam Bentuk Diagram 4. Membuat Tabel Pengerjaan Project, dan <i>Jobdesk</i> Dari Masing Masing Anggota
3	Candra dan Much Etrik Wijanarko	1. Membuat Desain <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Mobile</i> dari studi kasus yang telah ditentukan, yang dibuat meliputi MENU (<i>FORM, BUTTON, TOGGLE, HEADER</i> Dan Lain Sebagainya).

2. Konsep dan Alur Aplikasi :

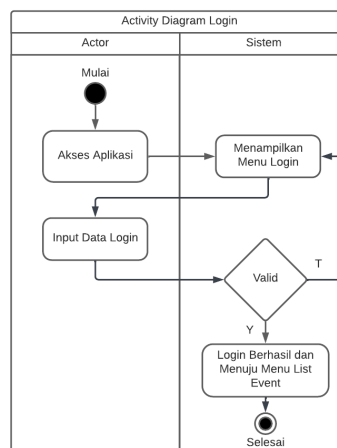
a) *Activity Diagram* (Sistem / Proses Bisnis)

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini *activity diagram* dari Perancangan Aplikasi WeOrganize :

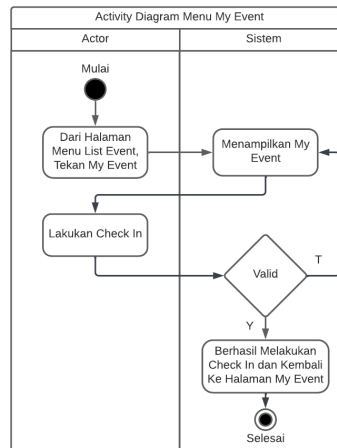
a. Register



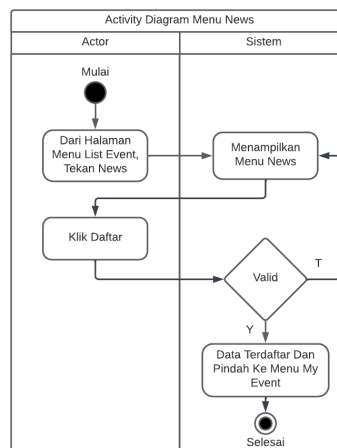
b. Login



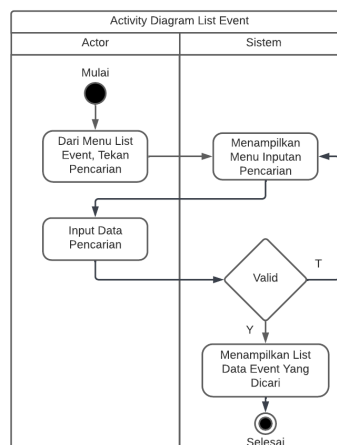
c. My Event



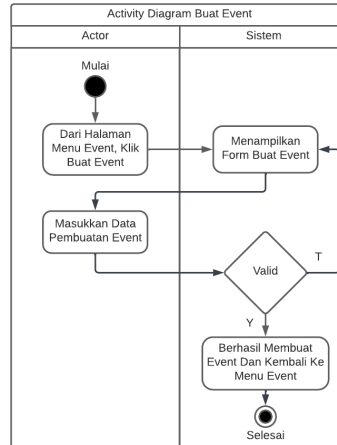
d. News



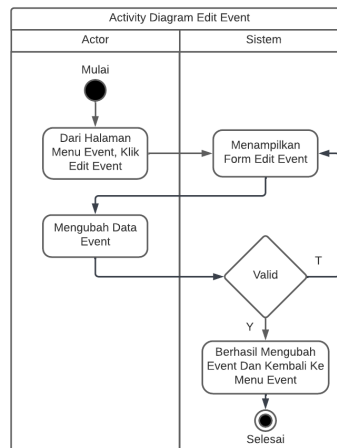
e. Event List



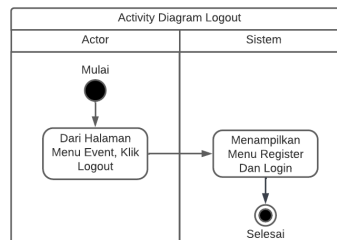
f. Create Event



g. Edit Event



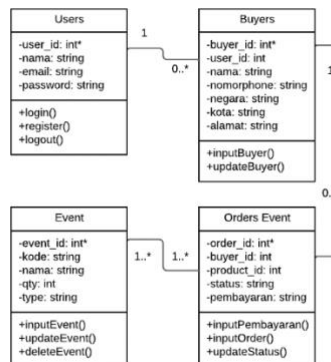
h. Logout



b) *Class Diagram* (Untuk Perancangan Database)

Class Diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya antara *class*. *Class Diagram* mirip *ER-Diagram* pada perancangan database, bedanya pada *ER-Diagram* tidak terdapat operasi/metode tapi hanya atribut. *Class* terdiri dari nama kelas, atribut dan operasi/metode.

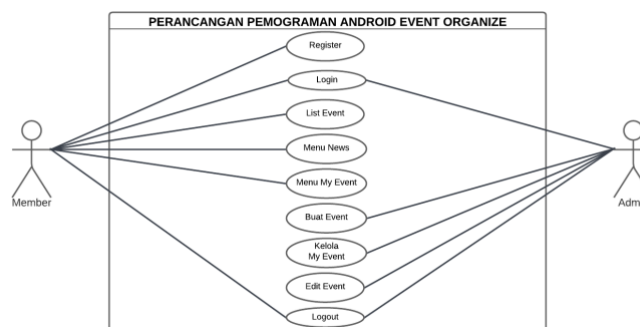
Berikut ini *Class Diagram* dari Perancangan Aplikasi WeOrganize :



c) *Use Case Diagram* Untuk Model Sistem

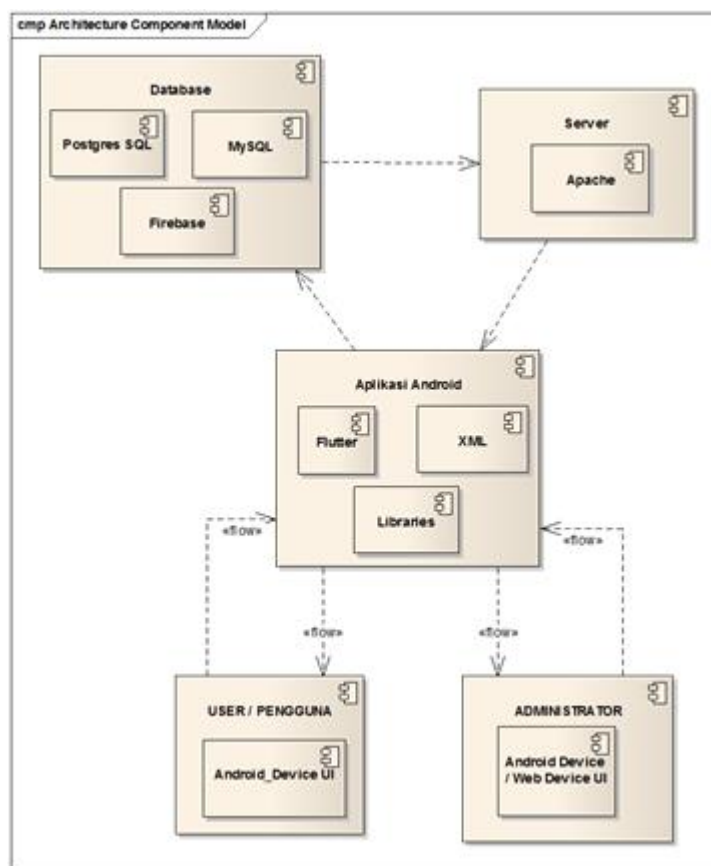
Use Case Diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use Case Diagram* bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use Case Diagram* juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

Berikut ini *Use Case Diagram* dari Perancangan Aplikasi WeOrganize :



d) *Deployment Diagram* Untuk Skema Arsitektur Aplikasi

Deployment Diagram digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara *software* dan *hardware*. Secara spesifik *Deployment Diagram* dapat membuat *physical model* tentang bagaimana komponen perangkat lunak digunakan pada komponen perangkat keras, yang dikenal sebagai node. Berikut ini *Deployment Diagram* dari Perancangan Aplikasi WeOrganize :



3. Desain User Interface Aplikasi We Organize

Pada kali ini kita mengerjakan desain UI/UX langsung pada aplikasi androidnya, desain langsung dituangkan pada aplikasi jadi, mengingat efisiensi waktu sangat penting,

Berikut link aplikasi jadi (file apk) serta penjelasan tiap interface yang telah kita buat :

a. Link

https://drive.google.com/drive/folders/1hCQUulc8wTgR_-euxzReONwH76oT0QIp?usp=sharing

b. Penjelasan :

- Splash Screen

Adalah halaman atau layar yang muncul saat setelah aplikasi dijalankan, berikut tampilanya :

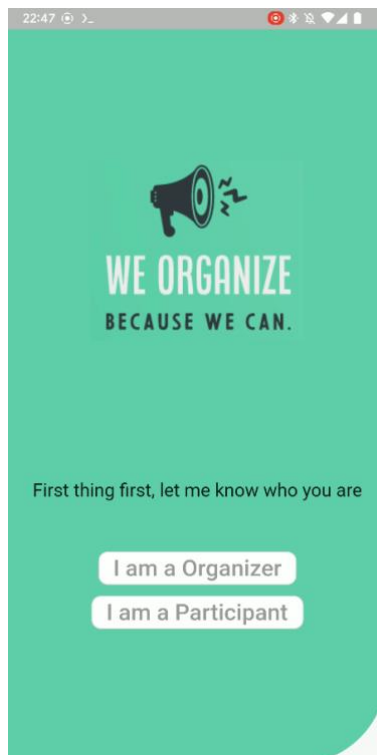


- Login/Register

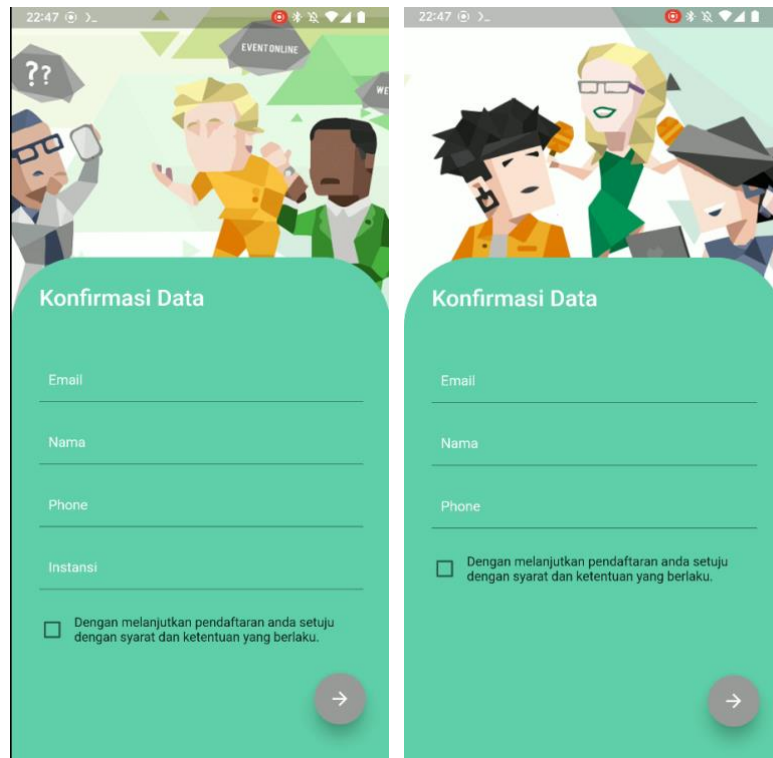
Menggunakan Google sebagai autentikasinya memudahkan kita manage akun dari banyak pengguna serta akun google adalah hal wajib bagi pengguna android, berikut tampilanya :



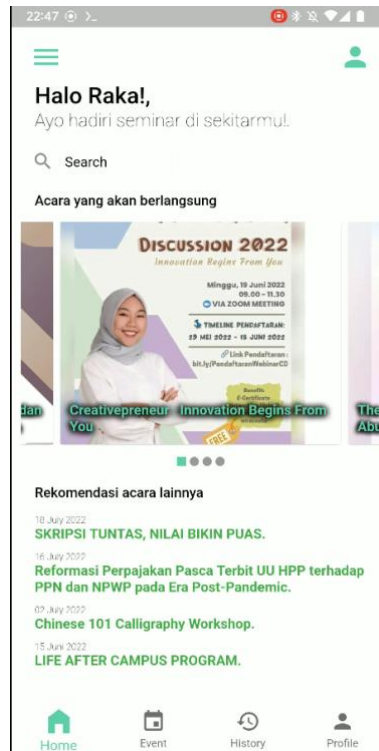
- Setup
Berisi halaman dimana pengguna bisa memutuskan *role* apa yang dia kehendaki, baik itu sebagai penyelenggara atau peserta, berikut tampilanya :



- Konfirmasi data
Adalah halaman dimana pengguna bisa menambahkan informasi tambahan atau sekedar mengkonfirmasi data yang akan terisi dari akun googlenya, jika tersedia, berikut tampilanya :



- **Halaman Utama**
Merupakan tampilan setelah berhasil login/membuat akun, berisi informasi berupa acara yang akan datang yang dikemas dengan *carousel widget* dan lainnya,



Untuk sementara itulah *progress* dari aplikasi yang kelompok kami kerjakan, dimana akan ditambahkan dan dirampungkan fungsi dan fitur

dari aplikasi secara utuh, dan juga mungkin akan ditambahkan fitur lainnya.