

**LAPORAN PRAKTIKUM**  
**METODOLOGI PENGEMBANGAN**  
**PERANGKAT LUNAK**  
**MODUL 3**



**Versi 3.1**

**Penyusun : Tim Dosen MPPL**

**Adam Hidayat (064002200017)**

**I Wayan Trisna Ardika (064002200023)**

**Agi Priyono (064002200018)**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Trisakti**

**2022**

## MODUL 3 : Pelaksanaan Tahapan Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak II

### Pokok Bahasan:

Pelaksanaan tahapan analisa kebutuhan perangkat lunak.

### Kode Pokok Bahasan:

IKS324.PRAK.2019.03

Mempraktekkan pemodelan kebutuhan perangkat lunak.

No	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Kriteria Penilaian dan Indikator	Jml Menit	Bobot Nilai (%)
1	– Mahasiswa mampu menerapkan konsep <i>requirements engineering and modeling</i> dalam praktikum dengan benar <b>(Sub CPMK 2.1)</b> .	<b>Kriteria penilaian :</b> Rubrik deskriptif.  <b>Indikator :</b> Ketepatan waktu dalam menyelesaikan <b>Laporan Praktikum 3</b> .	85	1,5
TOTAL			85	1,5

### TUGAS PENDAHULUAN

Untuk dapat menjalankan modul praktikum ini silahkan membaca artikel berikut :

1. *Rich picture of software*
2. *Use case diagram*

### LAB SETUP

Untuk dapat menjalankan praktikum ini maka harus disiapkan peralatan dan tempat pengambilan data sebagai berikut :

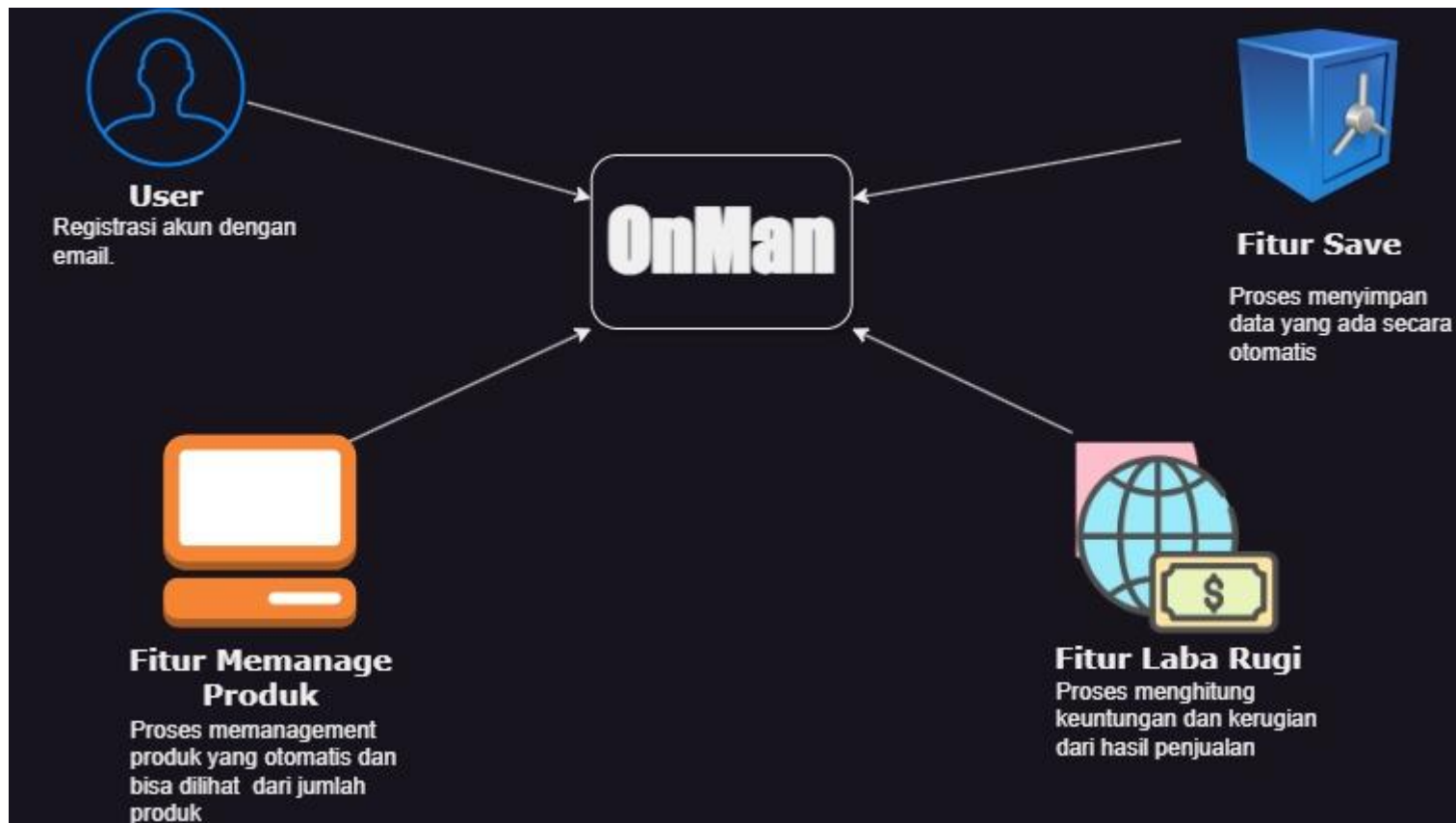
1. Studi kasus pengembangan perangkat lunak pada suatu organisasi / perusahaan / institusi
2. CASE tools

**TUGAS**

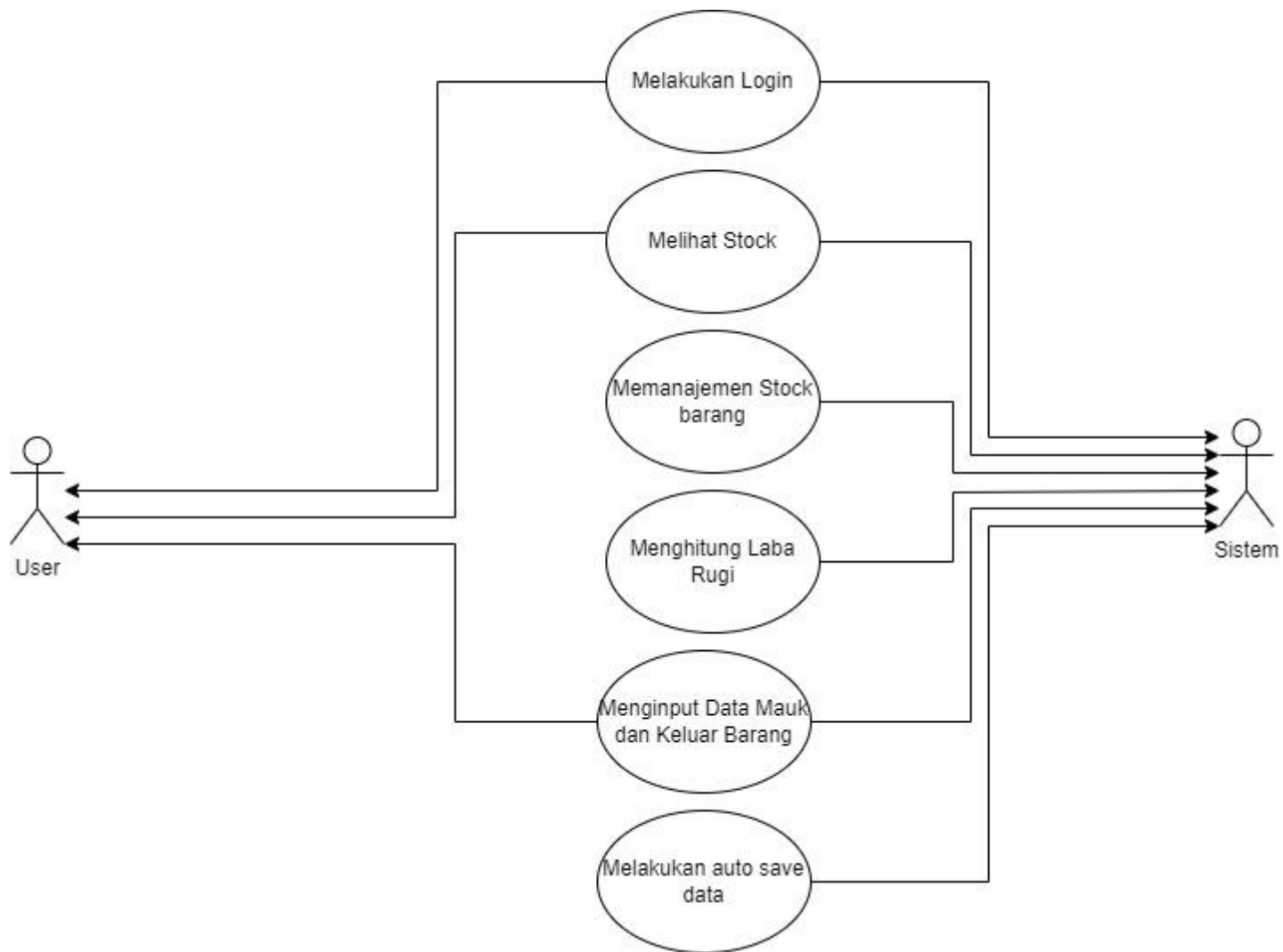
Pelajari dan lakukan identifikasi proses pada studi kasus. Kemudian lengkapi isian berikut ini.

**Perhatian:** Untuk menggambar diagram dapat menggunakan draw.io atau tools yang lainnya.

Latihan 3.1. Menggambarkan *rich picture* / arsitektur *software* secara global



Latihan 3.2. Menggambarkan Use Case Diagram



Detail Use Case :

<b>Nama Use Case :</b>	Login
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Ketika pengguna ingin menggunakan aplikasi ini
<b>Pre-condition :</b>	Pengguna harus membuat akun terlebih dahulu.
<b>Post-condition :</b>	Pengguna akan mendapatkan akun untuk digunakan di aplikasi yahaahaa
<b>Deskripsi :</b>	Notifikasi di E-mail

<b>Nama Use Case :</b>	Melihat stok
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Ketika pengguna ingin melihat data stok barang
<b>Pre-condition :</b>	Pengguna harus memiliki akun yang terkait ke aplikasi dan ke perusahaan
<b>Post-condition :</b>	Informasi stok barang
<b>Deskripsi :</b>	Pengiriman notifikasi stok barang kepada pemilik pada email ataupun notif aplikasi

<b>Nama Use Case :</b>	Memanager stok produk
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Jika pengguna ingin mengatur barang
<b>Pre-condition :</b>	Pemilik perusahaan harus memiliki akses ke aplikasi dan telah mempunyai akun
<b>Post-condition :</b>	Memanager stok barang dengan berbagai fitur
<b>Deskripsi :</b>	

<b>Nama Use Case :</b>	Pemberitahuan Laba Rugi
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Pemilik perusahaan ingin mengetahui keuntungan dan kerugian yang didapatkan
<b>Pre-condition :</b>	Pengguna harus memiliki akun yang telah dibuat
<b>Post-condition :</b>	Informasi pendapatan dan pengeluaran yang telah dihasilkan
<b>Deskripsi :</b>	Perusahaan dapat menerima informasi laba rugi dari aplikasi

<b>Nama Use Case :</b>	Data Pemasukan dan pengeluaran Barang
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Pengguna ingin mengetahui barang apa yang telah terjual dan dibeli
<b>Pre-condition :</b>	Pengguna harus memiliki akses ke akun perusahaan dan aplikasi
<b>Post-condition :</b>	Informasi tentang barang-barang yang telah terjual dan dibeli kepada pengguna dengan tepat dan akurat
<b>Deskripsi :</b>	Perusahaan mendapatkan data pemasukan dan pengeluaran barang

<b>Nama Use Case :</b>	Auto Save Data
<b>Actor :</b>	Pengguna
<b>Trigger :</b>	Pengguna khawatir akan data base perusahaan tidak aman dan hilang.
<b>Pre-condition :</b>	Pemilik harus memiliki akses dalam aplikasi
<b>Post-condition :</b>	Informasi data base pengguna akan dissave dengan aman
<b>Deskripsi :</b>	Informasi yang sudah terdaftar akan langsung di simpan ke server secara otomatis