

LAPORAN PRAKTIKUM INTRODUCTION TO SOFTWARE ENGINEERING

CLASS DIAGRAM



**Arizona Damanik
(13323029)**

**Agus Pranata Marpaung
(13323033)**

**Ripandy Putra Juamanda Saragih
(13323003)**

**Muhammad Rizky Maulana Yasraf
(13323024)**

DIII Teknologi Komputer

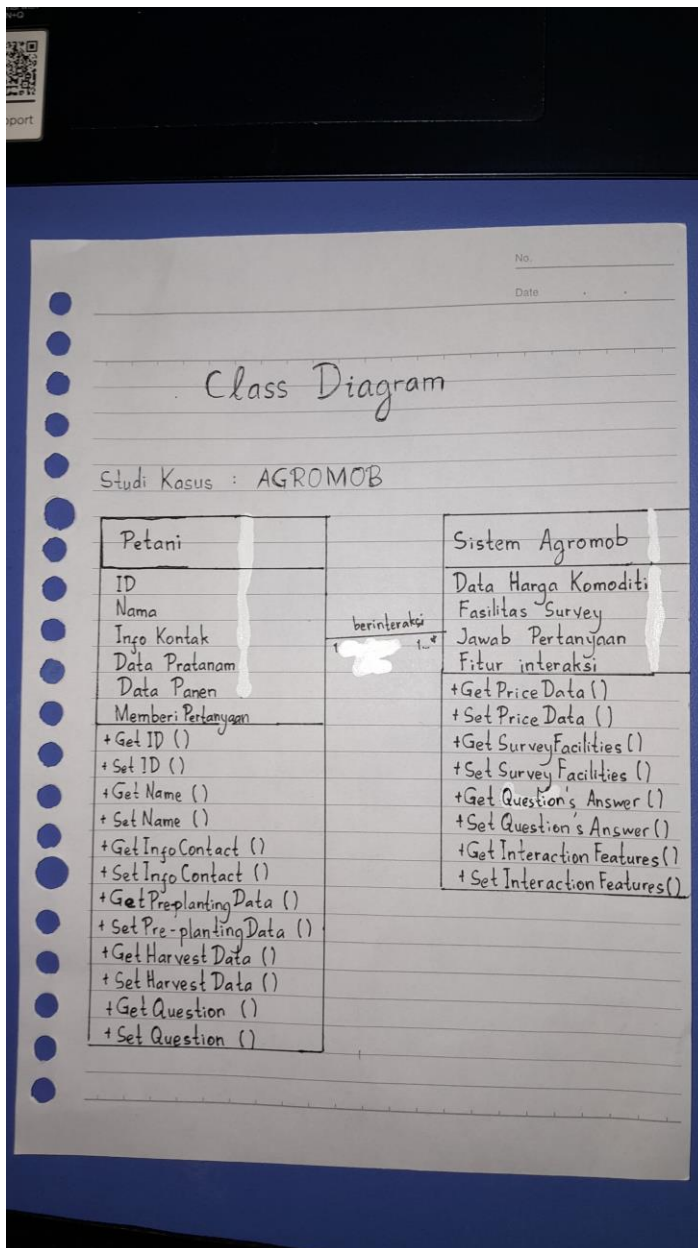
**INSTITUT TEKNOLOGI DEL
FAKULTAS VOKASI
2023/2024**

Software Engeneering

| | | |
|----------------------------|---|--|
| Minggu/Sesi | : | XII/2 |
| Kode Mata Kuliah | : | 1141105 |
| Nama Mata Kuliah | : | PENGENALAN REKAYASA PERAGKAT LUNAK |
| Setoran | : | Laporan Praktikum Dasar Pemrograman dikirimkan dalam bentuk PDF dengan aturan penamaan file adalah NIM_Nama_TugasWeek11_Daspro.pdf |
| Batas Waktu Setoran | : | <i>Kamis, 16 November 2023 Jam 11:30</i> |
| Tujuan | : | <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa mampu merancang class diagram. |

Petunjuk Praktikum

1. Tugas ini dikerjakan secara berkelompok
2. Jawaban akan disubmit ke dalam forum Ecourse oleh perwakilan kelompok
3. Penamaan topik per kelompok: w12s02_Kelas_ClassDiagram_No.Kelompok



Penjelasan:

Di sini terdapat dua kelas, yaitu petani (User) dan sistem Agromob. Relasi antara petani (User) dan sistem Agromob adalah bahwa petani (User) memberikan data ke sistem Agromob. Untuk mengakses sistem Agromob, petani memberikan ID, Nama, dan Info Kontak. Selanjutnya, petani juga memberikan data pratanam dan data panen ke sistem Agromob. Sistem Agromob merekam dan mendata informasi tersebut untuk membentuk fitur data Harga Komoditas. Selain itu, sistem Agromob menyediakan fitur survey dan menjawab pertanyaan antar petani (User). Dengan demikian, pengguna (petani) dapat berinteraksi satu sama lain di dalam sistem Agromob untuk saling bertanya dan berbagi informasi terkait data pratanam dan data panen dari daerah lain.