

## **DESKRIPSI PROYEK INFOMATIKA TAHAP II**

### **PRODI INFORMATIKA FST USD**

Proyek tahap II ini merupakan bagian dari 3 tahap proyek mata kuliah RPL yakni:

- |           |   |
|-----------|---|
| Tahap I   | : <i>Inception Phase (Project Charter &amp; Software Requirement Specification)</i> |
| Tahap II  | : <i>Elaboration Phase</i>  |
| Tahap III | : <i>Construction &amp; Transition Phase Iterasi III</i>                            |

Di antara tahap-tahap tersebut ada beberapa tahapan antara berupa laporan kemajuan pengerjaan proyek.

Dalam proses pengerjaan setiap tahap:

- setiap kelompok wajib mengumpulkan **laporan kelompok** yang dilengkapi dengan **jadwal kerja kelompok** selama mengerjakan tahap tsb berisi tanggal, kegiatan & anggota yang hadir.
- Setiap anggota kelompok wajib mengisi form evaluasi & refleksi pribadi yang memuat hasil refleksi atas hal-hal yang dipelajari maupun proses yang dialami selama membuat proyek tahap tersebut. **Tautan form evaluasi & refleksi akan diumumkan setelah presentasi.**

Tujuan proyek tahap II:

- mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non fungsional
- merepresentasikan kebutuhan fungsional dalam bentuk use case dan narasinya
- merepresentasikan kebutuhan non fungsionalc

Laporan proyek tahap II diketik dengan komputer dengan font TNR 12 pt spasi 1. Laporan dikumpulkan melalui LMS dan dipresentasikan pada pertemuan tanggal **7 Oktober 2025**. Tanggal **23 & 30 Sept 2025** dipergunakan untuk **presentasi progress rancangan**.

### **Struktur laporan proyek tahap II**

#### **HALAMAN SAMPUL**

Memuat NAMA SISTEM, TAHAP dari laporan ini, NAMA KELOMPOK, NAMA ANGGOTA KELOMPOK serta NIM-nya

#### **A. LATAR BELAKANG**

- Menjelaskan hal-hal berikut ini:
  - gambaran umum organisasi yang akan dibuatkan sistemnya.
  - hal-hal yang melatarbelakangi perlu dibangunnya sistem yang dimaksud bagi organisasi tersebut.
  - *Contact person* atau narasumber yang dihubungi dari organisasi tersebut.

#### **B. RUMUSAN MASALAH**

- Menjelaskan masalah (*problem*), peluang (*opportunity*) dan keharusan (*direction*) yang dihadapi oleh organisasi tersebut yang akan diatasi melalui sistem tersebut.  
**Gunakan PIECES framework untuk menganalisisnya.**

#### C. ANALISIS SEBAB AKIBAT

- Menjelaskan keterkaitan **rumusan masalah** dengan **sebab dan akibatnya, tujuan** dari pengembangan sistemnya, serta **kendala** (constraint) yang dihadapi. Contoh bisa dilihat dari ppt Modul 3.

#### D. MANFAAT

- Menjelaskan manfaat adanya sistem tersebut serta pihak-pihak yang menerima manfaatnya.

#### E. RUANG LINGKUP (BATASAN MASALAH)

- Menjelaskan ruang lingkup (batasan) dari sistem yang dirancang, mana yang termasuk dalam sistem dan mana yang tidak serta menggambarkannya dalam **diagram konteks**.

#### F. PEMANGKU KEPENTINGAN (STAKEHOLDERS)

- Menjelaskan siapa saja yang berkepentingan dengan proyek ini dan apa perannya.

#### G. GAMBARAN UMUM PERANGKAT LUNAK

##### 1) IDENTITAS DAN TUJUAN PERANGKAT LUNAK:

- Menjelaskan identitas (nama) perangkat lunak yang akan dibangun
- Menjelaskan tujuan dibangunnya perangkat lunak tersebut.

##### 2) FUNGSI PRODUK PERANGKAT LUNAK

- Bagian ini mengutarakan fungsi-fungsi dasar perangkat lunak yang utama.

##### 3) IDENTIFIKASI PENGGUNA

- Menjelaskan tentang calon pengguna perangkat lunak dan karakteristiknya.
- Karakteristik pengguna menggambarkan siapa saja pengguna dari perangkat *lunak* dan apa saja haknya terhadap perangkat lunak tersebut. Pengguna penting disebutkan karena pada akhirnya perangkat lunak yang dibangun harus mampu menjawab tantangan kebutuhan dari pengguna yang spesifik pula.
- Karakteristik pengguna dapat digambarkan dalam bentuk tabel dengan kolom-kolom: Pengguna, Tanggung Jawab (tanggung jawabnya relatif yang berkaitan dengan perangkat lunak ini), Hak Akses (hak akses ini **dihubungkan pula ke fungsi dasar sistem yang tertulis pada bagian Fungsi Produk**), Tingkat Pendidikan, Tingkat Keterampilan (yang dibutuhkan), Pengalaman (yang dibutuhkan), Jenis Pelatihan (yaitu pelatihan yang dibutuhkan agar pengguna ini dapat melakukan tanggung jawabnya, sifatnya opsional hanya diisi jika dibutuhkan).

#### H. MODEL FUNGSI PERANGKAT LUNAK

- Menggambarkan :
  - kebutuhan non fungsional: diagram use case, narasi setiap use case
  - kebutuhan non fungsional
  - diagram aktivitas untuk setiap use case

I. MODEL KELAS ANALISIS

- Menggambarkan:
  1. Kelas analisis yang berisi struktur MVC kelas-kelas boundary, control, dan entity
  2. Diagram kelas analisis yang berisi struktur kelas-kelas boundary, control, dan entity yang memuat nama kelas beserta atribut-atributnya.

J. DISAIN FISIKAL

Menggambarkan disain fisikal system yang meliputi:

1. Arsitektur Aplikasi:
  - a. Pilihan apakah sistem terpusat atau terdistribusi; stand alone/LAN/Intranet/Internet
  - b. Teknologi (bahasa pemrograman dan tool) yang akan dipakai untuk mengembangkan sistem
  - c. Teknologi yang akan dipakai untuk mengimplementasikan antarmuka pengguna
2. Disain antarmuka pengguna:
  - a. Disain input
  - b. Disain output
  - c. Disain antarmuka pengguna (GUI)
3. Disain Basisdata:
  - a. Model konseptual (diagram ER)
  - b. Model logikal (tabel relasi dan normalisasinya)
  - c. Model fisikal (struktur tabel dalam DBMS)
4. Model Interaksi antar Kelas:
  - Diagram sekuen untuk setiap use case
5. Kelas disain:
  - a. Diagram kelas disain yang memuat seluruh kelas (entity, control, boundary) lengkap beserta atribut-atribut dan metodenya.
  - b. Algoritma dari setiap metode dalam kelas disain.

K. DAFTAR PUSTAKA

- Sebutkan referensi yang dipakai oleh kelompok Anda dalam menyusun laporan tahap II.

L. LAMPIRAN

- Berisi lampiran-lampiran yang memperjelas metodologi yang telah dipakai oleh kelompok Anda untuk menyelesaikan laporan tahap II (misal: daftar pertanyaan saat wawancara, kuesioner, transkrip wawancara, dsb).
- Jadwal kerja kelompok (memuat tgl pertemuan, apa yg dikerjakan, siapa yg terlibat)

☺☺☺ Do Better than Your Best !! ☺☺☺

