

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 : *Inception Phase (Project Charter & Software Requirement Specification)*
- Tahap II : *Elaboration Phase*
- Tahap III : *Construction & Transition Phase* Iterasi III

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 fungsional

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 meng gambarkannya 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 fisik 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 fisik (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 !!* ☺☺☺

